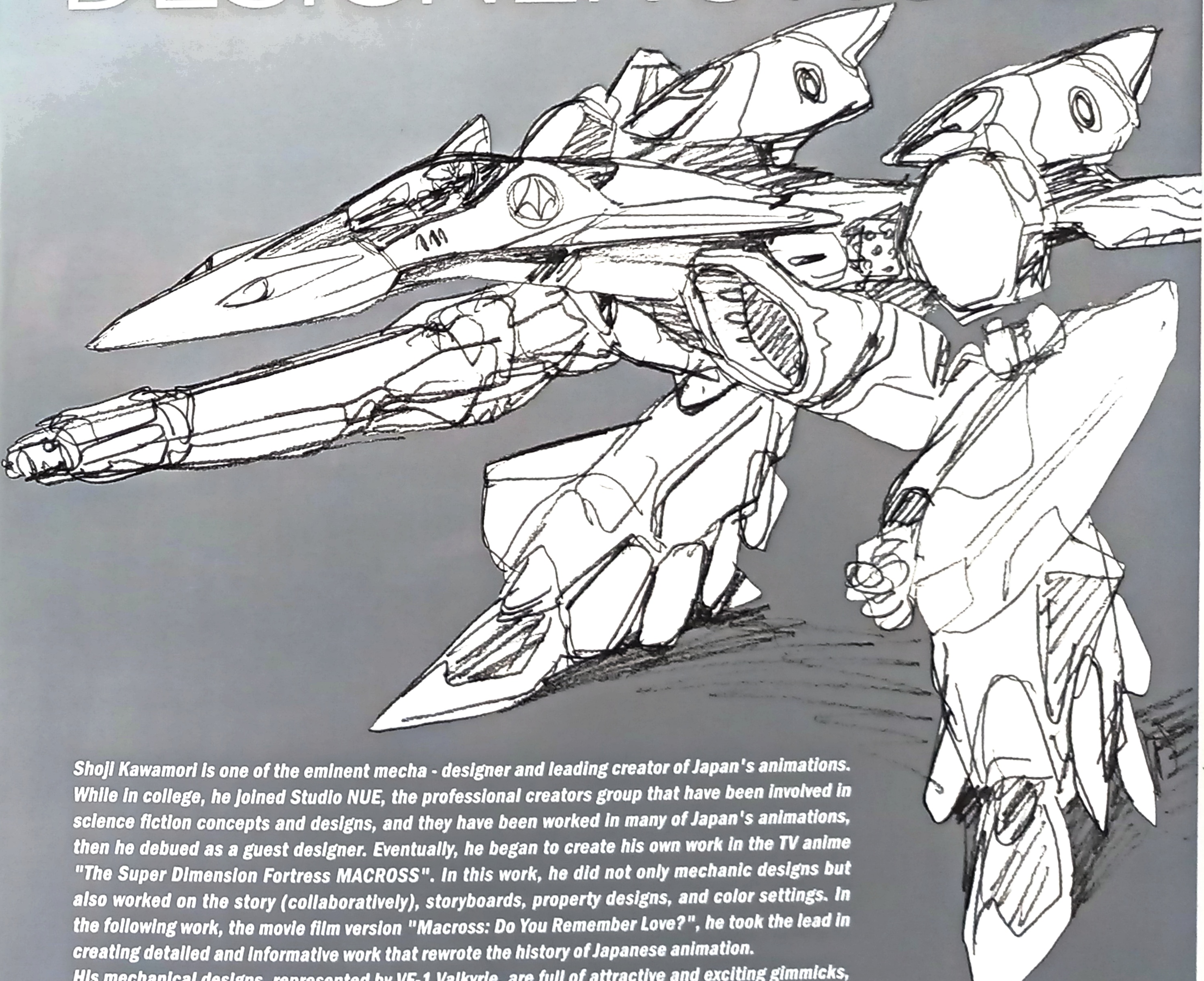
マクロス 河森正治 デザイナーズノート

MACROSS
河森正治 SHOJI KAWAMORI
DESIGNER'S NOTE



Shoji Kawamori is one of the eminent mecha - designer and leading creator of Japan's animations. While in college, he joined Studio NUE, the professional creators group that have been involved in science fiction concepts and designs, and they have been worked in many of Japan's animations, then he debued as a guest designer. Eventually, he began to create his own work in the TV anime "The Super Dimension Fortress MACROSS". In this work, he did not only mechanic designs but also worked on the story (collaboratively), storyboards, property designs, and color settings. In the following work, the movie film version "Macross: Do You Remember Love?", he took the lead in creating detailed and informative work that rewrote the history of Japanese animation.
His mechanical designs, represented by VF-1 Valkyrie, are full of attractive and exciting gimmicks, not only the form but also the precise structure as if it actually exists. This volume contains only rough sketches that drawn in the process of completing designs. There is no doubt that he has an extraordinary talent, but design work can never be done overnight. This book will show you just how much inspirations, hard works, and elaborations it take to create a masterpiece design.



マクロス
ヴァリアブルファイター
デザイナーズノート
ISBN978-4-7973-9369-9





MACROSS
河森正治 SHOJI KAWAMORI
DESIGNER'S NOTE

マクロス 河森正治 デザイナーズノート

MACROSS 河森正治 SHOJI KAWAMORI DESIGNER'S NOTE

ラフスケッチには不思議な魅力がある。設定画に作画の資料として完成された美しさがあるのは当然だが、最終的な形を表すもののほかにも、可能性を秘めた無数の「線」が描き込まれた準備稿は、見る者を無意識に引きつけずにはおかないパワーがある。最終稿に至るまでには様々な過程、そして紆余曲折があり、準備稿からそれを窺い知ることができることも理由のひとつだろう。悩み抜いたデザイナーの苦心はもちろん、作品の世界観構築にかかわる他のスタッフたちによる意見や修正、商品やスポンサーなどからの要請が事細かに反映された結果の、決定稿なのだ。

河森正治氏が中心になって誕生した「マクロス」シリーズにおいては、上述のようなラフスケッチの存在も他の無数の作品たちのそれとは異なる意味合いがある。それは、河森氏自身が作品世界の創造者であり、デザインによって左右されかねない世界観や発展の方向性を、自ら裁量する立場にあるという点だ。現在では役割が細分化されたアニメ制作の現場だが、河森氏は「マクロス」においてメカニックデザインのみならず、ストーリー（原作・共同）、絵コンテ、プロップデザイン、カラーリング設定、美術設定など、あらゆる仕事を精力的にこなした。業界のことをほとんどなにも知らない若者であったがゆえの、純粋かつ果敢な挑戦だった。

だが、すべての責任を負う立場であることには、我々が想像する以上の重圧がつきまとう。可変戦闘機のデザインひとつとっても安易な妥協が許されない。本書に収録される厖大な点数のラフスケッチは、自らに課した厳しい制約の中でもがく思考の過程そのものといえる。

準備稿には、準備稿にとどまった理由が必ずある。突破できなかった"壁"の痕跡が見える。それを正面から突破したか、別の手段を新たに創造した結果、決定稿が完成するのだ。ひとつの答えに繋がったラフスケッチではあるが、それが必ずしも唯一の解答とは限るまい。そう考えるとラフスケッチとは、さらなる無数の進化の形を内包した卵のようなものかもしれない。だからこそ、見ていてワクワクするのだろう。

河森氏は昨年、プロデビュー40周年を迎えた。その経歴の中でも、特に河森氏を象徴する作品が「マクロス」である。40年を通した天才デザイナーの苦心、無心の努力、迷い、完全を目指しての飽くなき追求の過程を、その圧倒的な筆致から感じとってほしい。

Rough sketches have a mysterious charm. It is natural that the model sheet has the beauty that was completed as a drawing material, but in addition to the one that represents the final shape, you can see the preparatory manuscript with innumerable "lines" with potential. There is power that cannot help attracting people unconsciously. There are various processes and twists and turns before the final draft, and one of the reasons is that you can see it from the preparatory draft. It is the final draft as a result of not only the hard work of the designer who was worried about it, but also the opinions and corrections of other staff involved in building the world view of the work, and the requests from the products and sponsors.

In the "Macross" series, which was created mainly by Mr. Shoji Kawamori, the existence of rough sketches as described above has a different meaning from that of countless other works. That is, Mr. Kawamori himself is the creator of the work world, and he is in a position to discretion the world view and the direction of development that may be influenced by the design. Currently, the role of animation production is subdivided, but Mr. Kawamori is not only a mechanic design in "Macross", but also a story (original / joint), storyboard, prop design, coloring setting, art setting, etc. He did my job energetically. It was a pure and bold challenge because he was a young man who knew almost nothing about the industry.

However, being in a position to take all responsibility comes with more pressure than we can imagine. The design of a variable fighter cannot be easily compromised. The enormous rough sketches recorded in this book can be said to be the process of struggling thinking despite the strict restrictions imposed on oneself.

There is always a reason for staying in the preparatory draft. You can see the traces of the "wall" that could not be broken through. The final draft is completed as a result of breaking through it head-on or creating another means. It's a rough sketch that leads to one answer, but it's not always the only answer. With that in mind, a rough sketch may be like an egg that contains innumerable forms of evolution. That's why it's so exciting to watch.

Mr. Kawamori celebrated the 40th anniversary of his professional debut last year. Among his careers, the work that symbolizes Mr. Kawamori is "Macross". From the overwhelming brushstrokes, I want you to feel the painstaking, innocent efforts, hesitation, and insatiable pursuit of perfection of a genius designer throughout the 40 years.

MACROSS 河森正治 SHOJI KAWAMORI DESIGNER'S NOTE

CONTENTS

003 超時空要塞マクロス
THE SUPER DIMENSION FORTRESS MACROSS

187 超時空要塞マクロス 愛・おぼえていますか
THE SUPER DIMENSION FORTRESS MACROSS -DO YOU REMEMBER LOVE?-

211 超時空要塞マクロス PCゲーム
THE SUPER DIMENSION FORTRESS MACROSS [PC GAME]

257 超時空要塞マクロス スクランブルバルキリー
THE SUPER DIMENSION FORTRESS MACROSS "SCRAMBLE VALKYRIE"

284 マクロスプラス
MACROSS PLUS

421 マクロス7
MACROSS 7

497 マクロス デジタルミッション VF-X & マクロス VF-X2
MACROSS DIGITAL MISSION VF-X & MACROSS VF-X2

513 VFエクスペリメント
VF EXPERIMENTAL PROGRAM

523 マクロスゼロ
MACROSS ZERO

541 マクロスF
MACROSS FRONTIER

574 劇場版 マクロスF
MACROSS FRONTIER THE MOVIE

582 マクロス30 銀河を繋ぐ歌声
MACROSS 30 -VOICES ACROSS THE GALAXY-

593 マクロスΔ
MACROSS DELTA

本書は、既存の設定収録書籍や雑誌などでは省略されるか、小さく扱われることが多かった河森正治氏による無数のラフスケッチを可能な限り収集、これをできる限りの数、しかも大きく掲載することを目指した。そのため、縦と横を混在させた変則的なレイアウトを採用している。

既存の出版物には載っているが今回回収できなかったもの、また以前に出版した「マクロス ヴァリアブルファイター デザイナーズノート(以下、VFDN)」に載せた準備稿などは一部省いている。逆に、あくまで参考資料として描かれた設定画に準ずる画稿で、VFDNに掲載しなかったものは紙幅の許す限りこちらに載せた。VFDNの決定稿と比較しながら眺めるとより一層得るものも大きいはずだ。

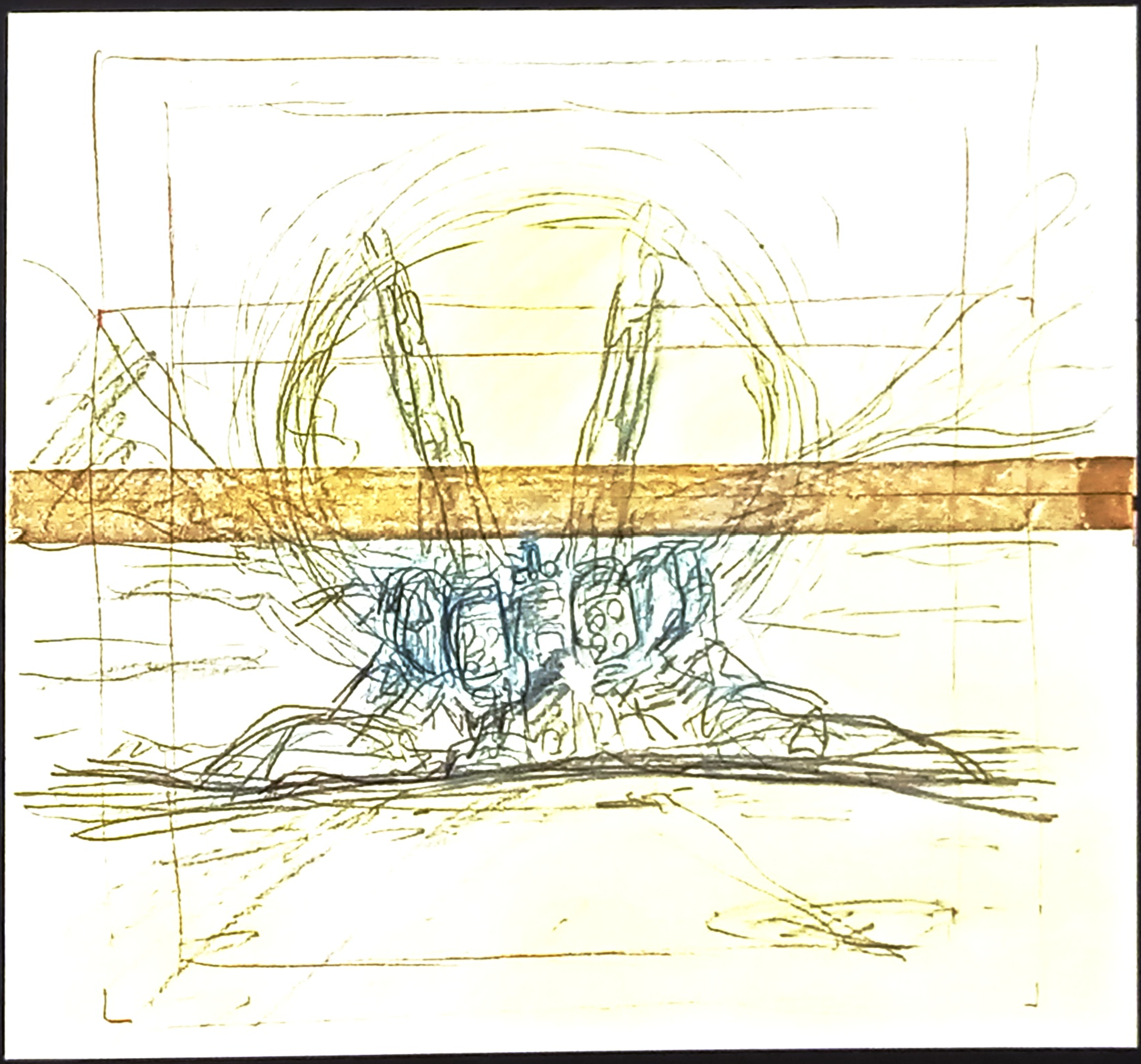
本書に収録した準備稿は河森氏本人が管理するものを直接貸与していただいてスキャン作業を行った。原画が手もとにないものはやむなく複写を掲載した。読者には原画の生の状態を体感してもらいたいとの思いから、通常であればノイズとして処理される点や線、汚れなどもあえて残していることがあるがご了承いただきたい。

This book collects as many rough sketches as possible by Mr. Shoji Kawamori, who was often omitted or treated small in existing books and magazines, and publishes as many as possible and as large as possible. Aimed at that. Therefore, an irregular layout that mixes vertical and horizontal is adopted.
Some of the preparatory manuscripts published in the "Macross Variable Fighter Designers Note (VFDN)" published before, which were listed in existing publications but could not be collected this time, are omitted. On the contrary, the sketches that are similar to the setting images drawn as reference materials and were not posted on VFDN are posted here as much as the width of the paper allows. If you look at it while comparing it with the final draft of VFDN, you should get even more.
The preparatory manuscript recorded in this book was directly lent to Mr. Kawamori himself and scanned. If I didn't have the original picture, I had to post a copy. Since we want the reader to experience the raw state of the original image, please understand that some points, lines, stains, etc. that are normally treated as noise may be left behind.

1982

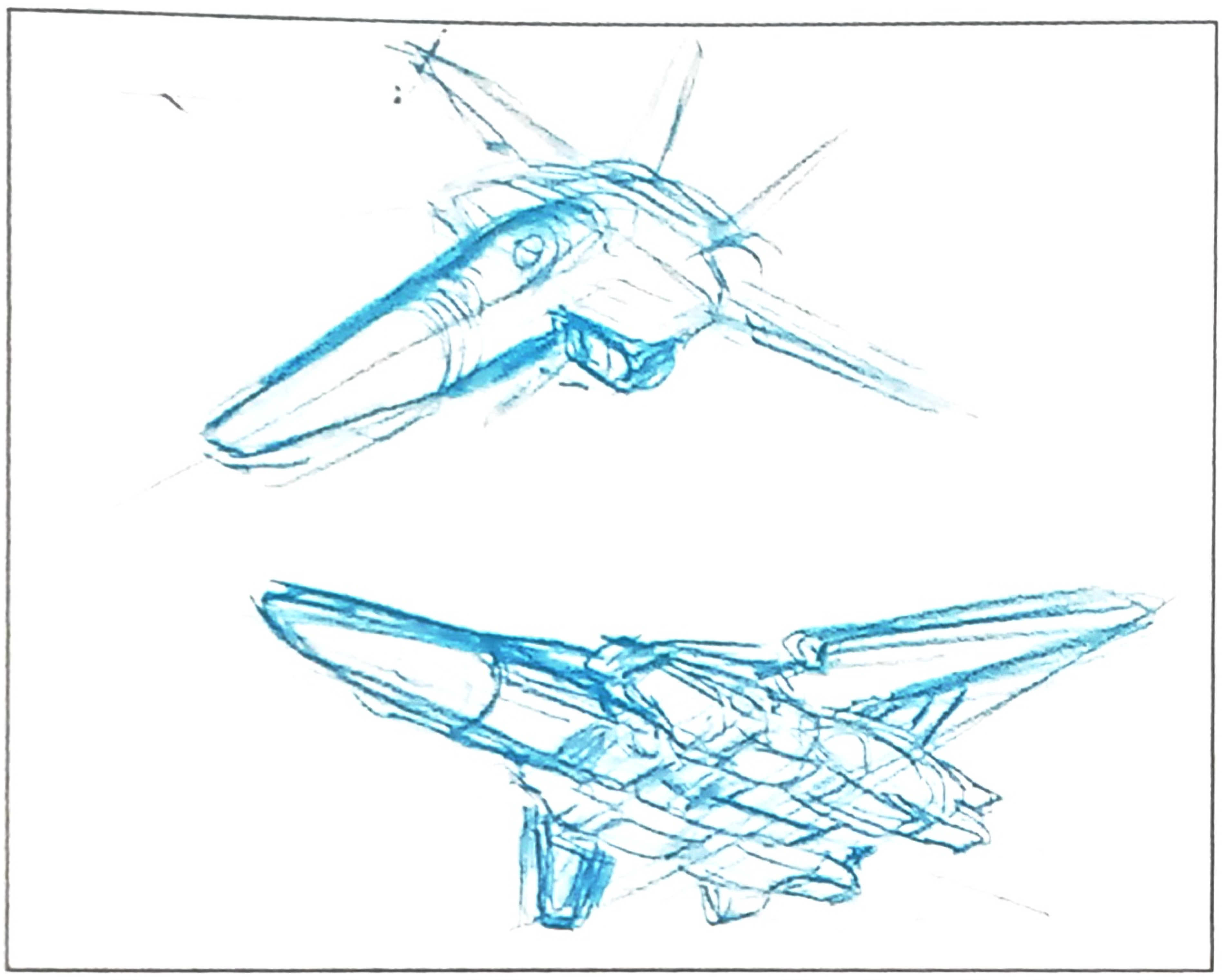
超時空要塞マクロス
(TVシリーズ)

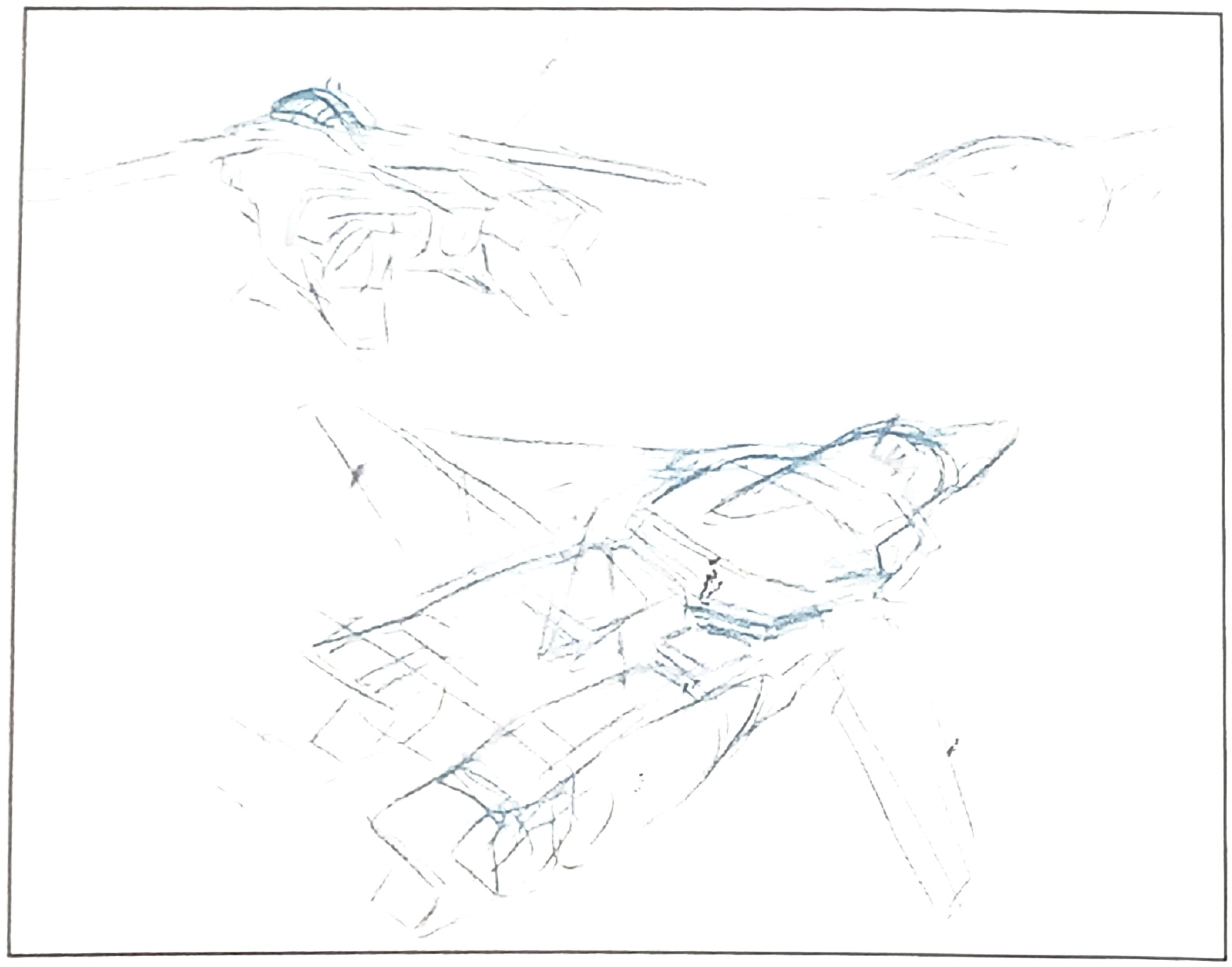
THE SUPER DIMENSION FORTRESS MACROSS

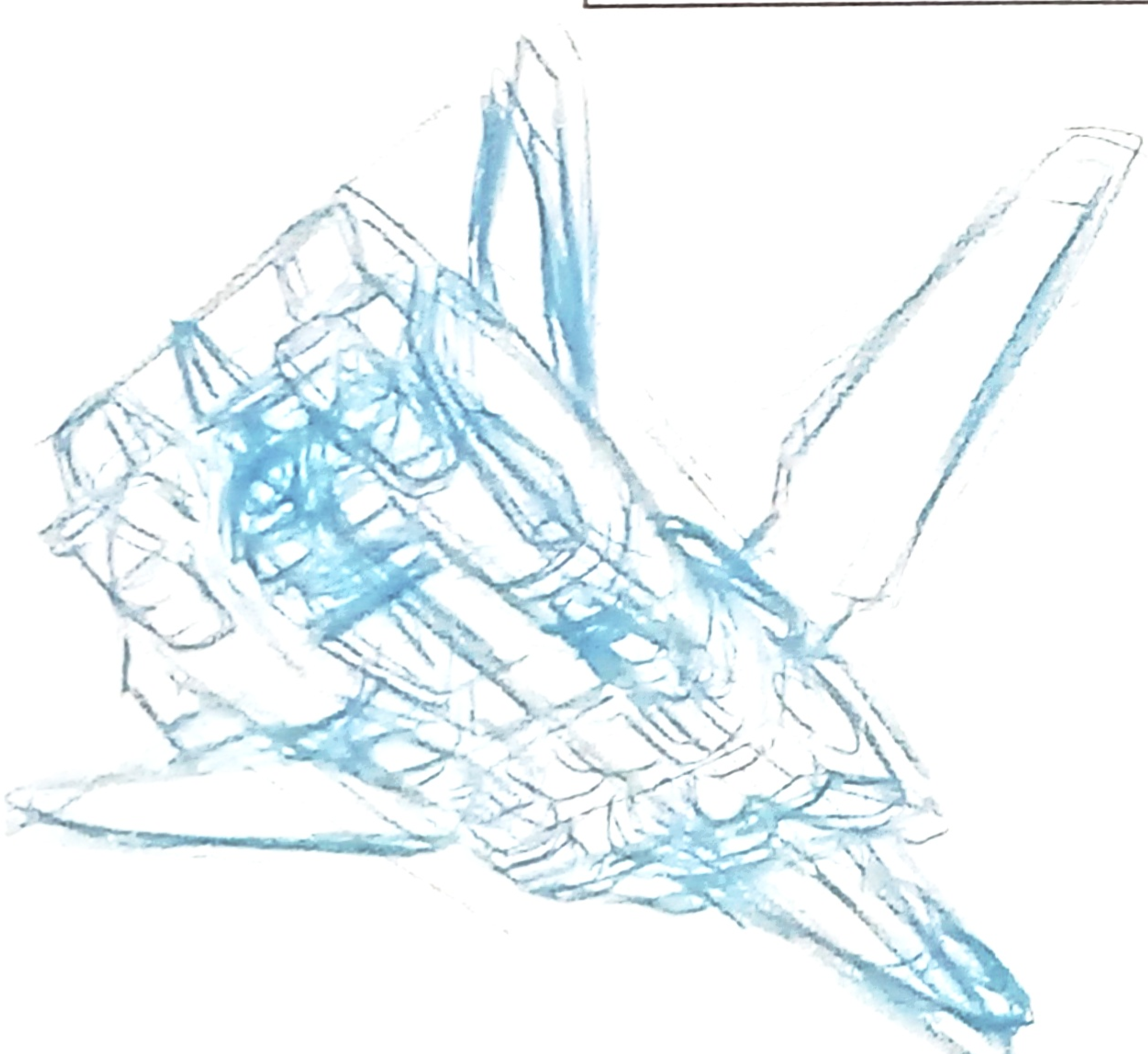


第1作「超時空要塞マクロス」で河森氏は、初めて世界観をゼロから創り上げるという体験をする。デザインと世界観は切っても切れない関係にあり、彼はどうしたら地球とゼントラーディ両陣営の文化や技術の違いを表現できるかを考え抜いたという。すべてが人間の手で描かれていた当時のアニメーションでは、航空機が飛行する様子を表現することは難しいことと考えられており、本作はその限界に挑戦したものだった。優秀なスタッフがいてこその表現であり、実際に動いている絵を見るまでは賭けに近かったと河森氏は述懐する。緻密に創り上げられたメカと世界観は第1話からSF、航空機、ロボットそれぞれのファンを驚かせ、作品は日本アニメの歴史にその名を刻んだのであった。

In the first work, "The Super Dimension Fortress Macross," Kawamori will experience creating a world view from scratch for the first time. Design and worldview are inseparable, and he pondered how to express the cultural and technological differences between the Earth and Zentradi. It was thought that it would be difficult to express how an aircraft was flying in the animation at that time, which was all drawn by human hands, and this work challenged that limit. Mr. Kawamori recalls that it was an expression only with excellent staff, and it was close to betting until he saw the film in action. The elaborately created mecha and world view surprised fans of science fiction, aircraft, and robots from the first episode, and the work made its name in the history of Japanese animation.

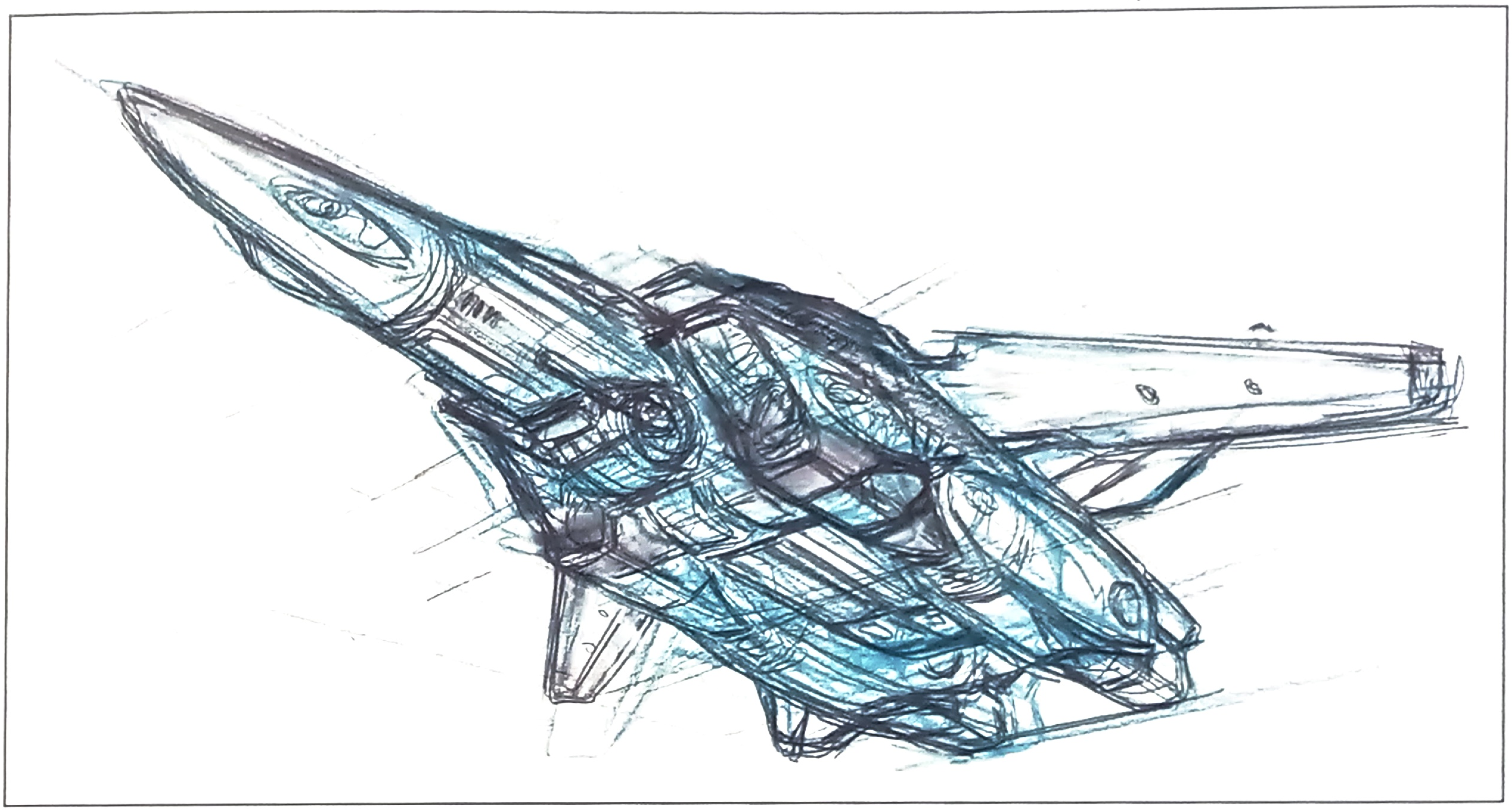


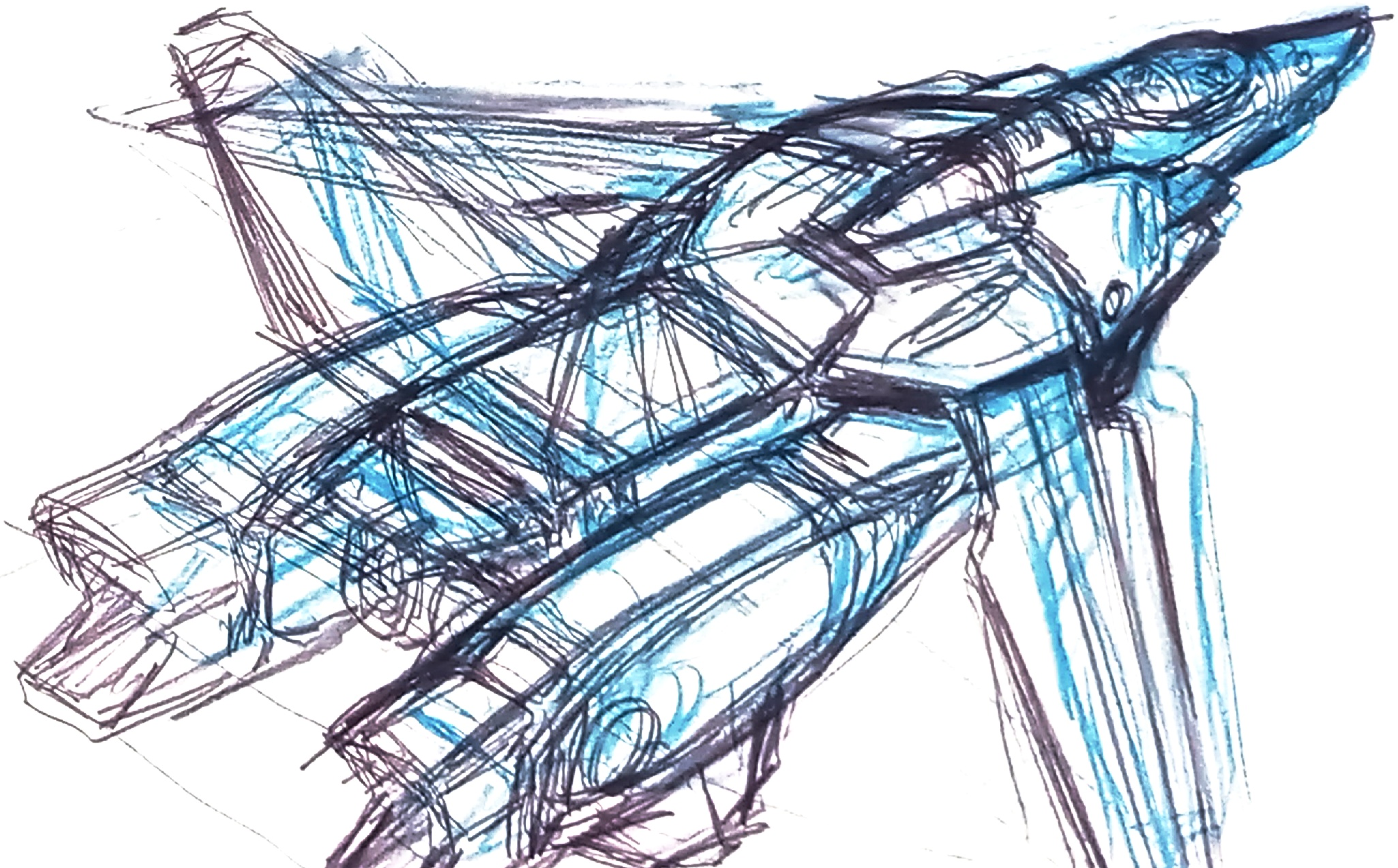




■VF-1Jバルキリー【設定画用ラフ】
VF-1J Valkyrie【rough sketch for model sheet】

■VF-1Jバルキリー【設定画用ラフ】
VF-1J Valkyrie【rough sketch for model sheet】

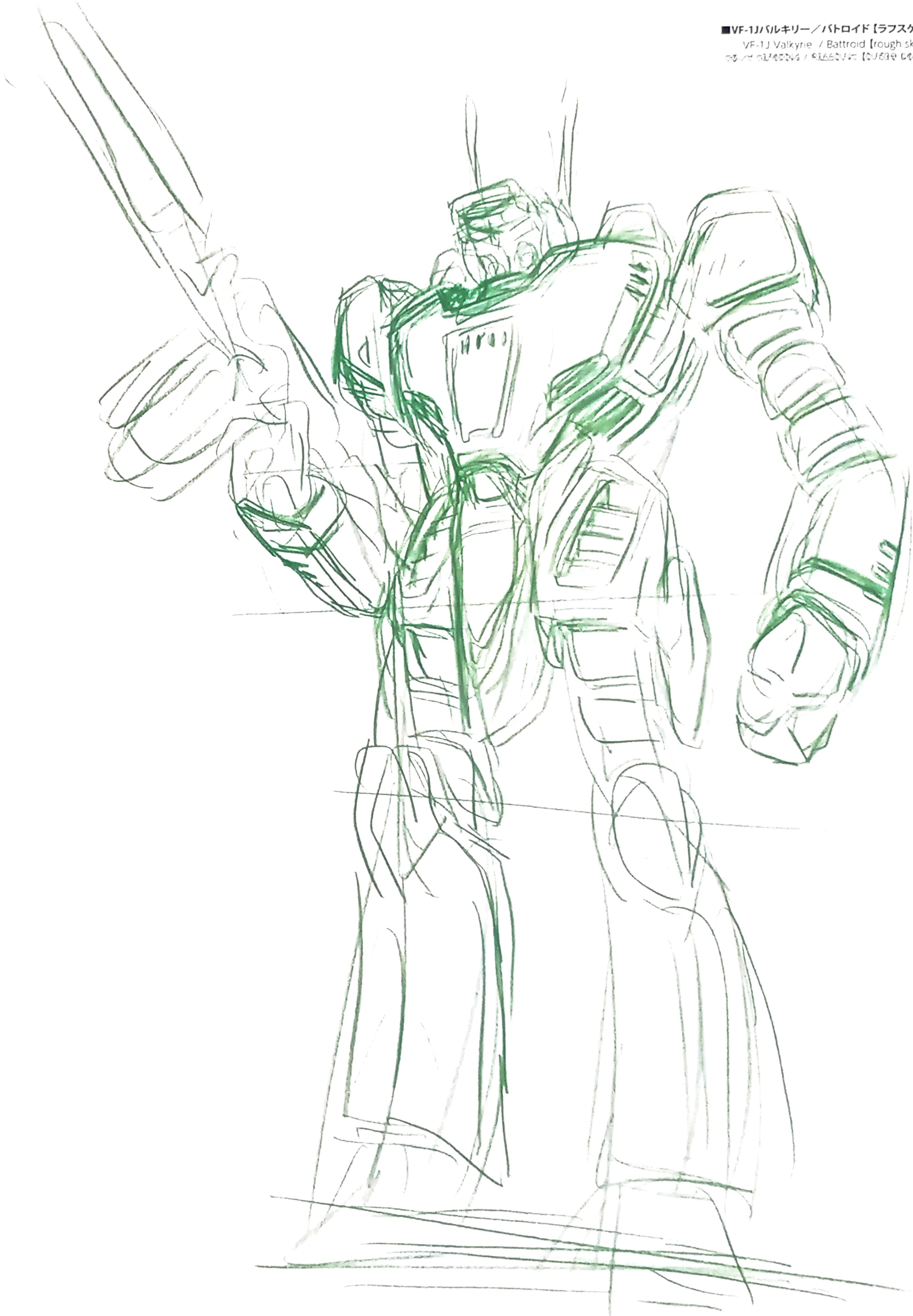


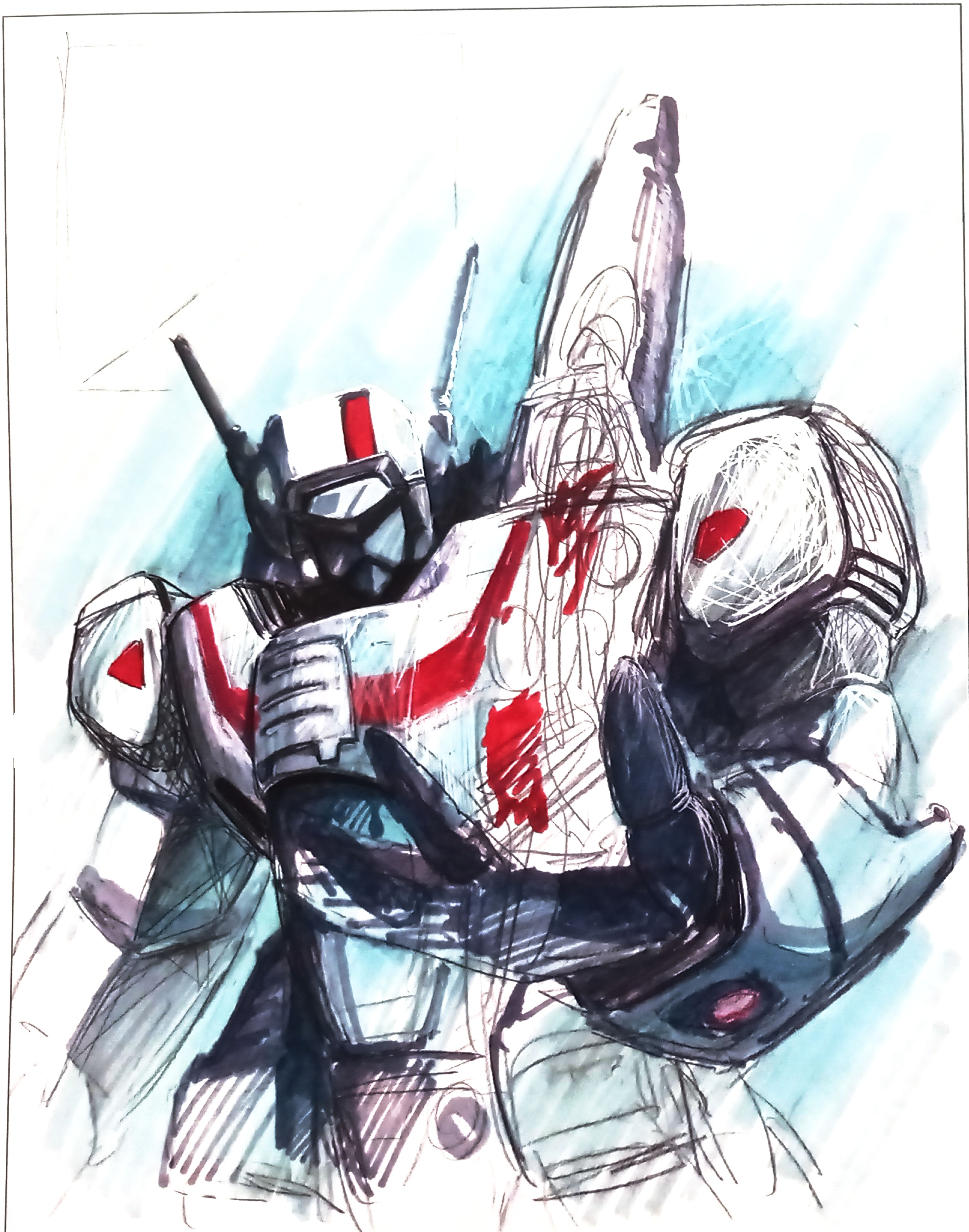




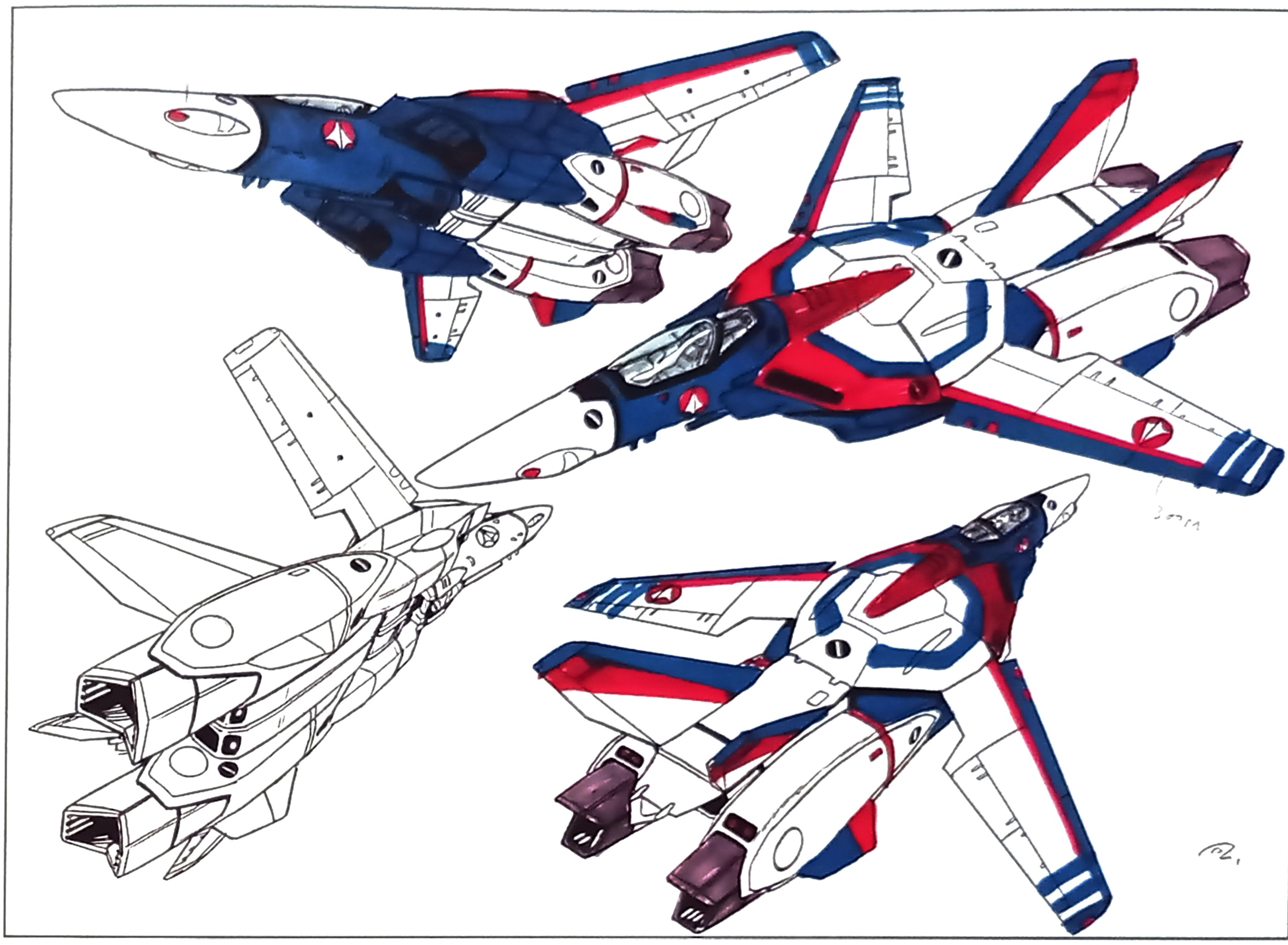
■VF-1Jバルキリー／バトロイド【ラフスケッチ】
VF-1J Valkyrie / Battroid【rough sketch】

■VF-1Jバルキリー／バトロイド【ラフスケッチ】
VF-1J Valkyrie / Battroid【rough sketch】

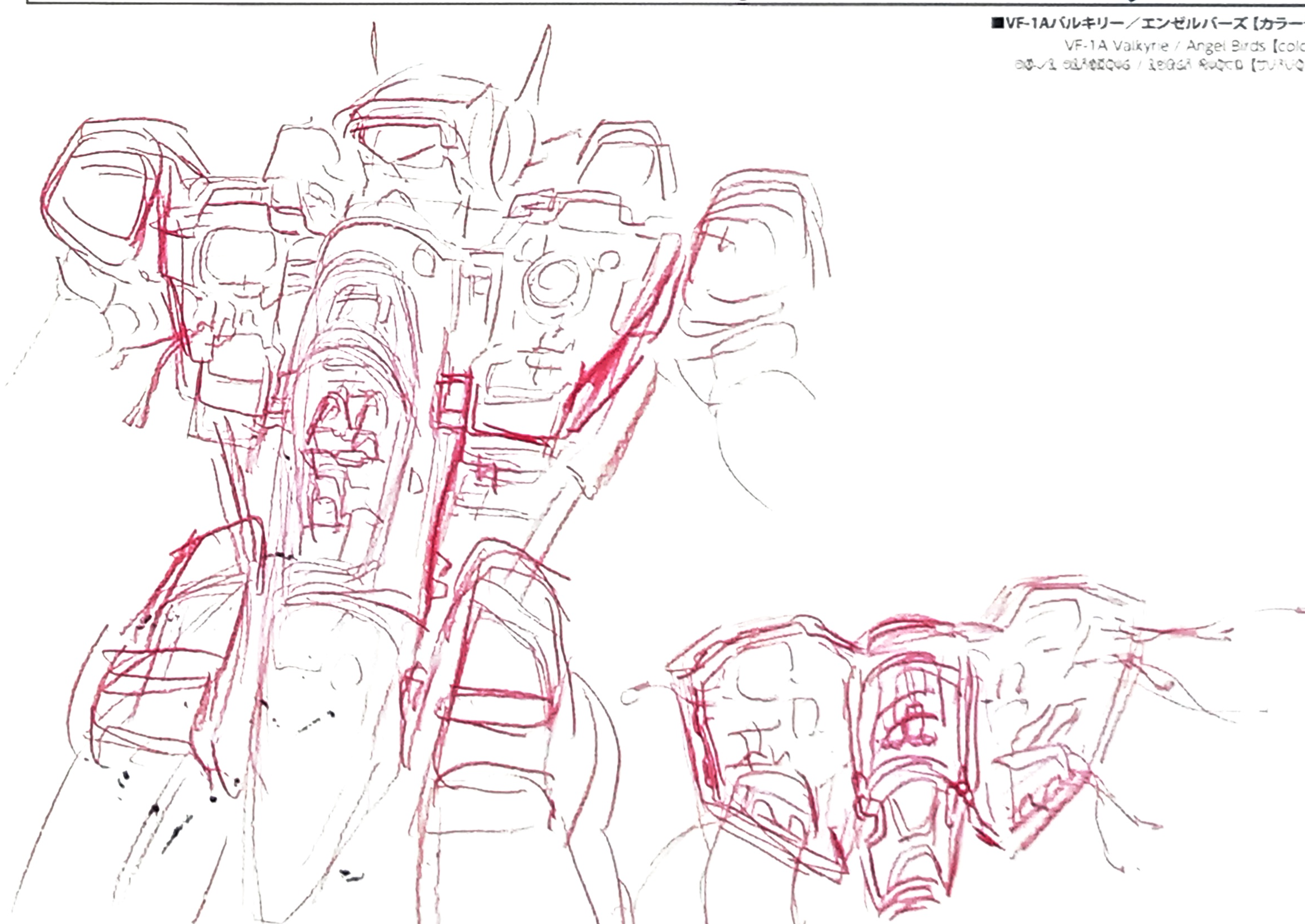




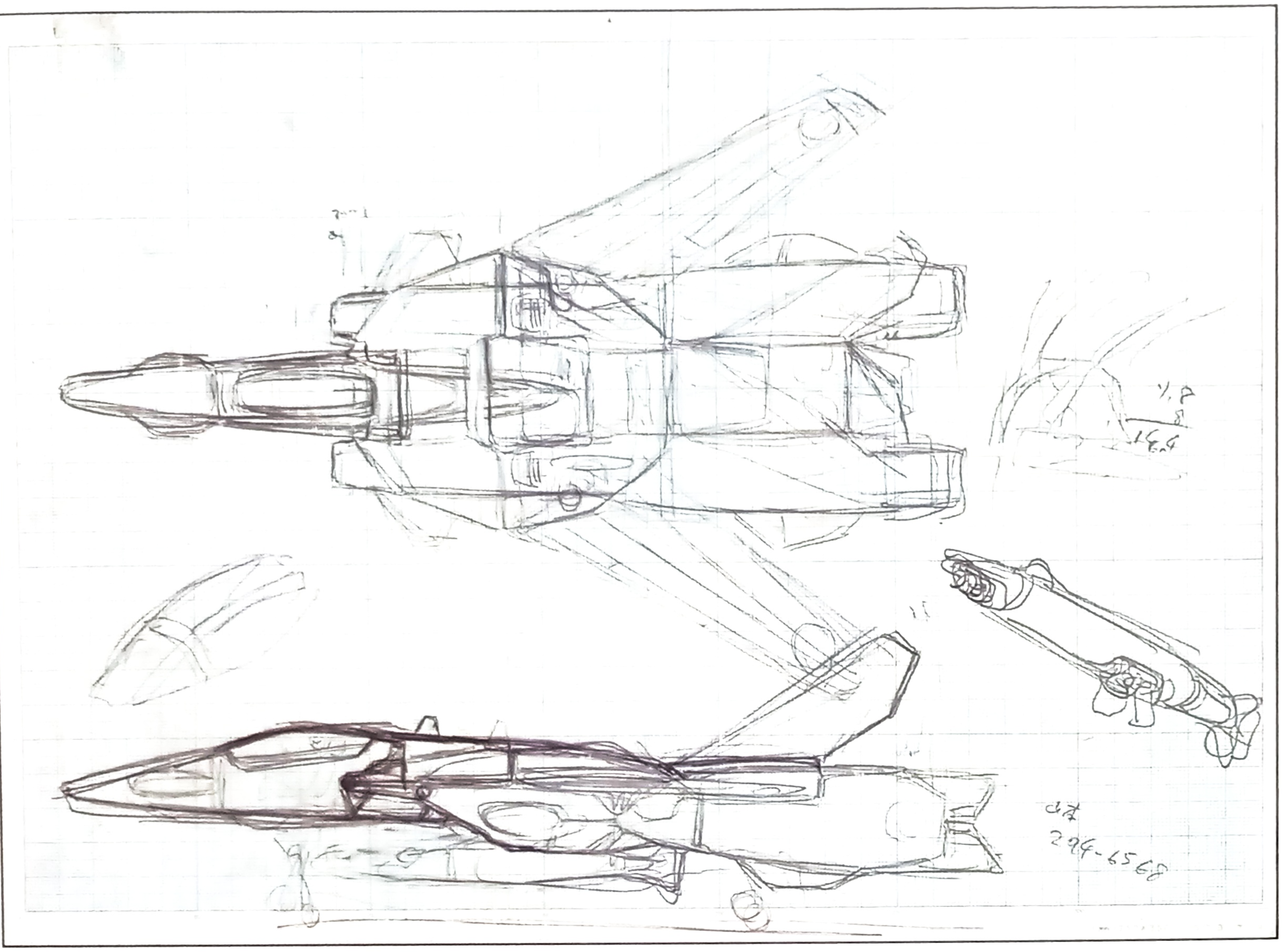
■VF-1Jバルキリー【イラスト】
VF-1J Valkyrie【illustration】

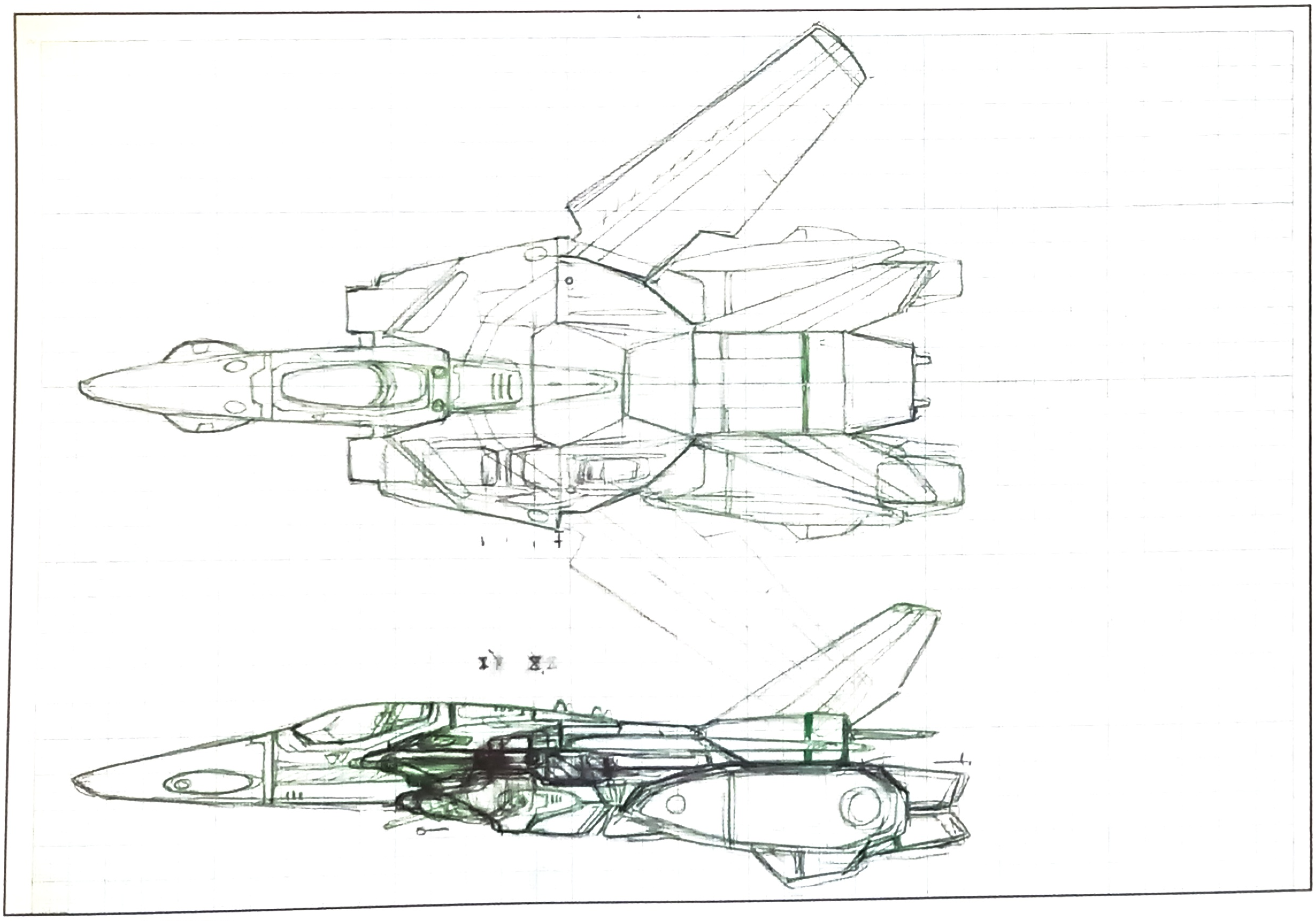


■VF-1Aバルキリー／エンゼルバーズ【カラーテスト】
VF-1A Valkyrie / Angel Birds【color test】

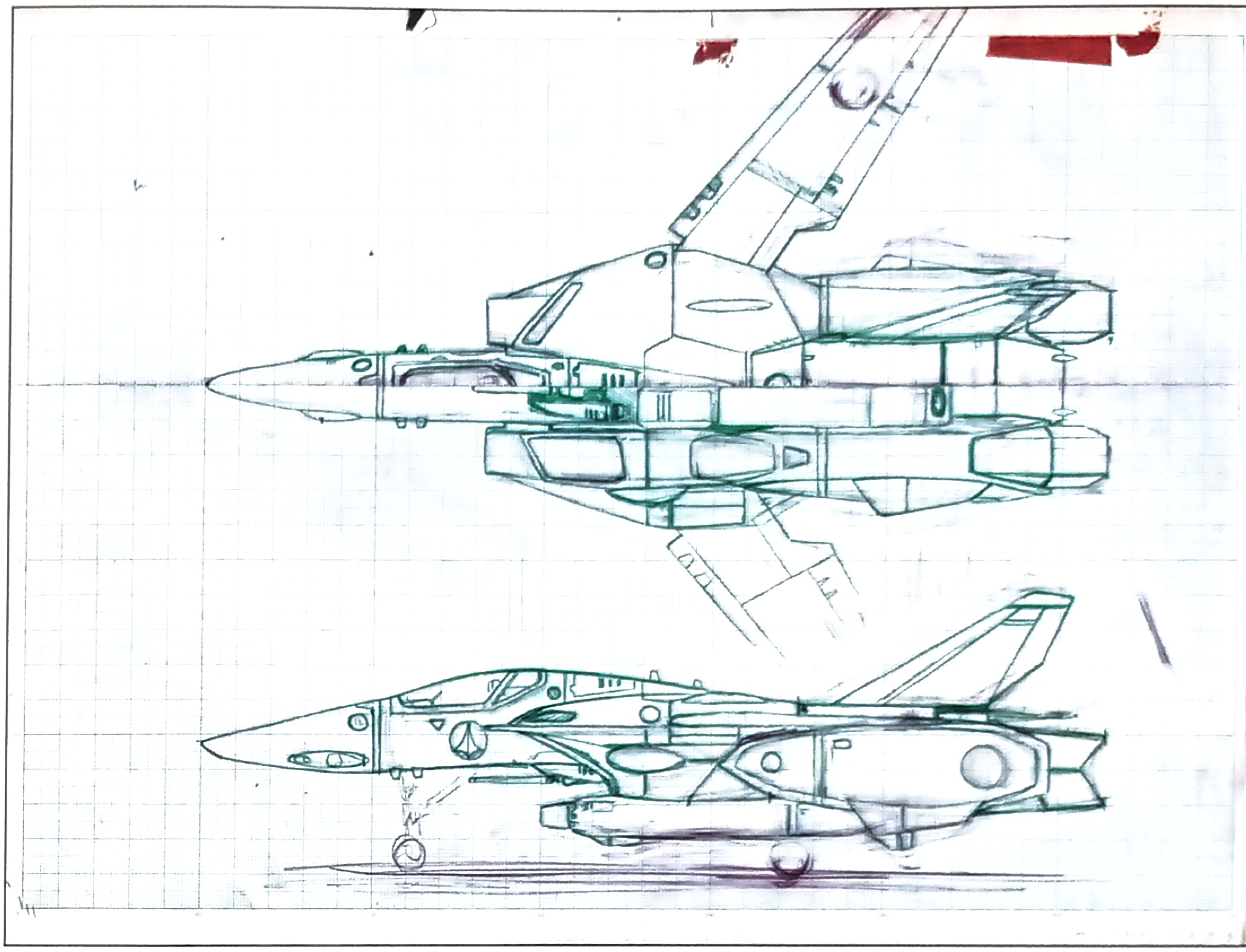


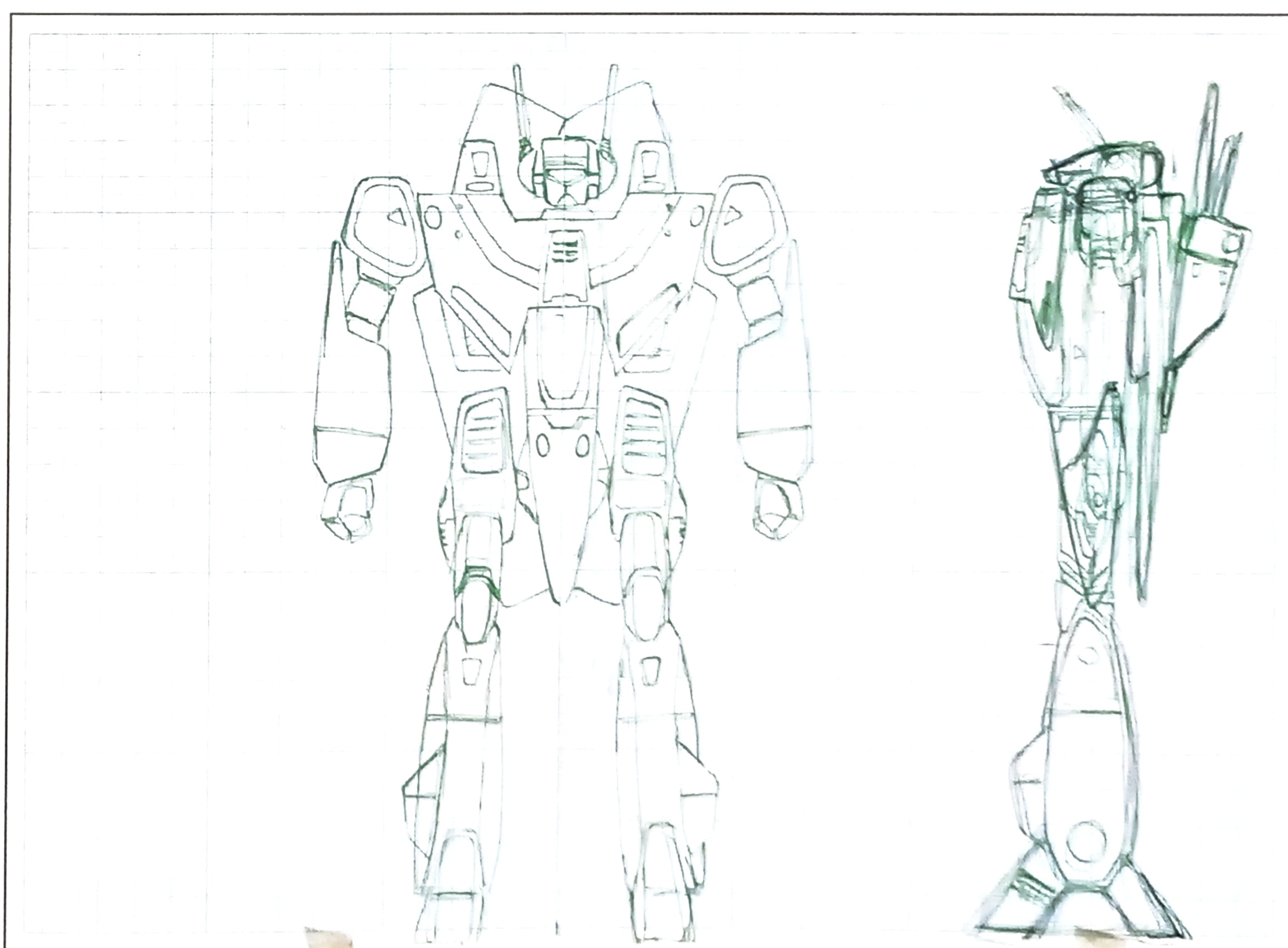
■VF-1Jバルキリー／胸部詳細
VF-1J Valkyrie / chest detail





■VF-1Jバルキリー【玩具用図面】
VF-1J Valkyrie【drawings for toys】

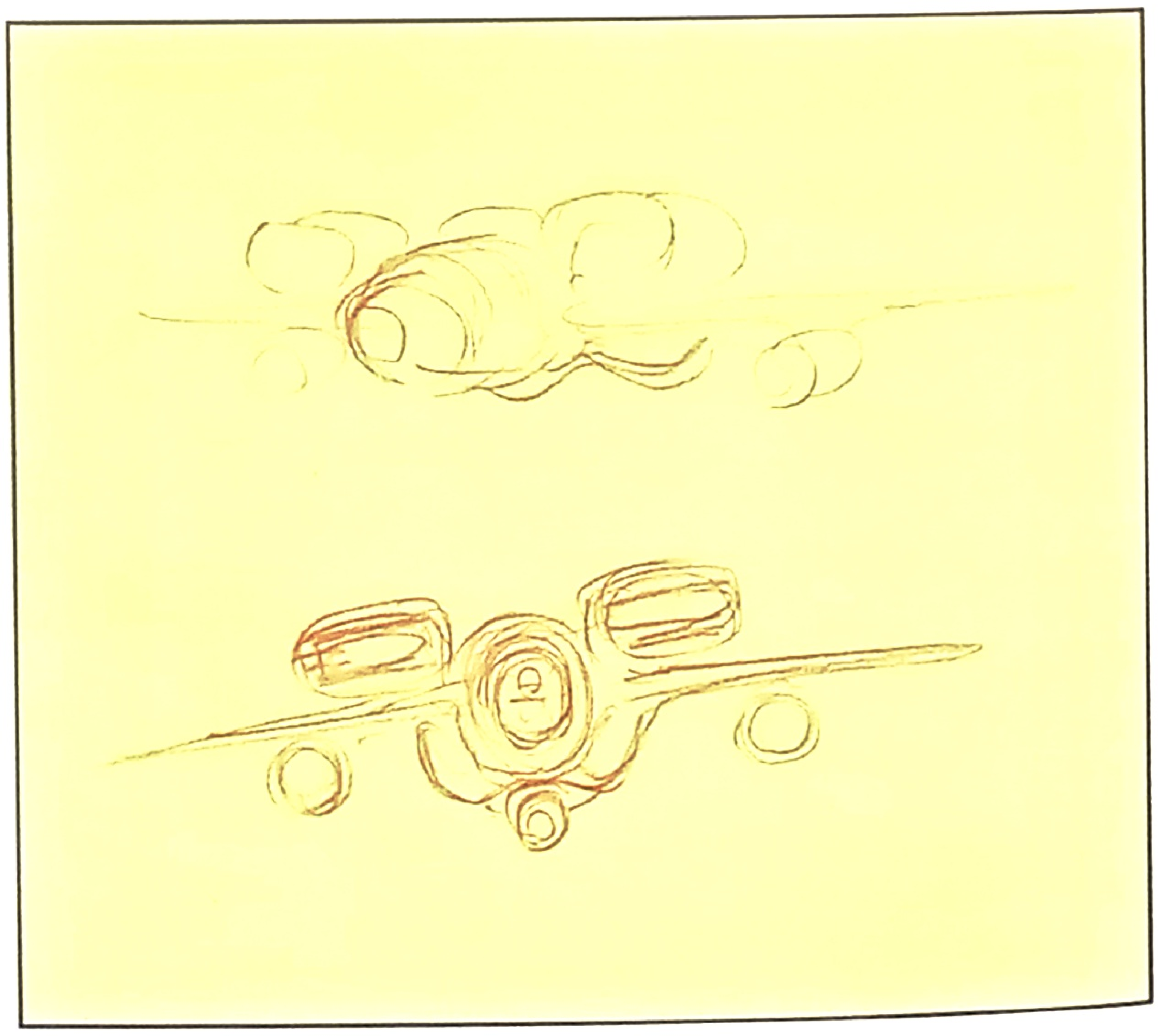




■VF-1Jバルキリー【玩具用図面】
VF-1J Valkyrie【drawings for toys】
[illegible]





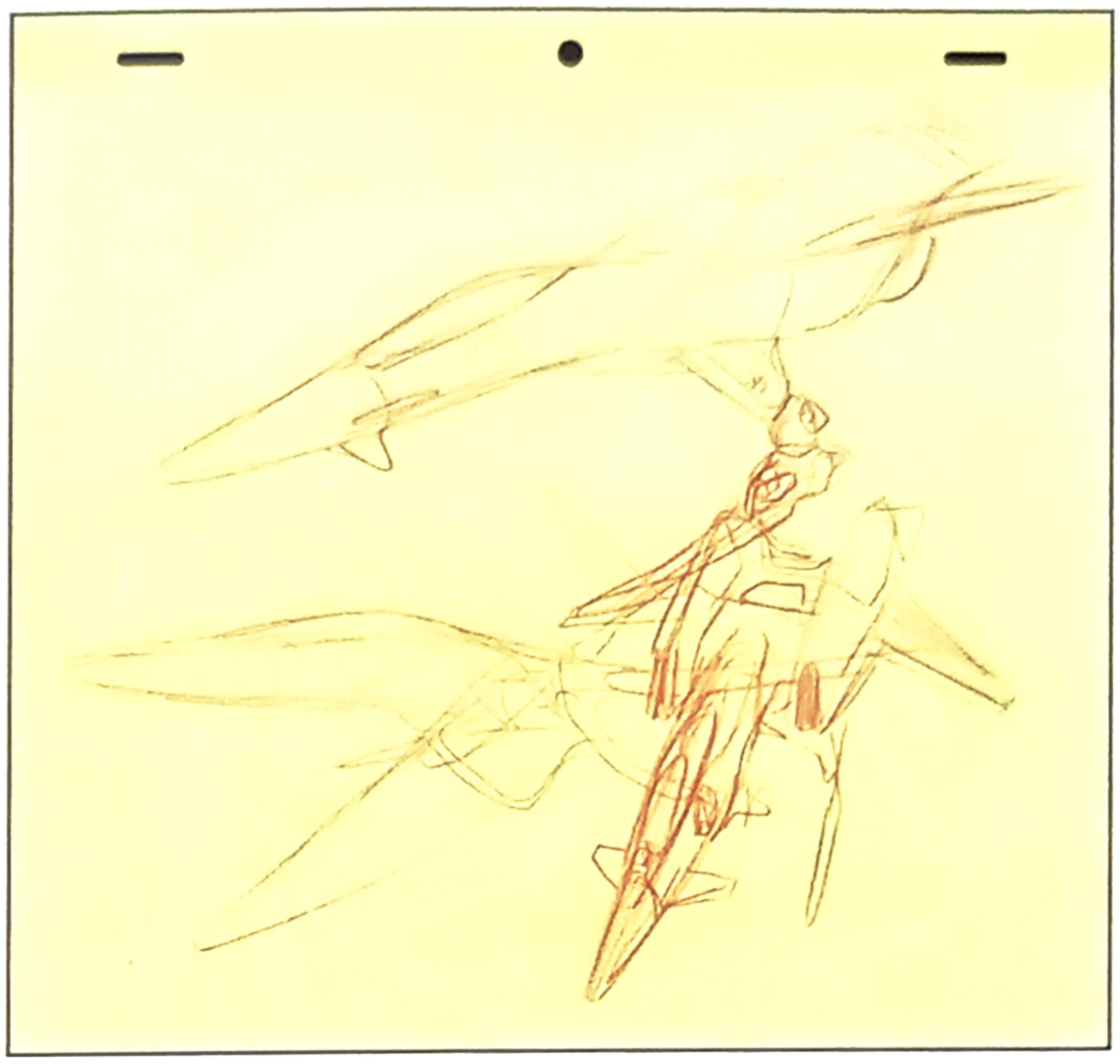


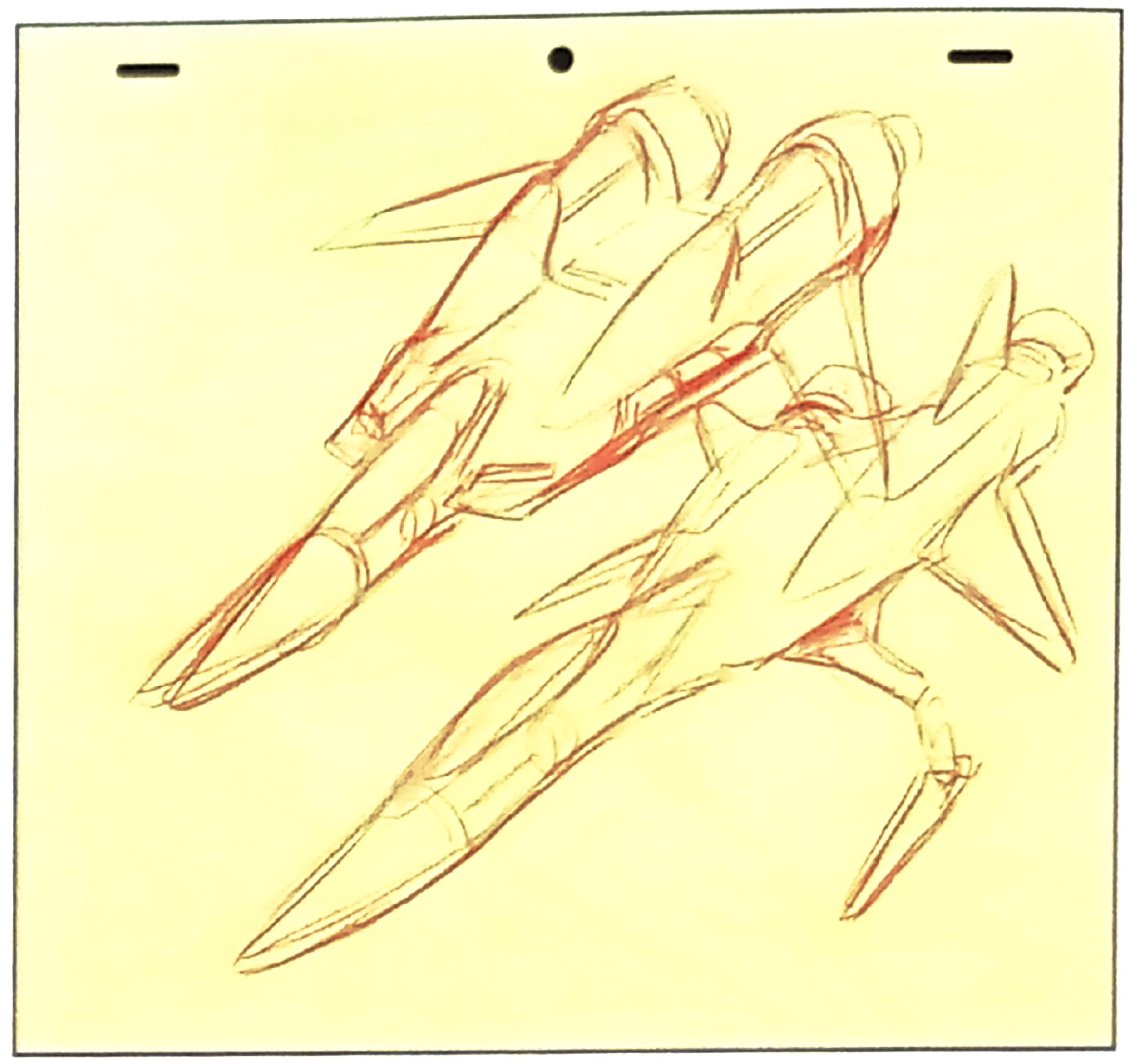
■統合軍戦闘機

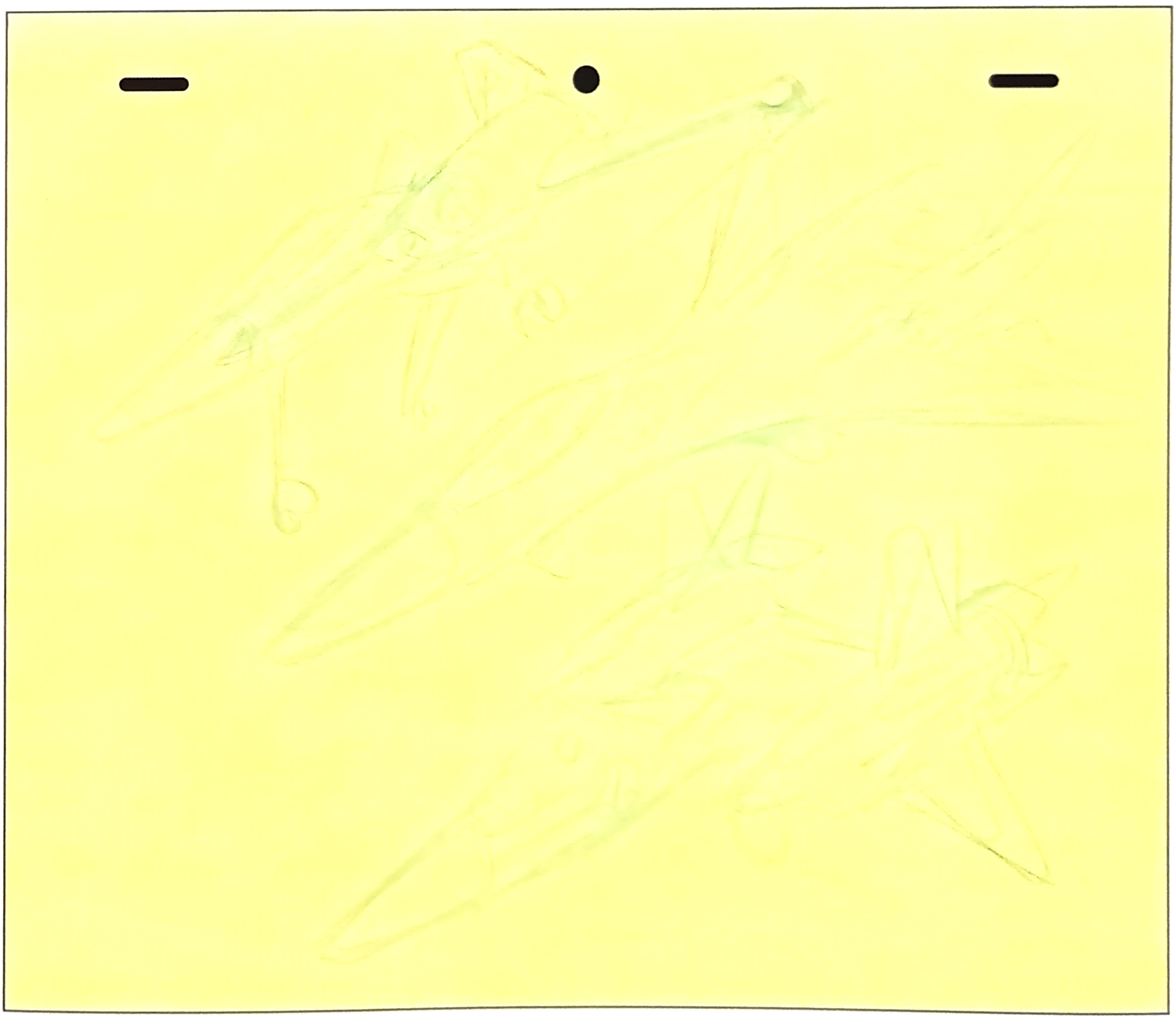
Fighter of U.N.

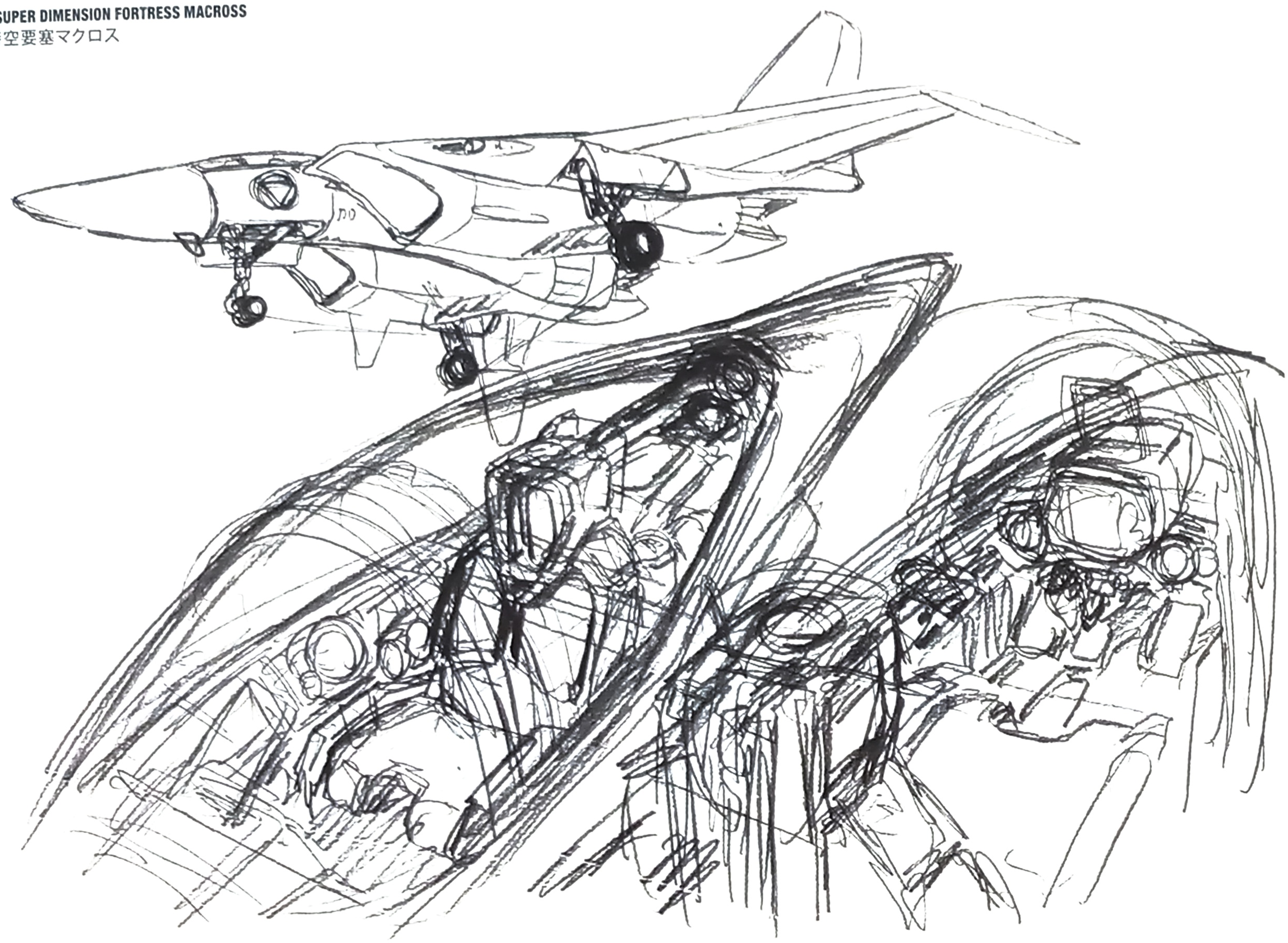
VFであるのか通常戦闘機であるのかは不明だが、数々のスケッチが残されている。黄色の用紙はアニメーション制作現場で修正原画用と呼ばれているもので、影部分の指定に使う色鉛筆で描かれている。河森氏はインスピレーションが湧いた際、手近にあるもので即座にスケッチしていたのだろう。

Many sketches are left, but it is unknown whether it is a VF or a normal fighter. The yellow paper is called "for correction originals" at the animation production site, and is drawn with colored pencils used to specify shadows. When Kawamori was inspired, he would have sketched immediately using what he had at hand.

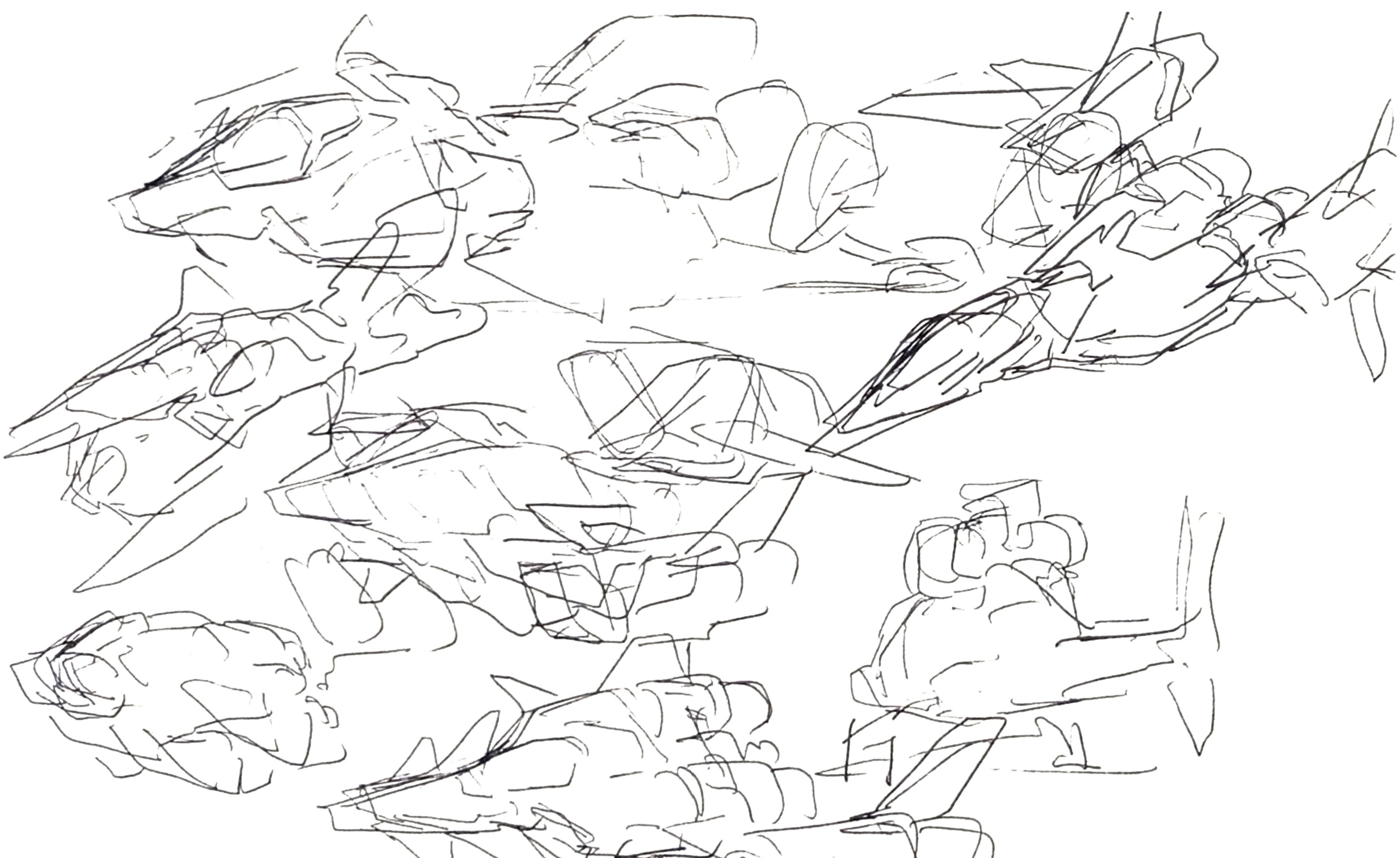


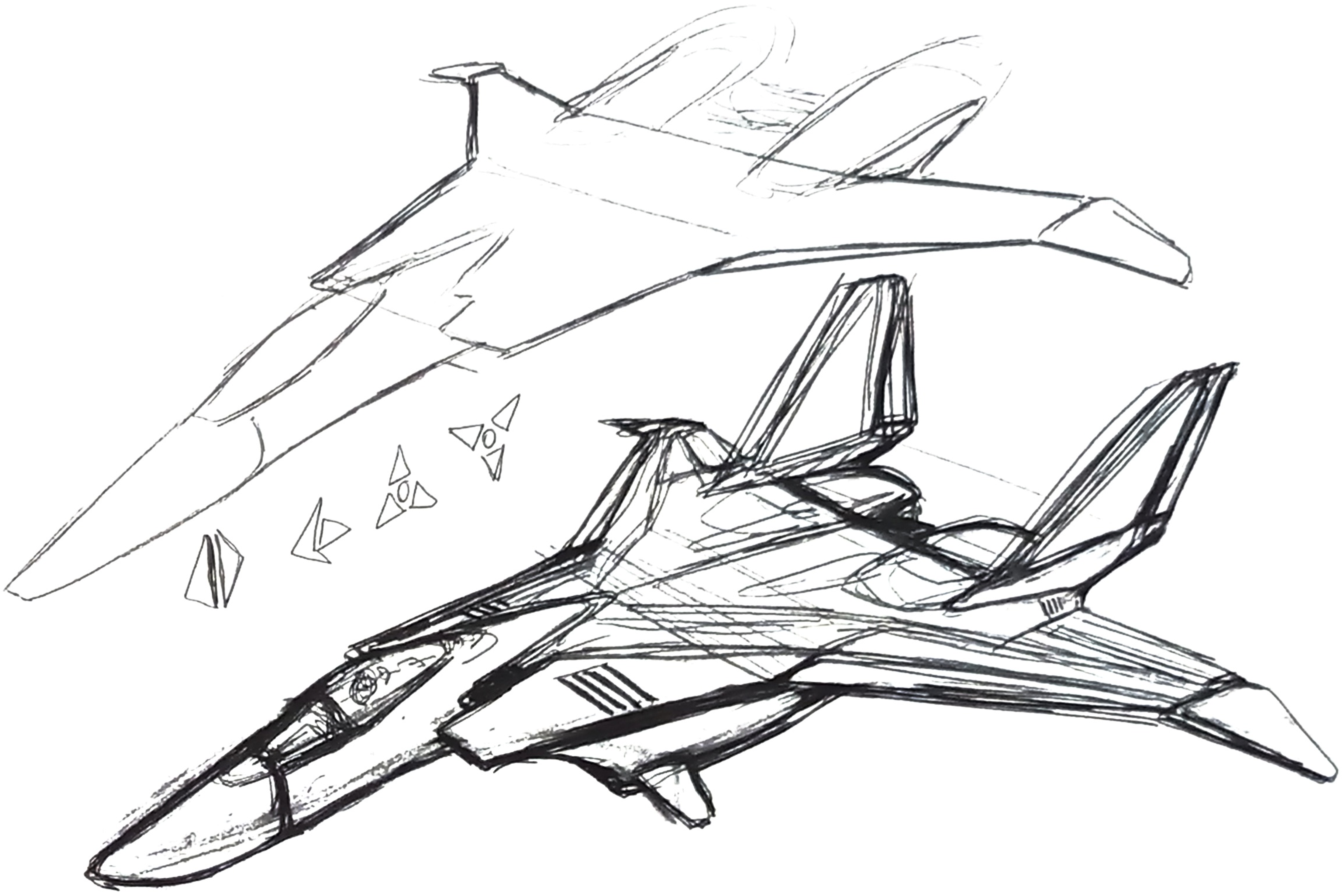


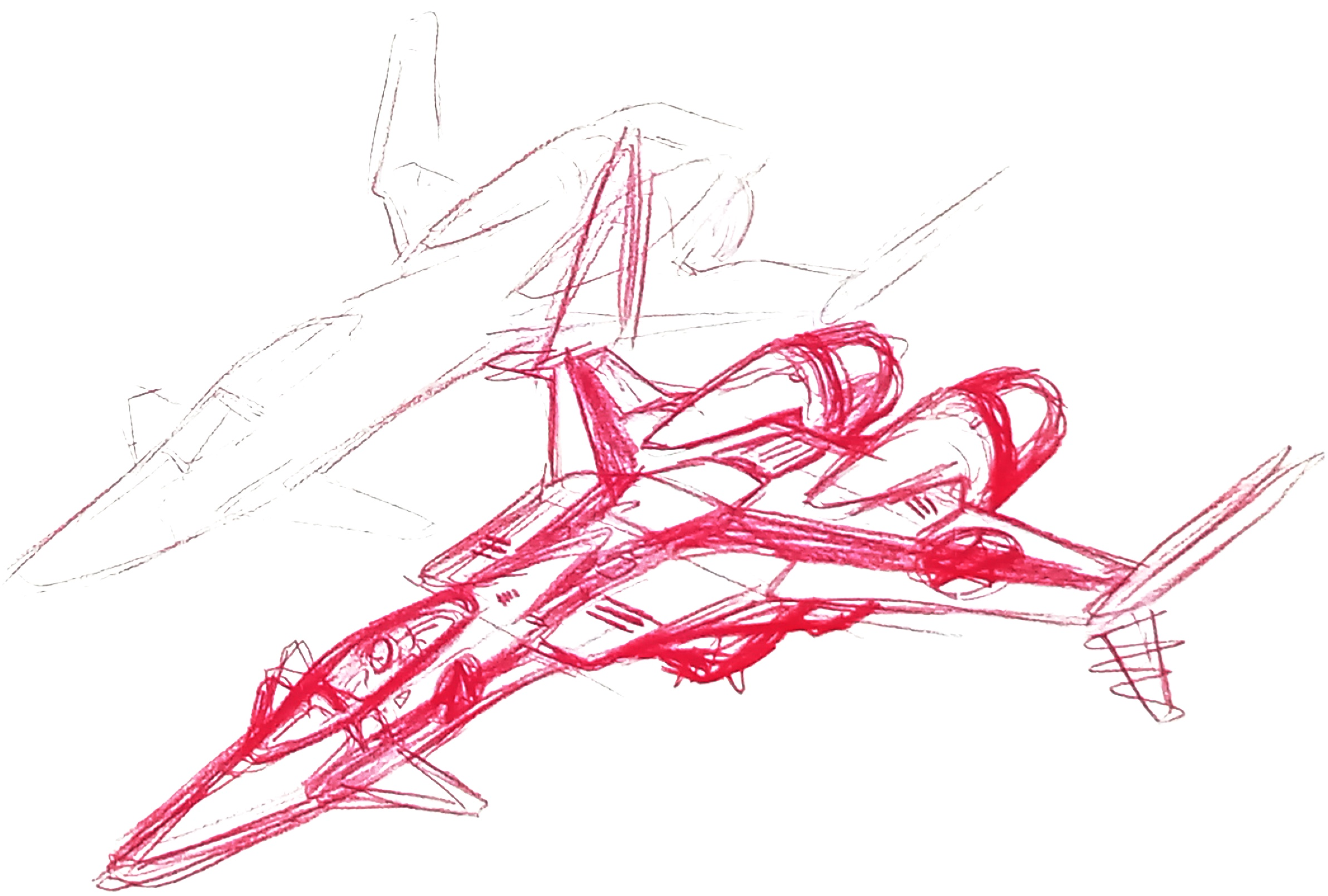




■統合軍戦闘機 ドラゴンII
U.N. Fighter DragonII





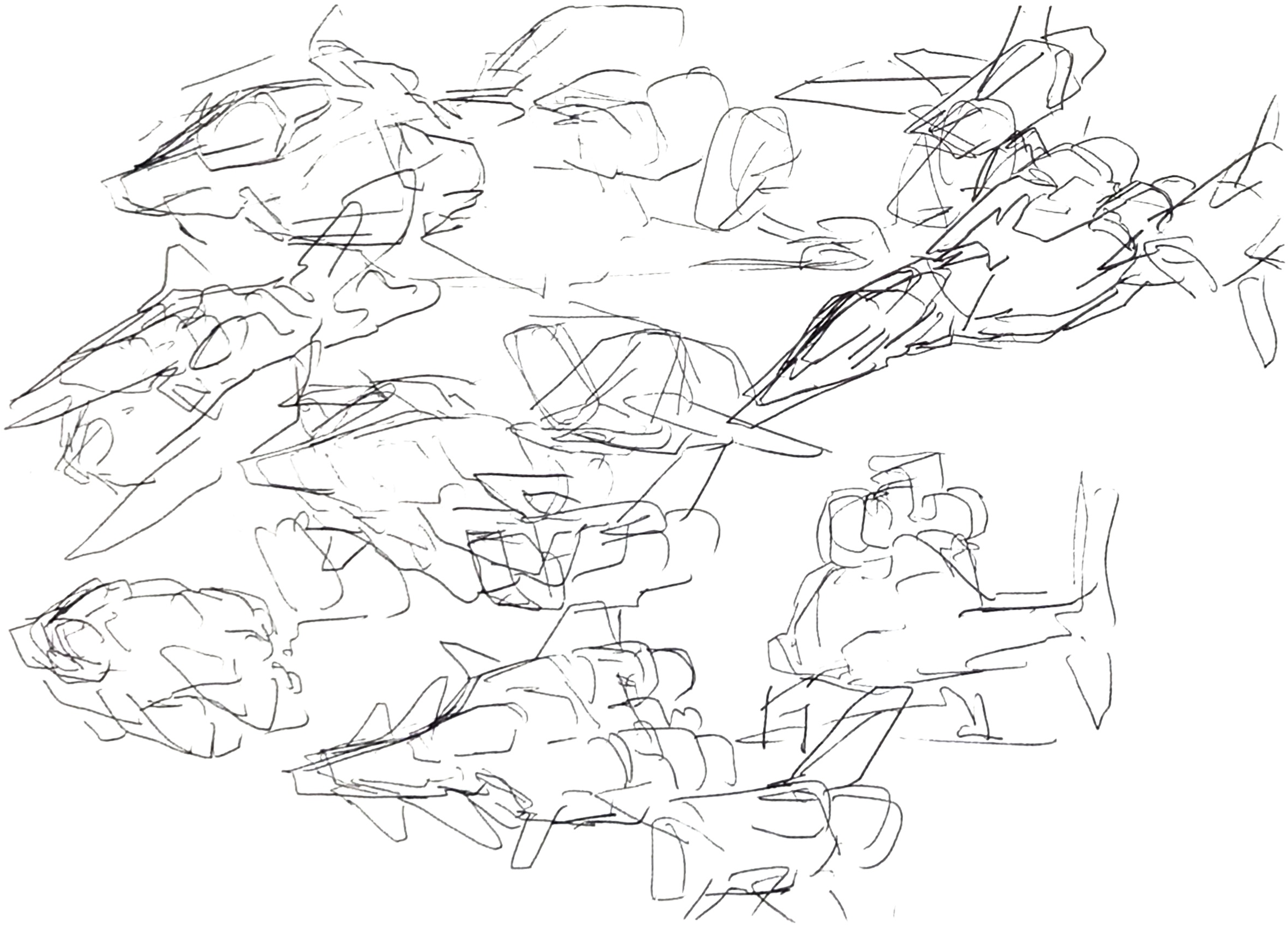


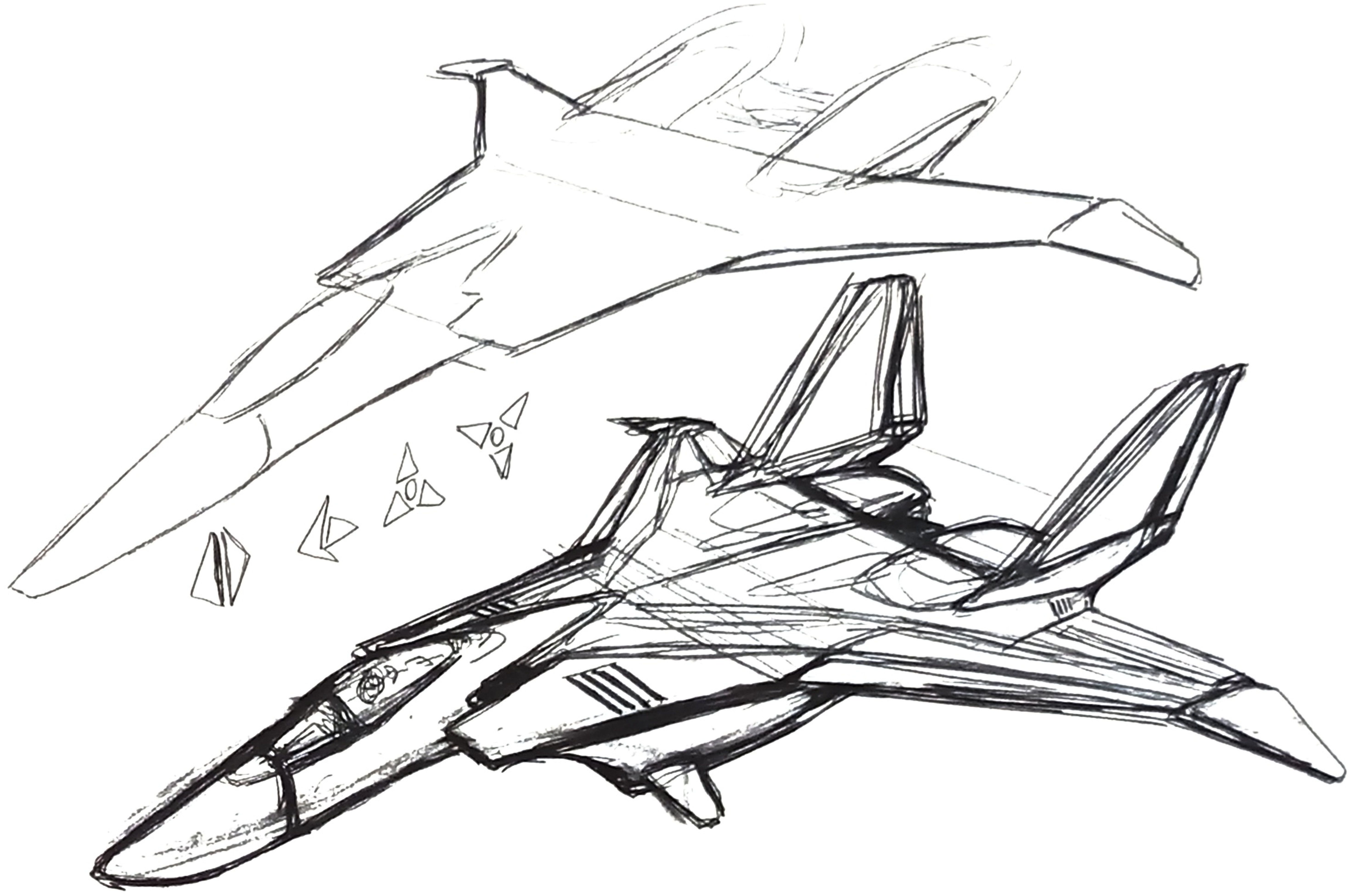
■統合軍戦闘機 ドラゴンII
U.N. Fighter DragonII

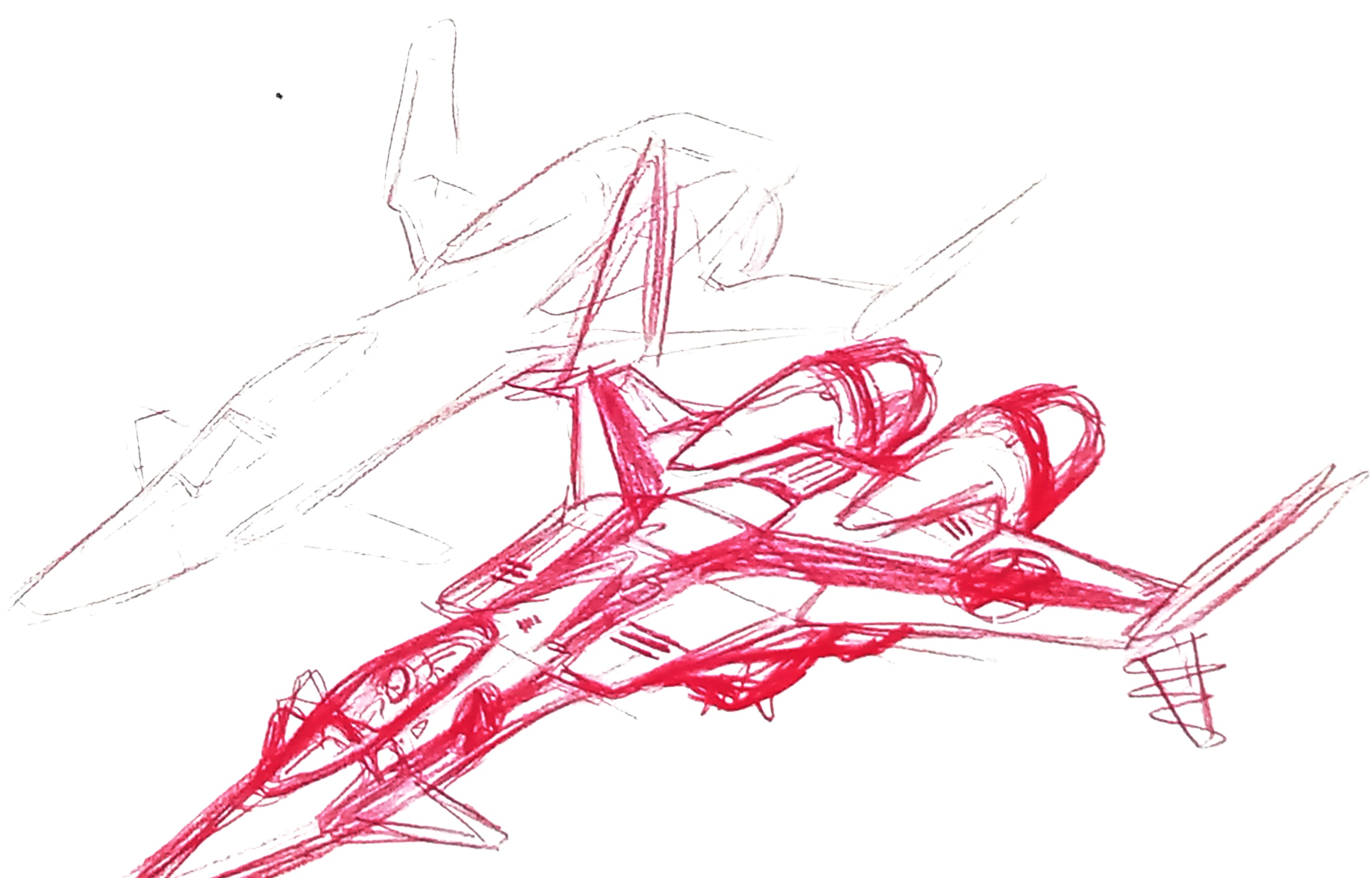


■統合軍戦闘機 ドラゴンII

U.N. Fighter DragonII

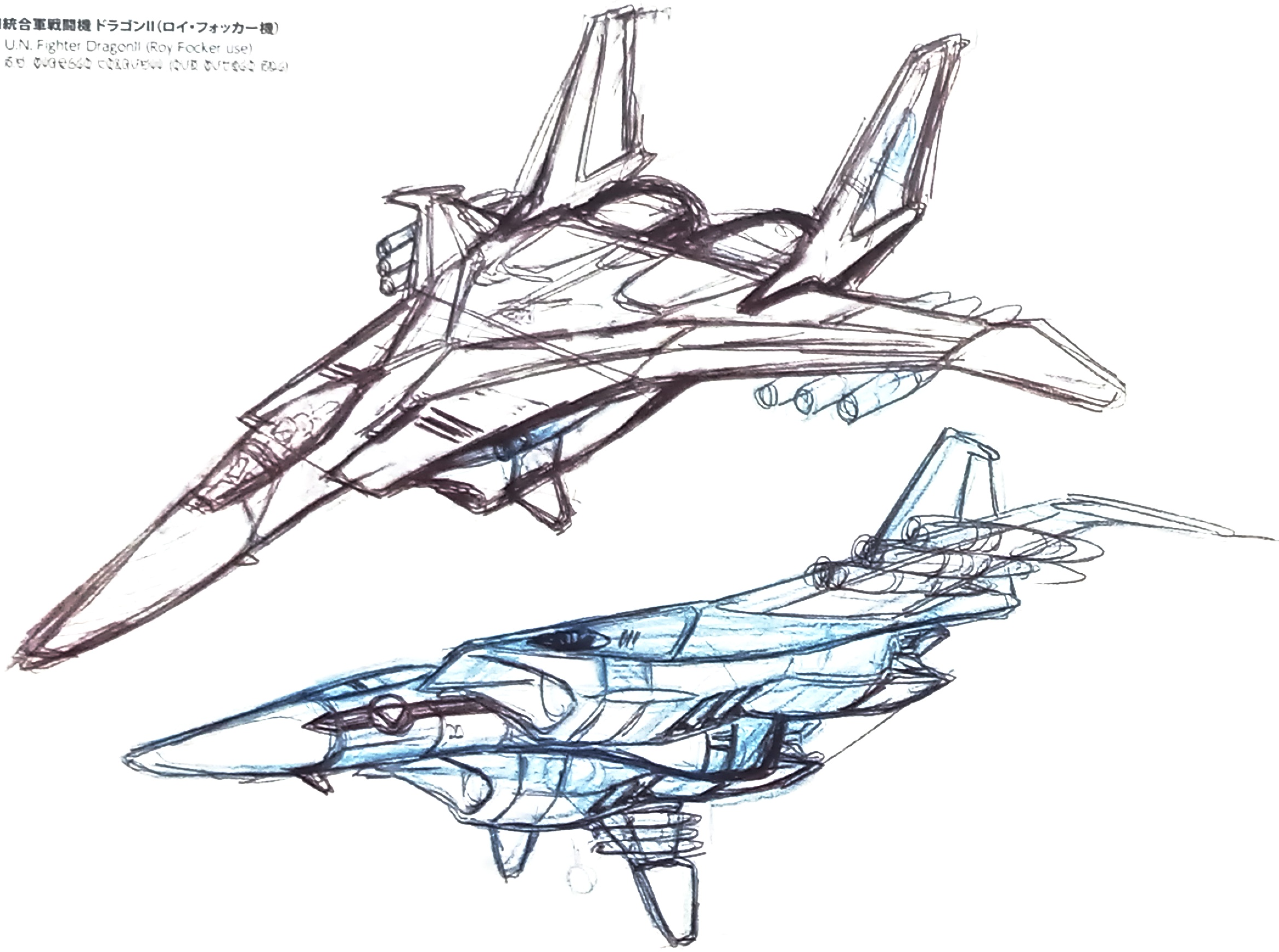


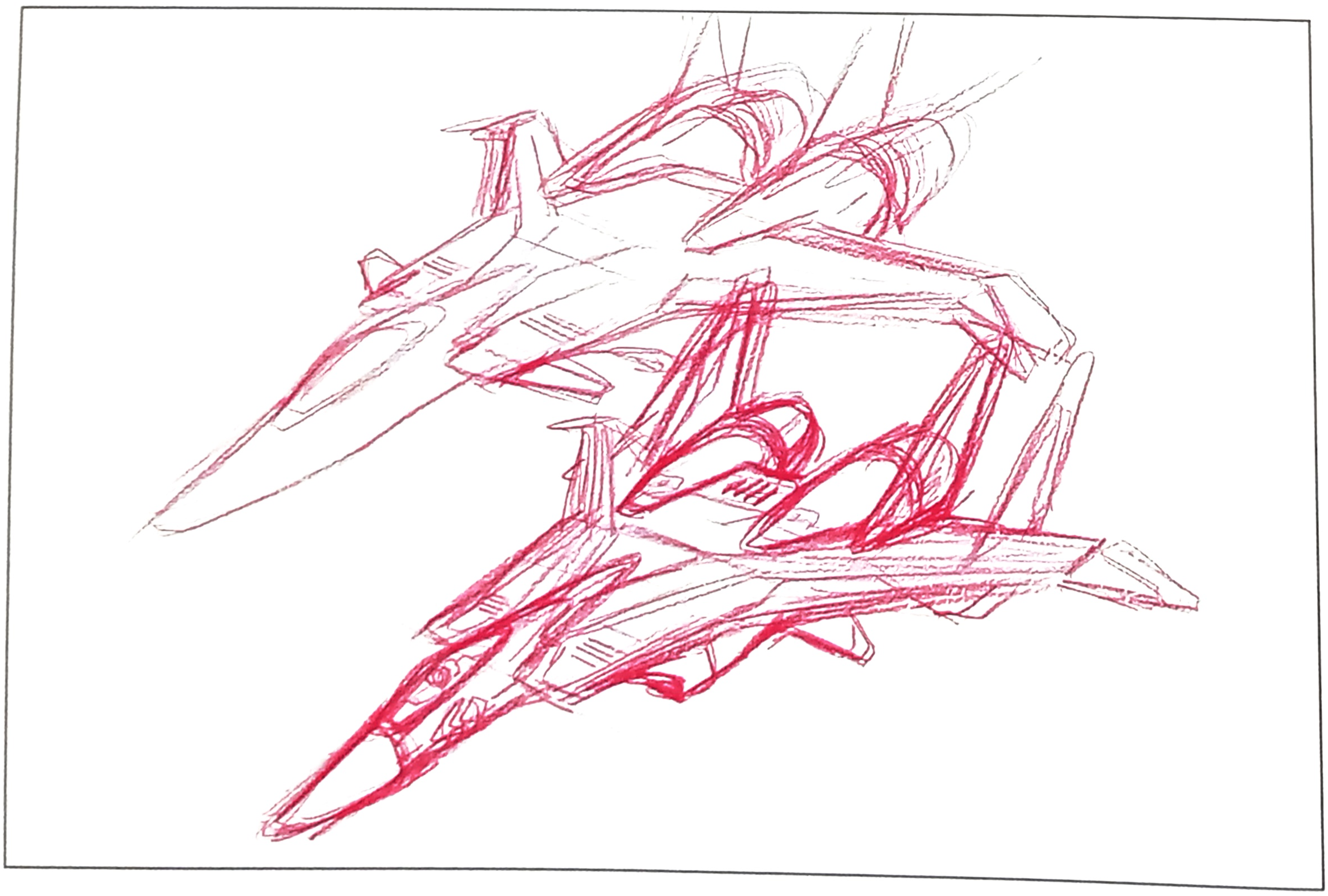


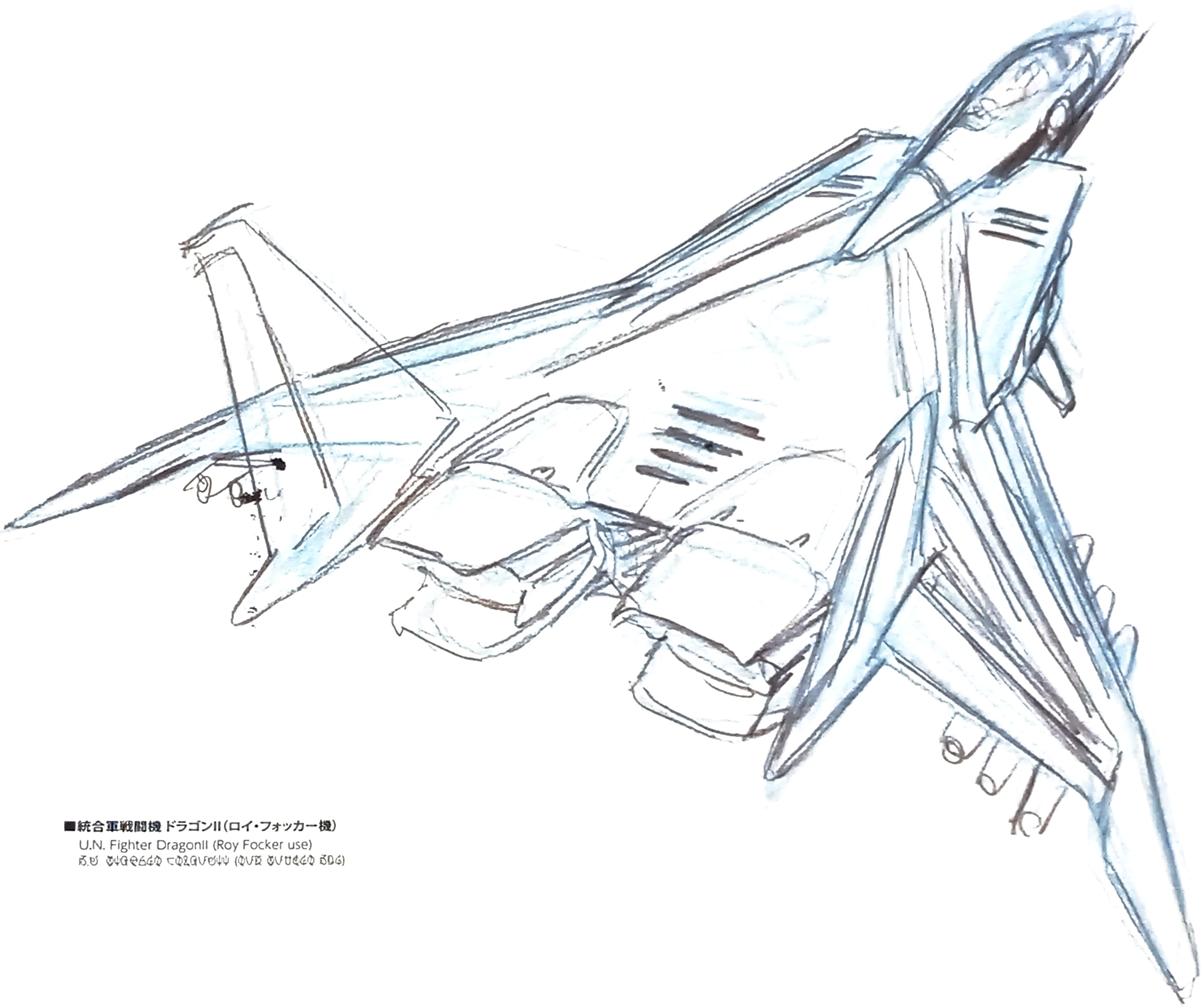


■統合軍戦闘機 ドラゴンII
U.N. Fighter DragonII

■統合軍戦闘機 ドラゴンII（ロイ・フォッカー機）
U.N. Fighter DragonII (Roy Focker use)



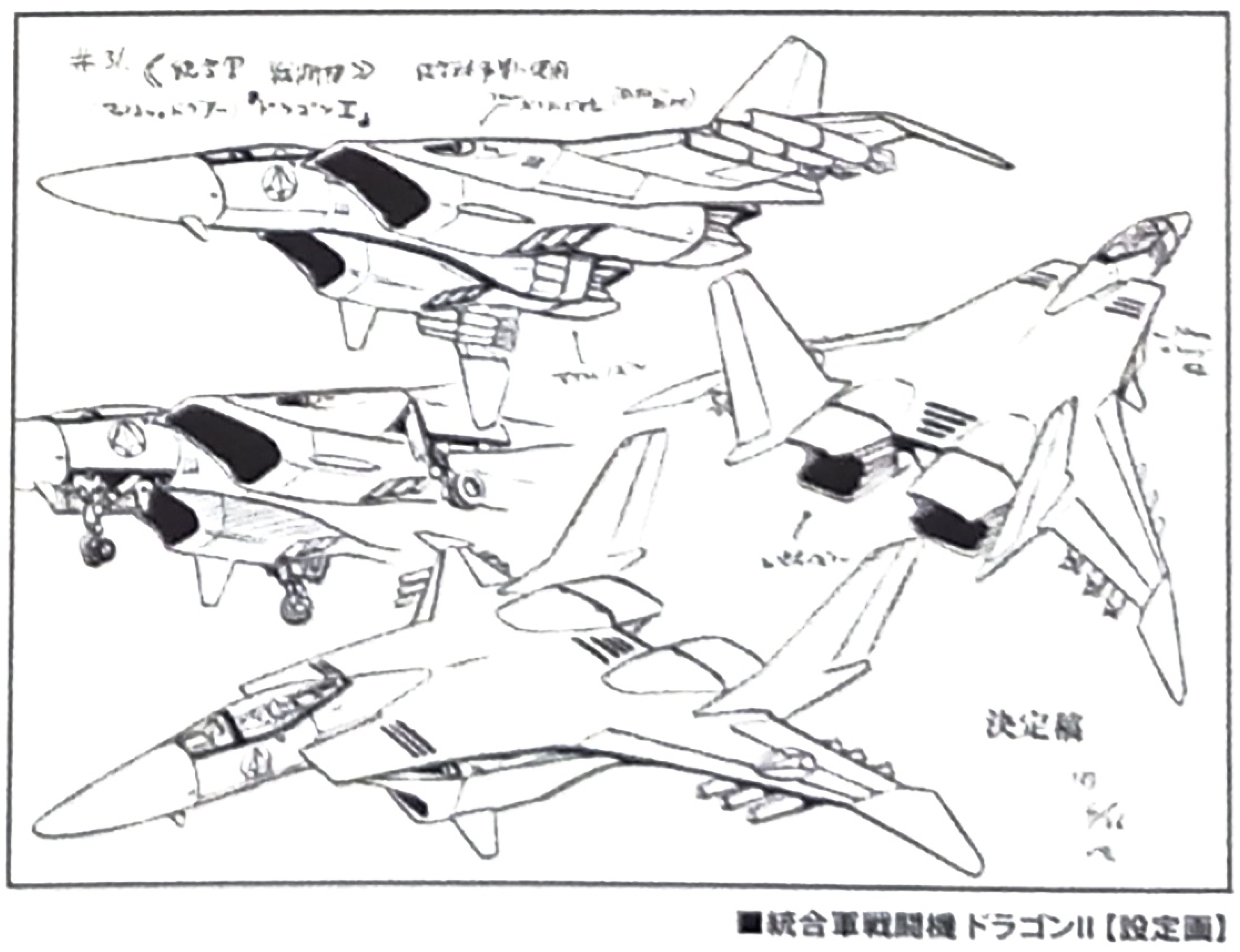




■統合軍戦闘機 ドラゴンII（ロイ・フォッカー機）
U.N. Fighter DragonII (Roy Focker use)

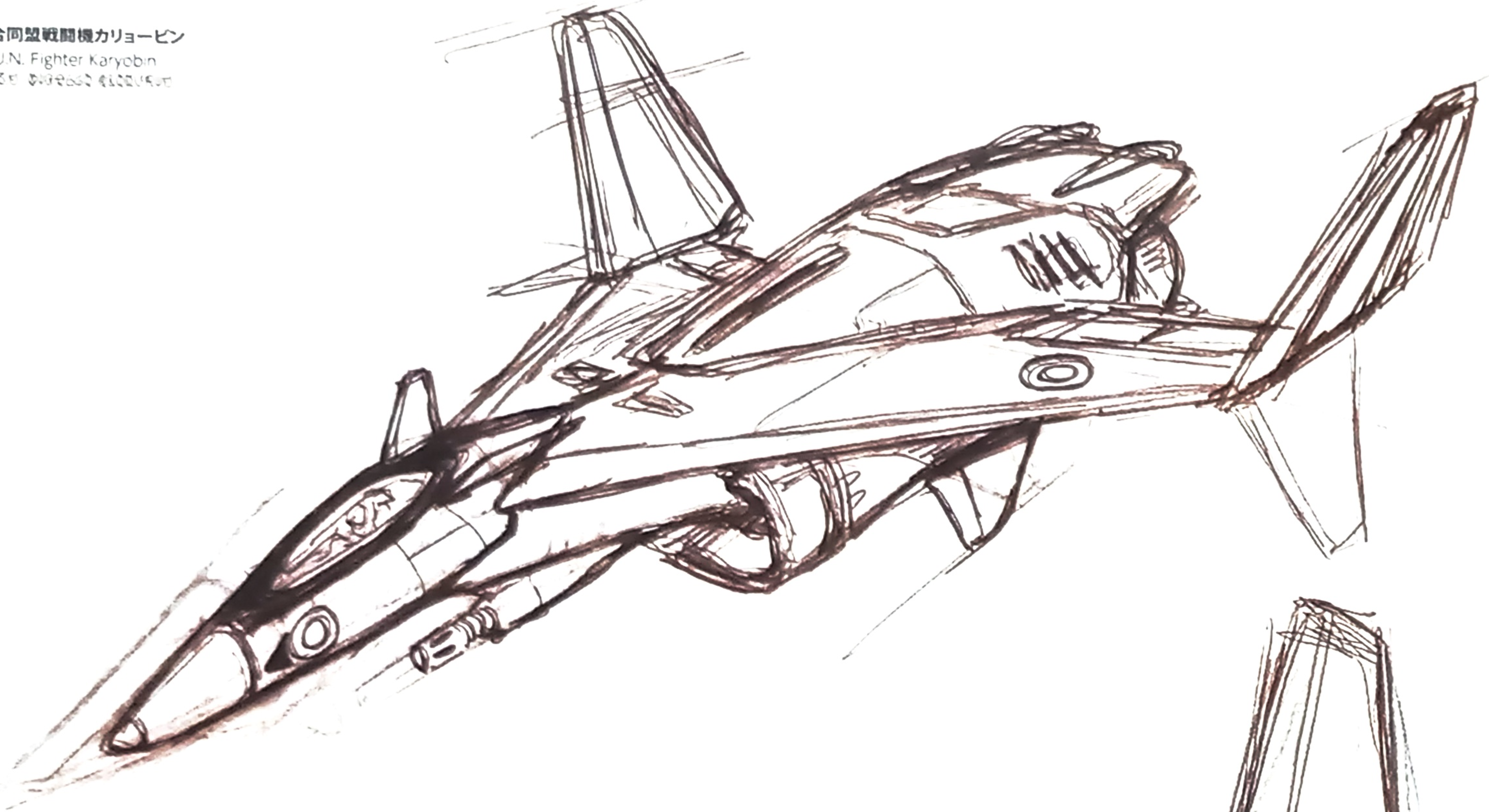
巻頭はカラー画稿の特集として、鉛筆などモノクロ画材以外を使用して描かれたスケッチを紹介する。画材が一定していないのは、河森氏の中でアイデアが浮かんだ時、手近な筆記具や用紙を使って即座に描き始めるからである。そのため、使う色も一定していない。また、この書籍に収録されたほかのスケッチにも言えることだが、使う用紙も後になるとルーズリーフ用紙が多くなるのに対し80～90年代は、コピー用紙、原画用紙、シナリオの余白、いらなくなった企画書や絵コンテの裏面など実に様々である。

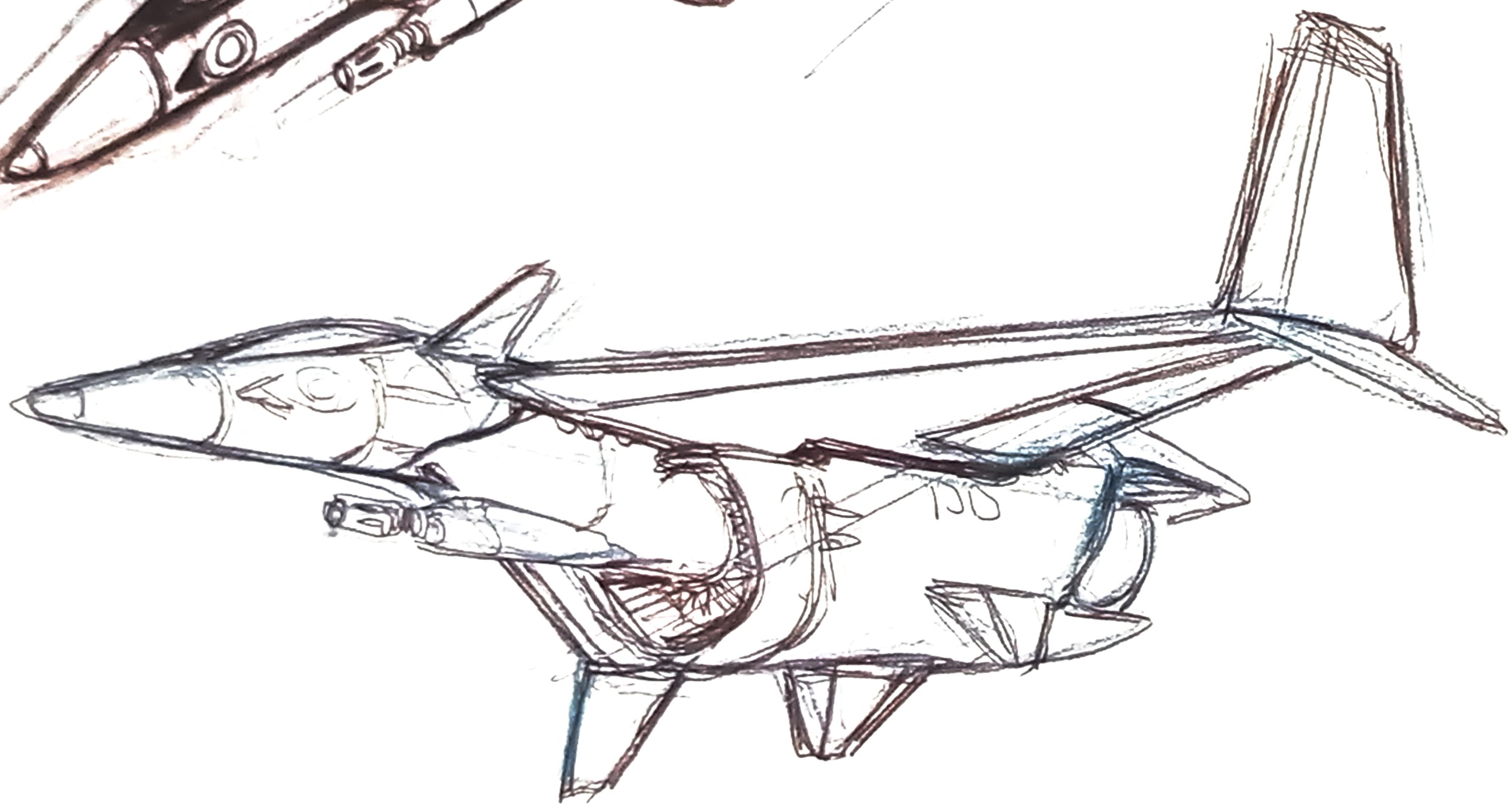
At the beginning, as a special feature of color sketches, we will introduce sketches drawn using materials other than monochrome painting materials such as pencils. The reason why the painting materials are not constant is that when Mr. Kawamori comes up with an idea, he immediately starts drawing with his writing instruments and paper. Therefore, the colors used are not constant. Also, as with the other sketches included in this book, loose-leaf paper will increase later, but in the 1980s and 1990s, copy paper, original drawing paper, margins for script paper, and proposals that were no longer needed, and the backside of the storyboard, etc.

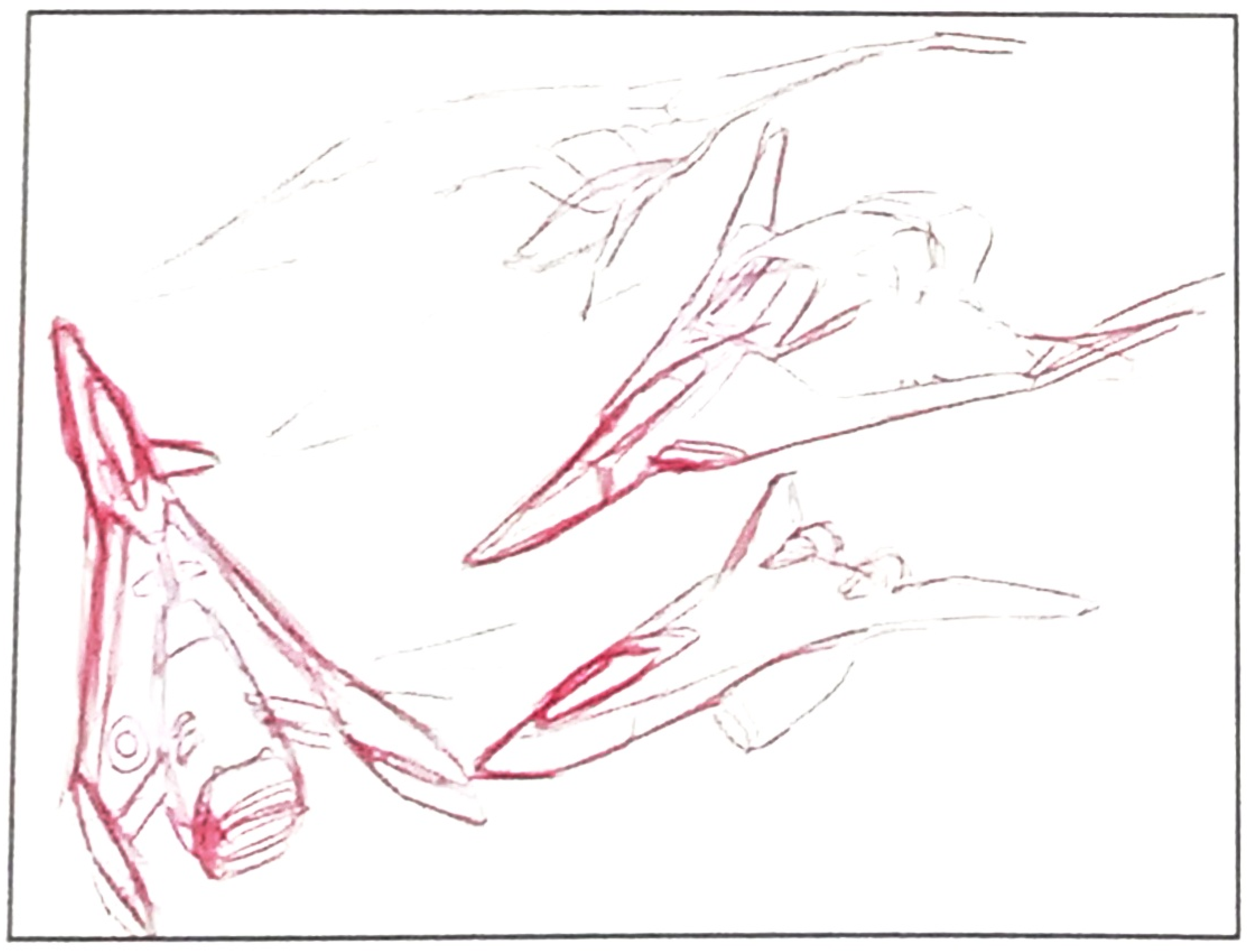


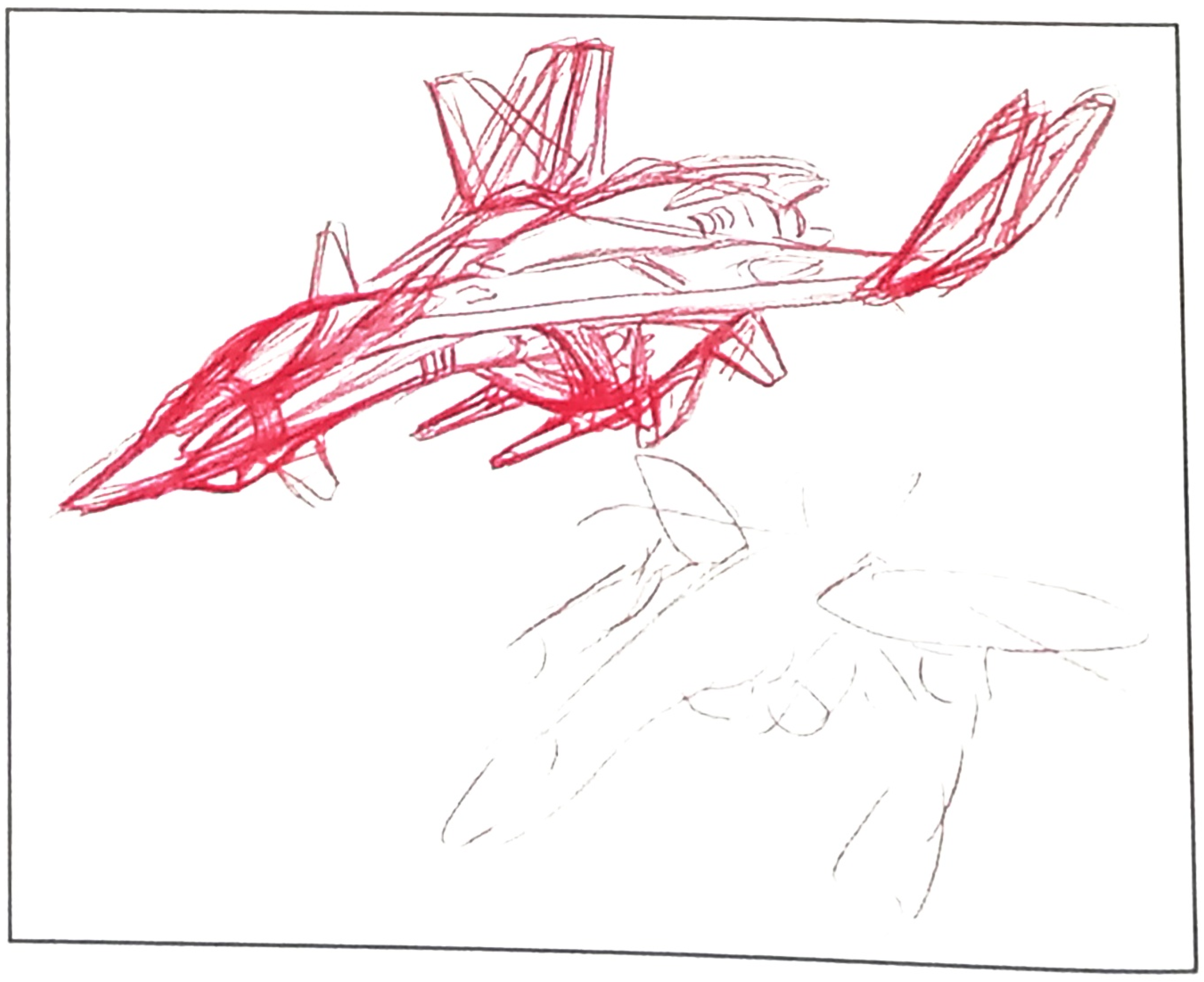
■統合軍戦闘機 ドラゴンII【設定画】
U.N. Fighter DragonII【final draft】

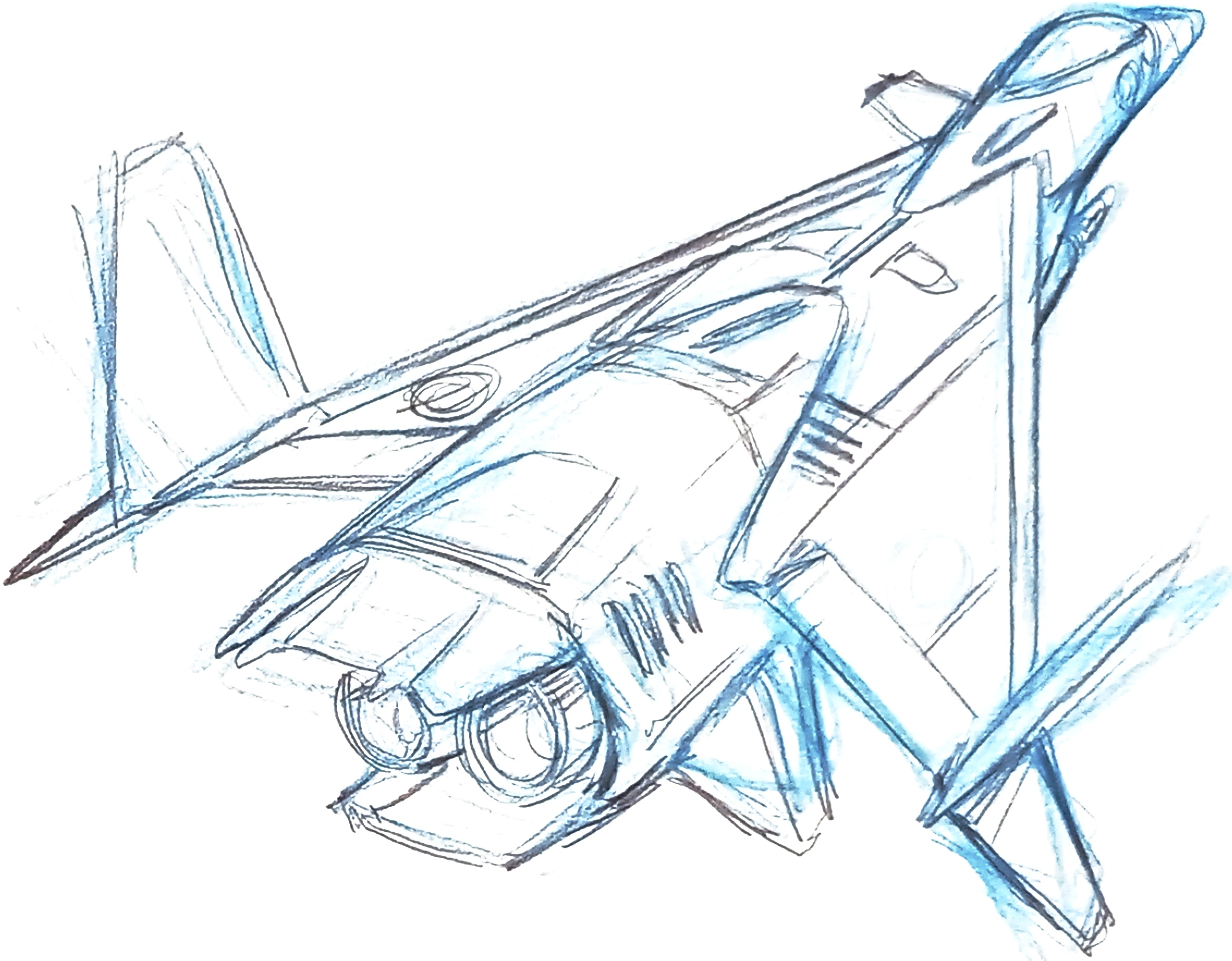
■反統合同盟戦闘機カリョービン
Anti-U.N. Fighter Karyobin



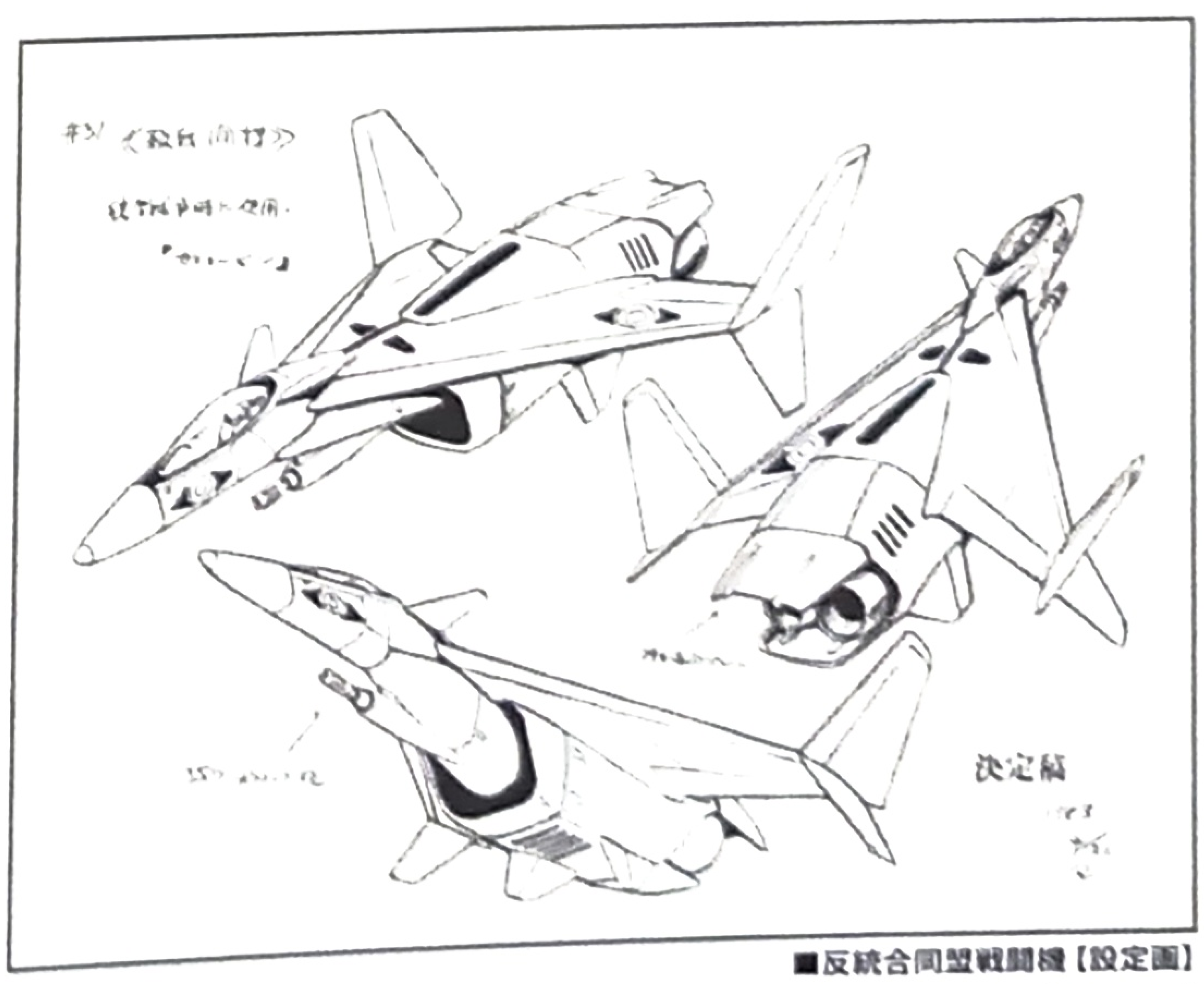




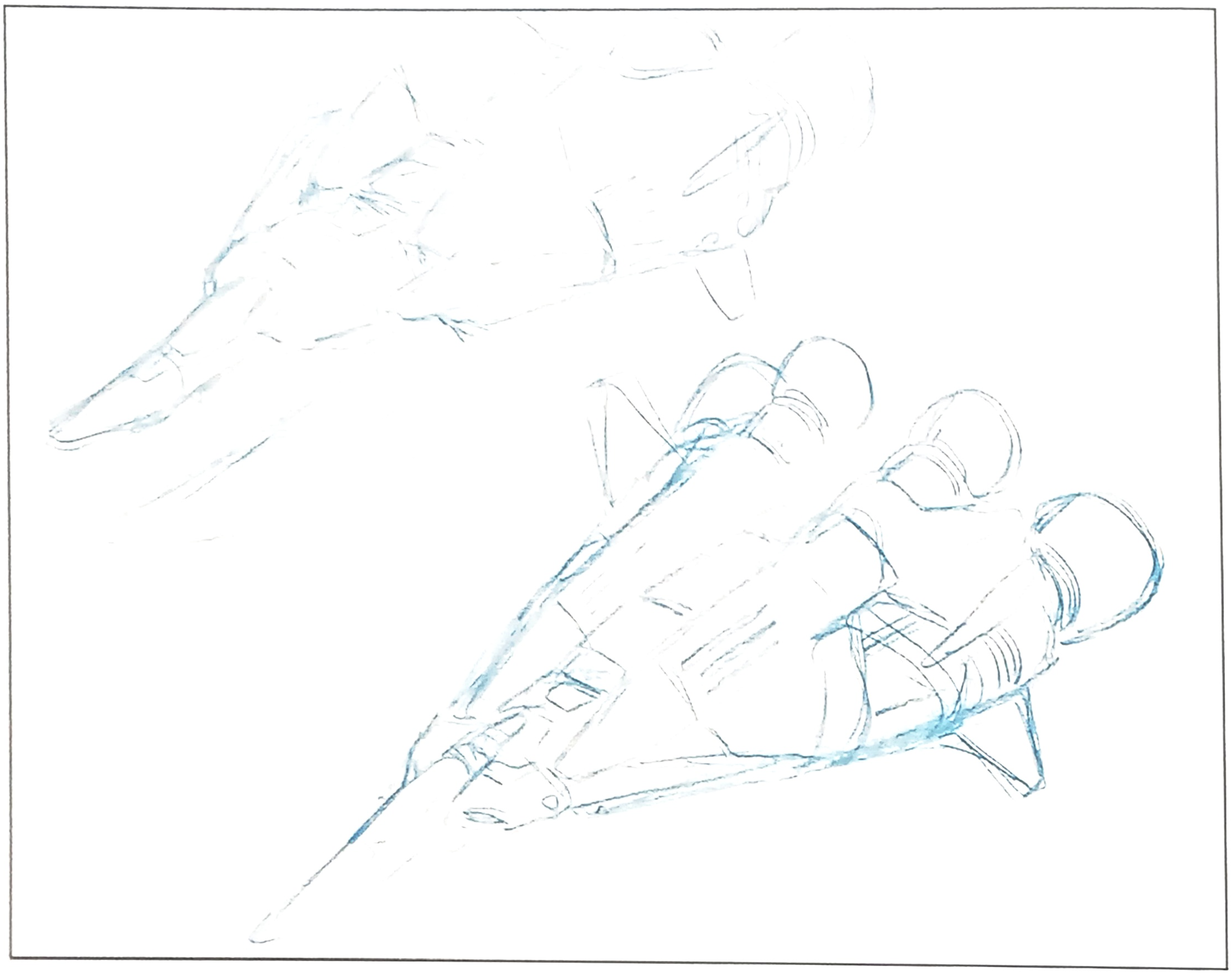


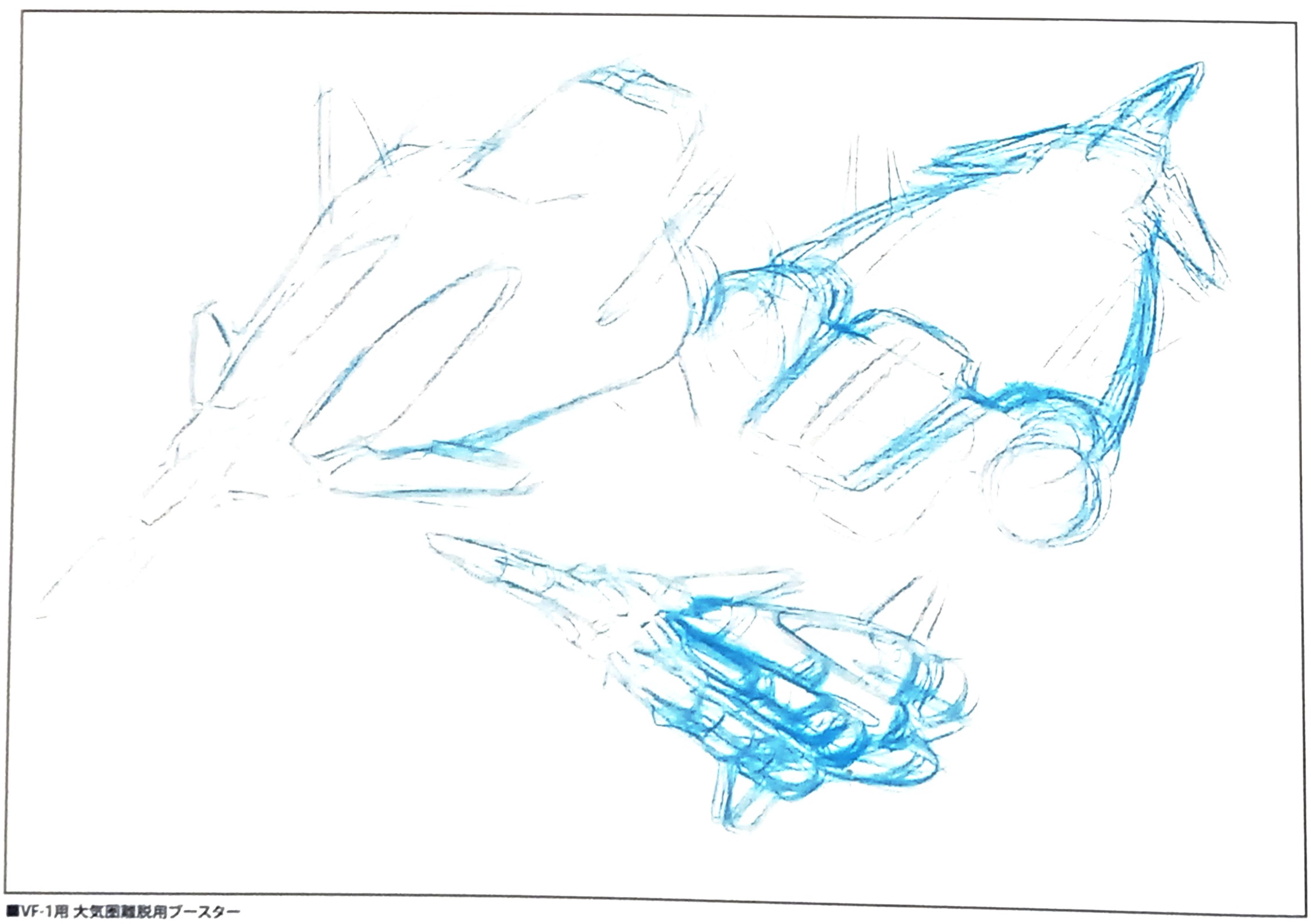


■反統合同盟戦闘機カリョービン
Anti-U.N. Fighter Karyobin



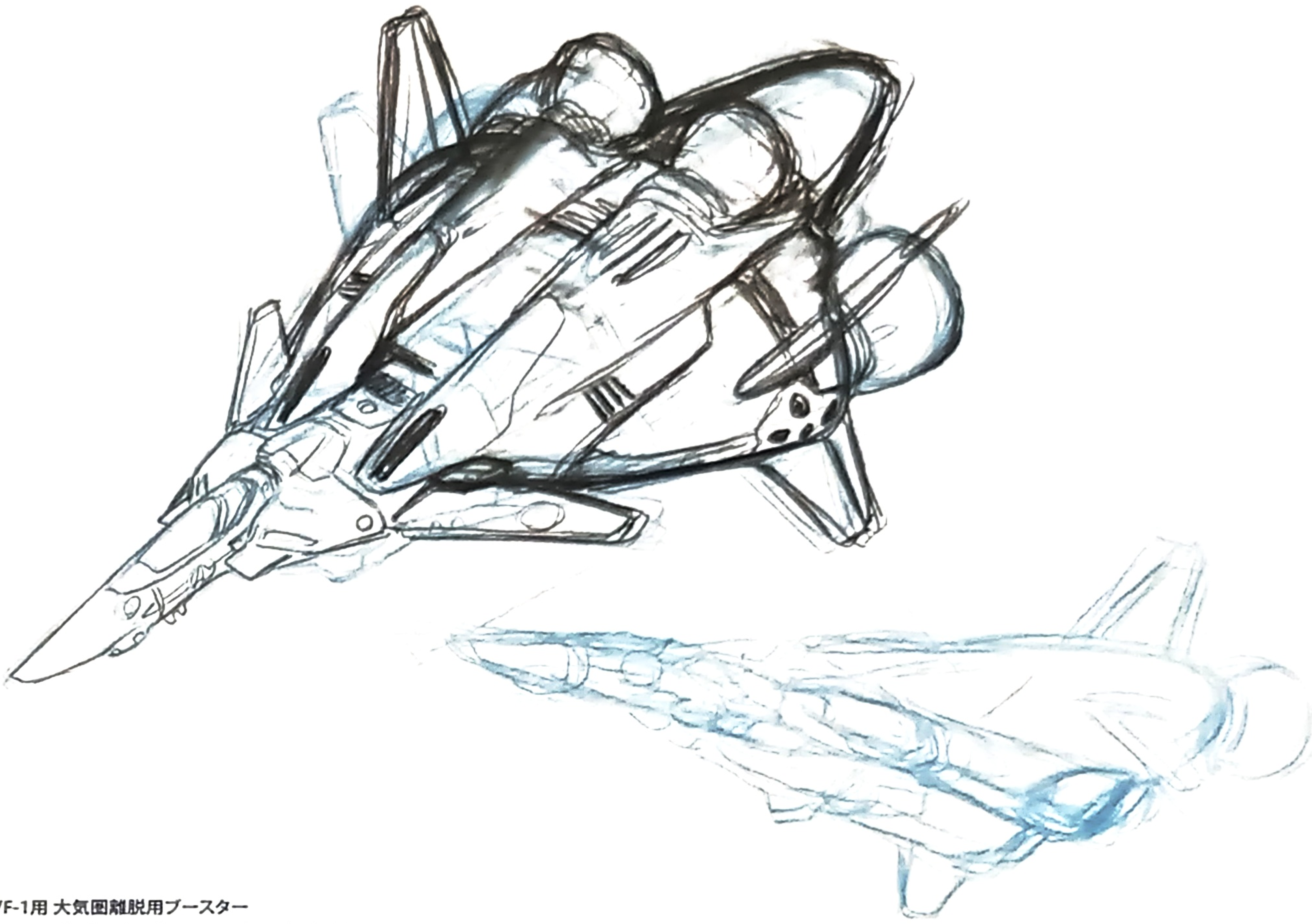
■反統合同盟戦闘機【設定画】
Anti-U.N. Fighter Karyobin【final draft】



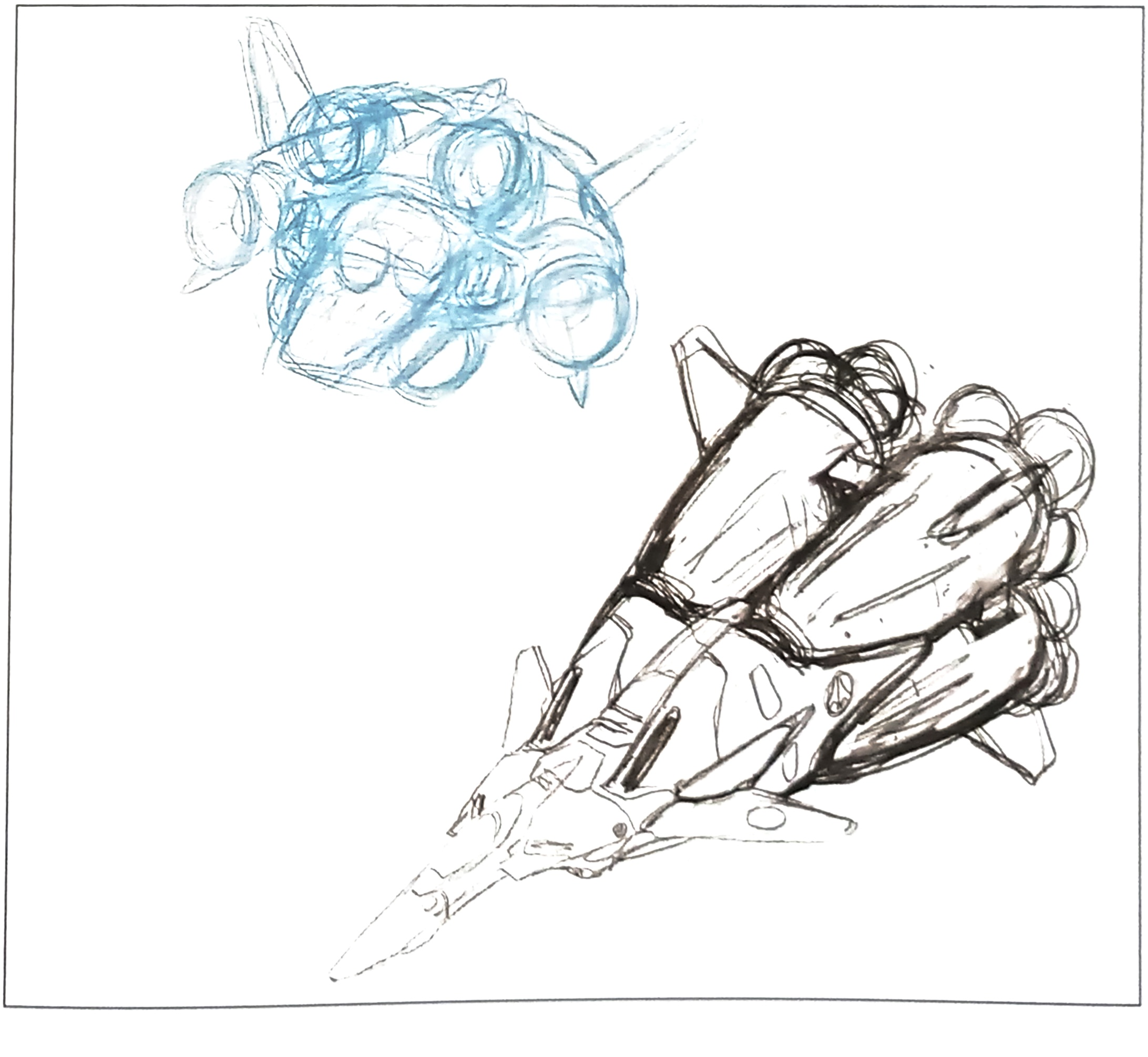


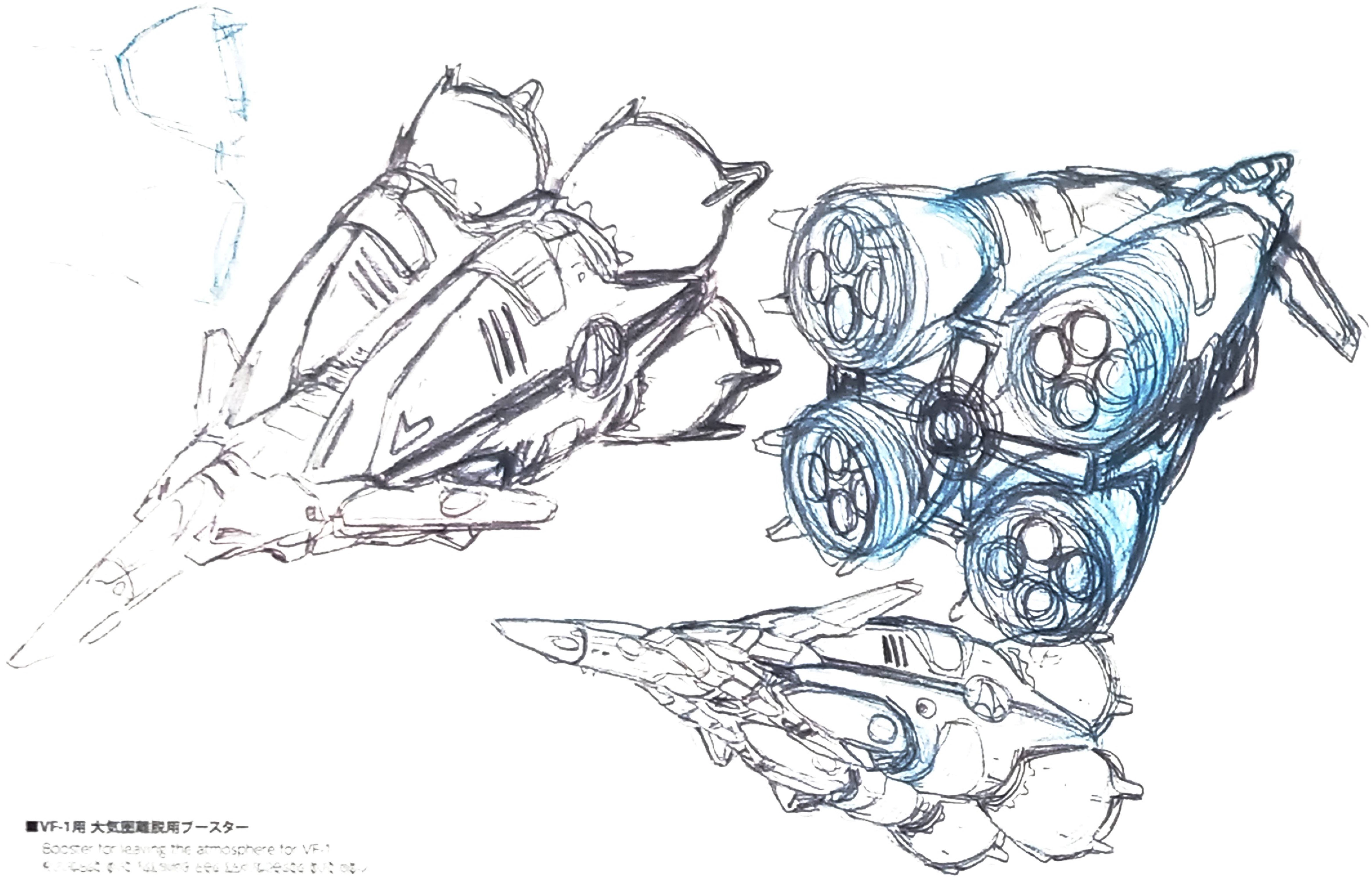
■VF-1用 大気圏離脱用ブースター

Booster for leaving the atmosphere for VF-1

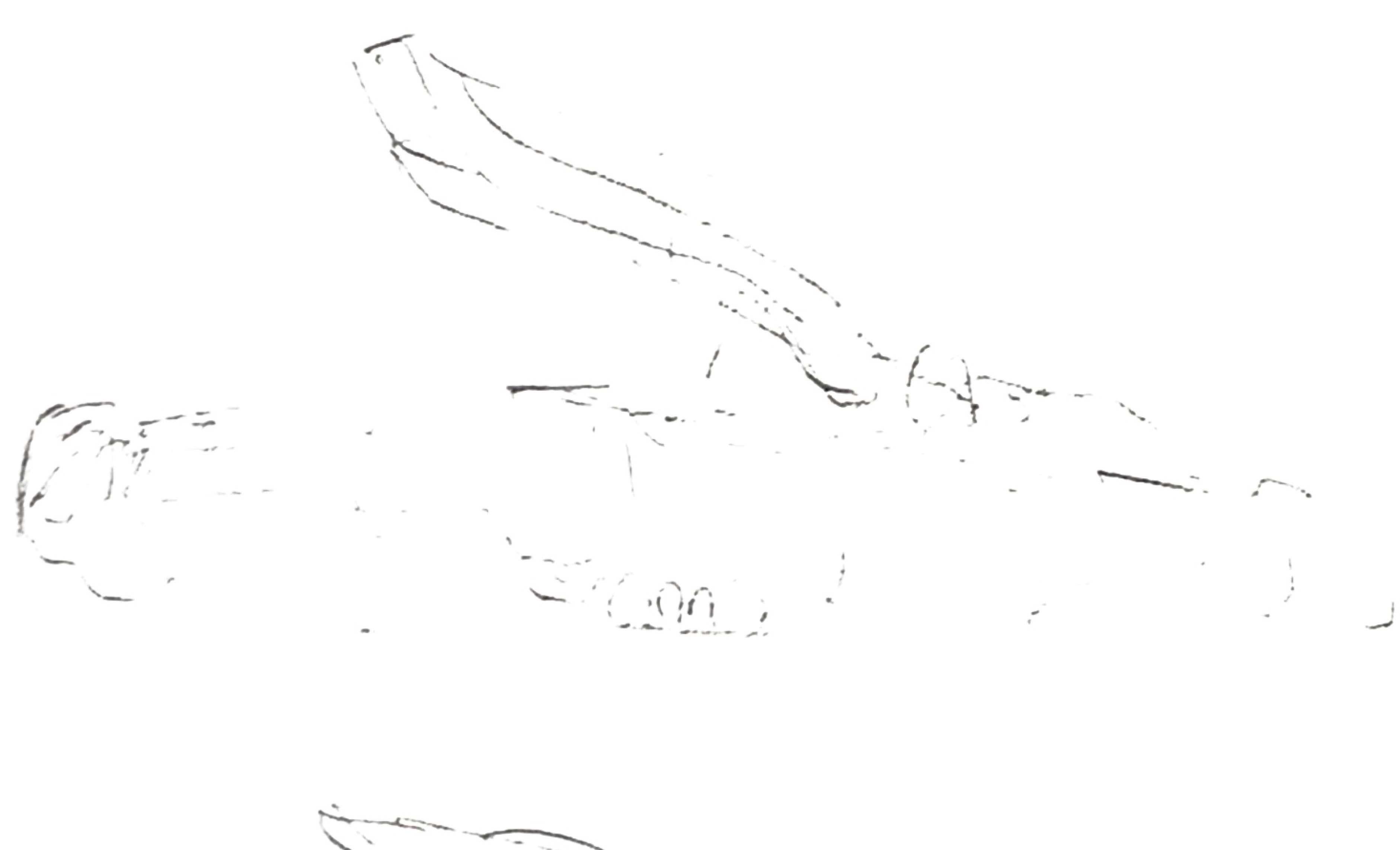


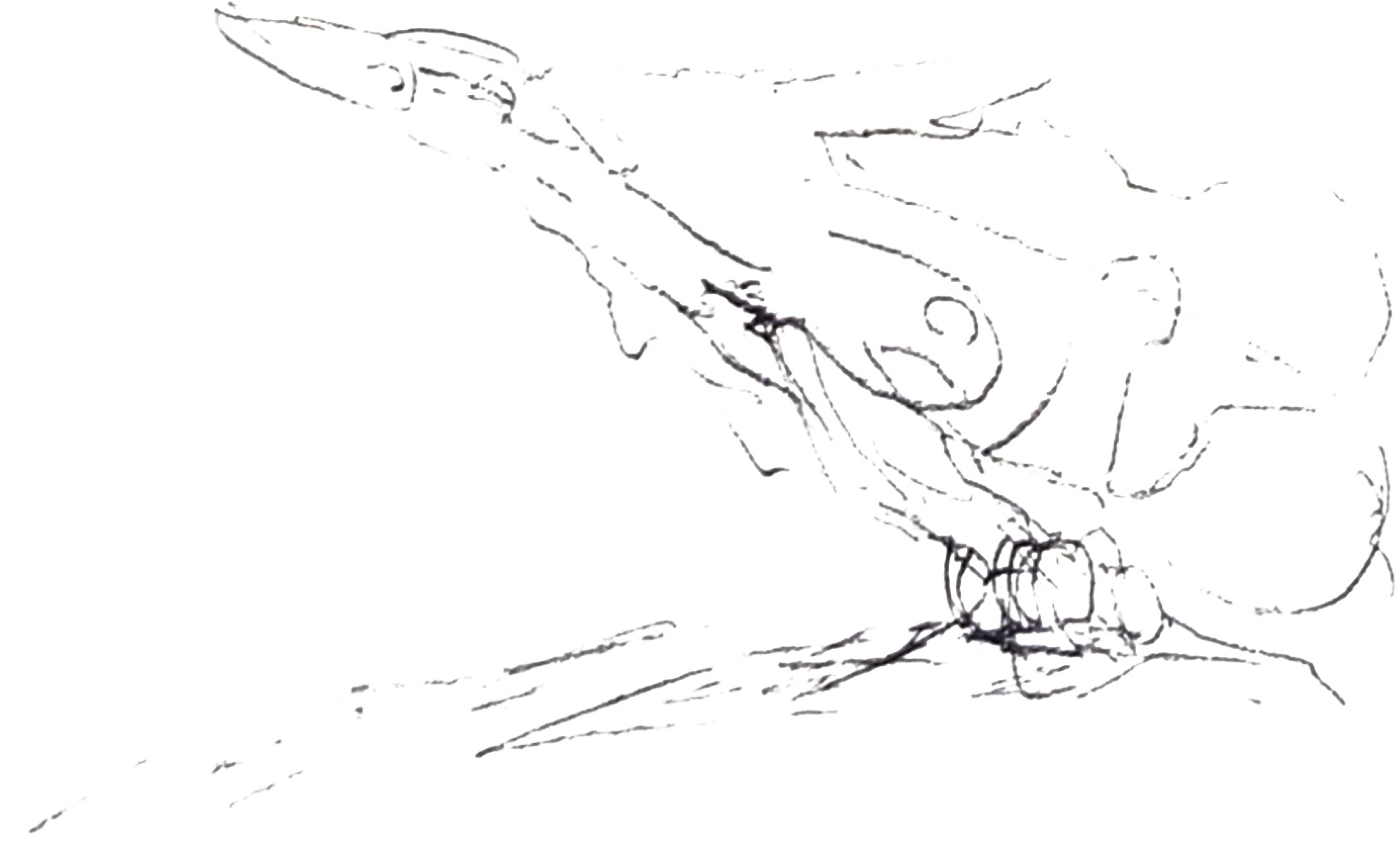
■VF-1用 大気圏離脱用ブースター
Booster for leaving the atmosphere for VF-1

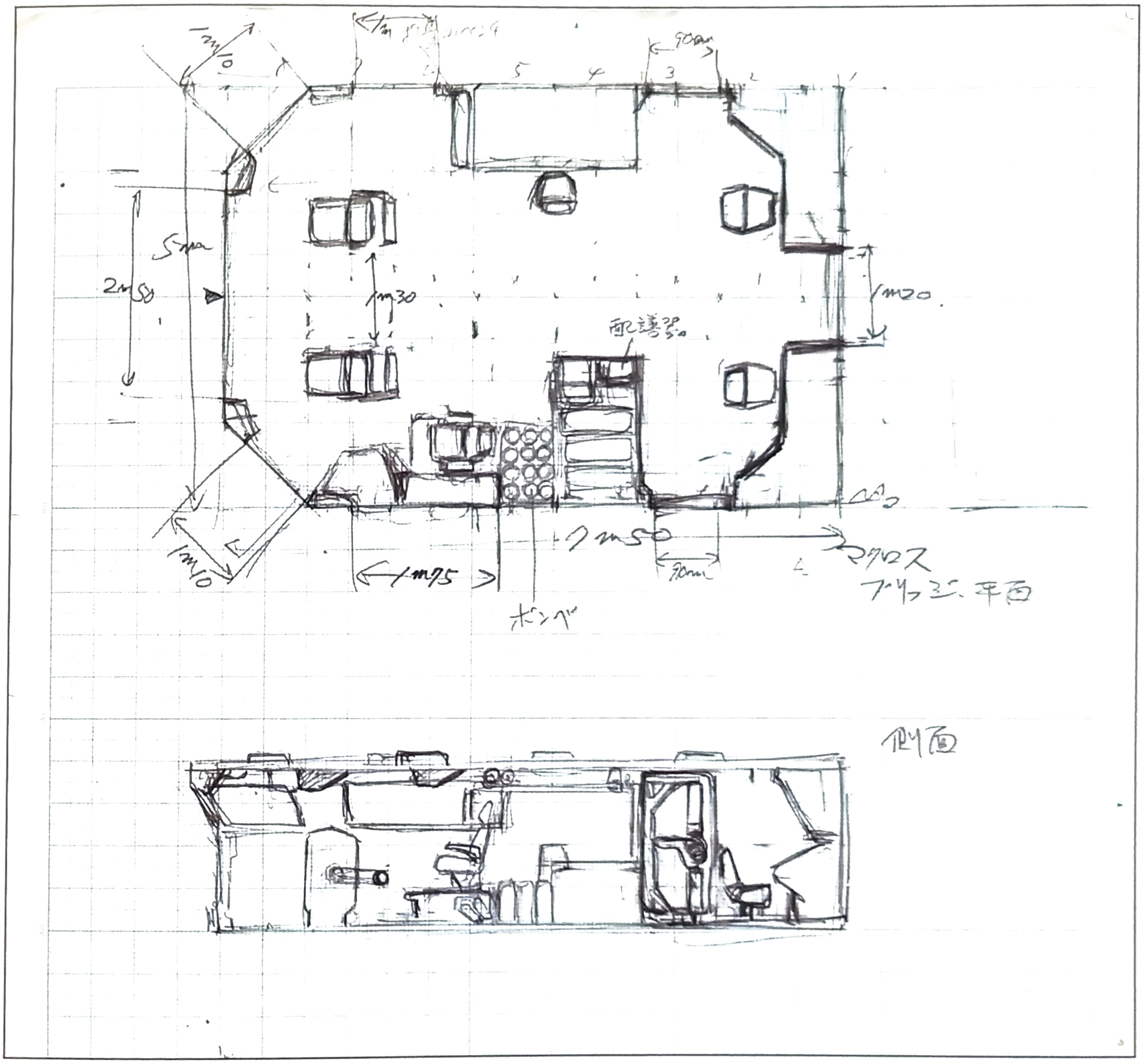




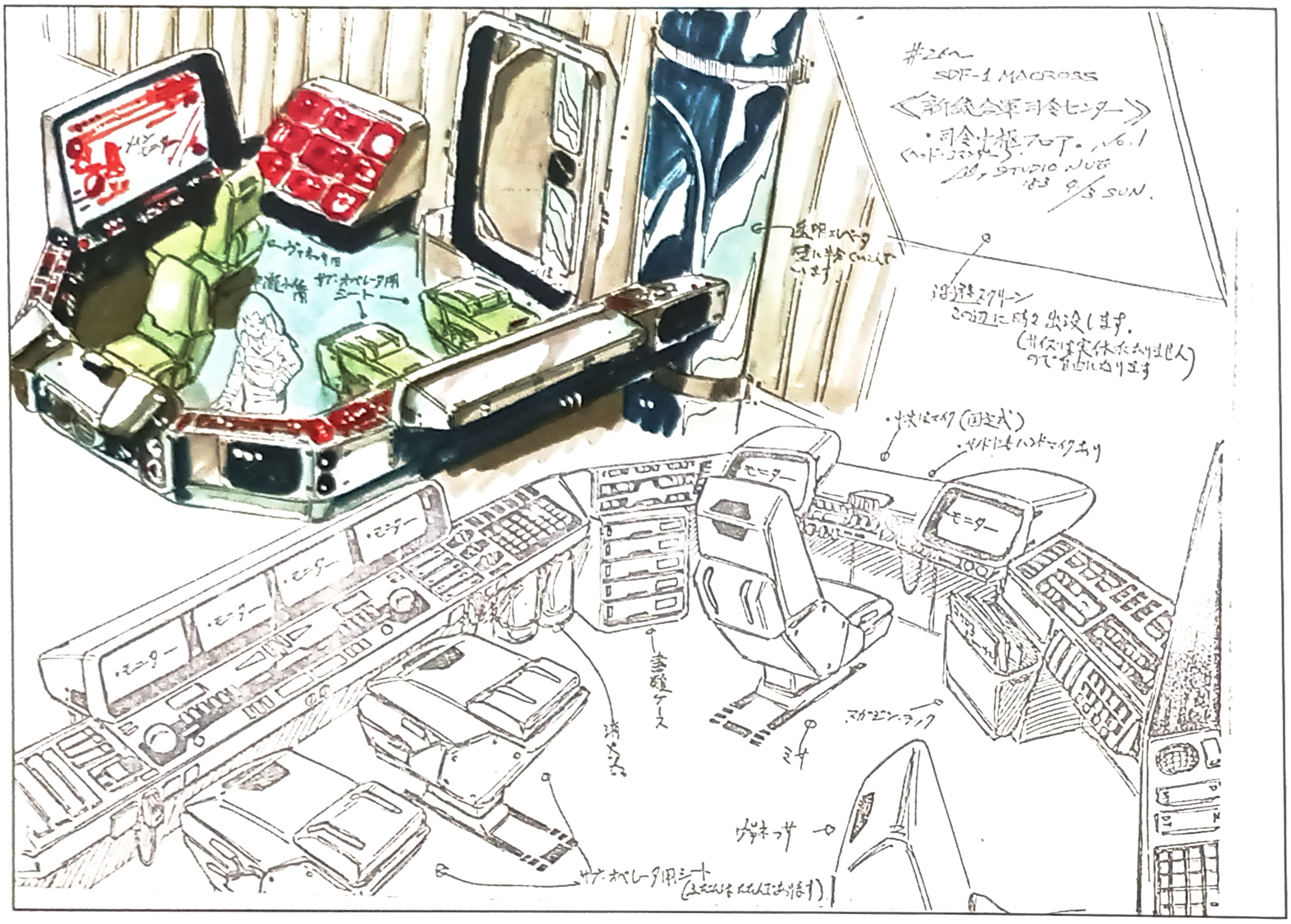
■VF-1用 大気圏離脱用ブースター
Booster for leaving the atmosphere for VF-1

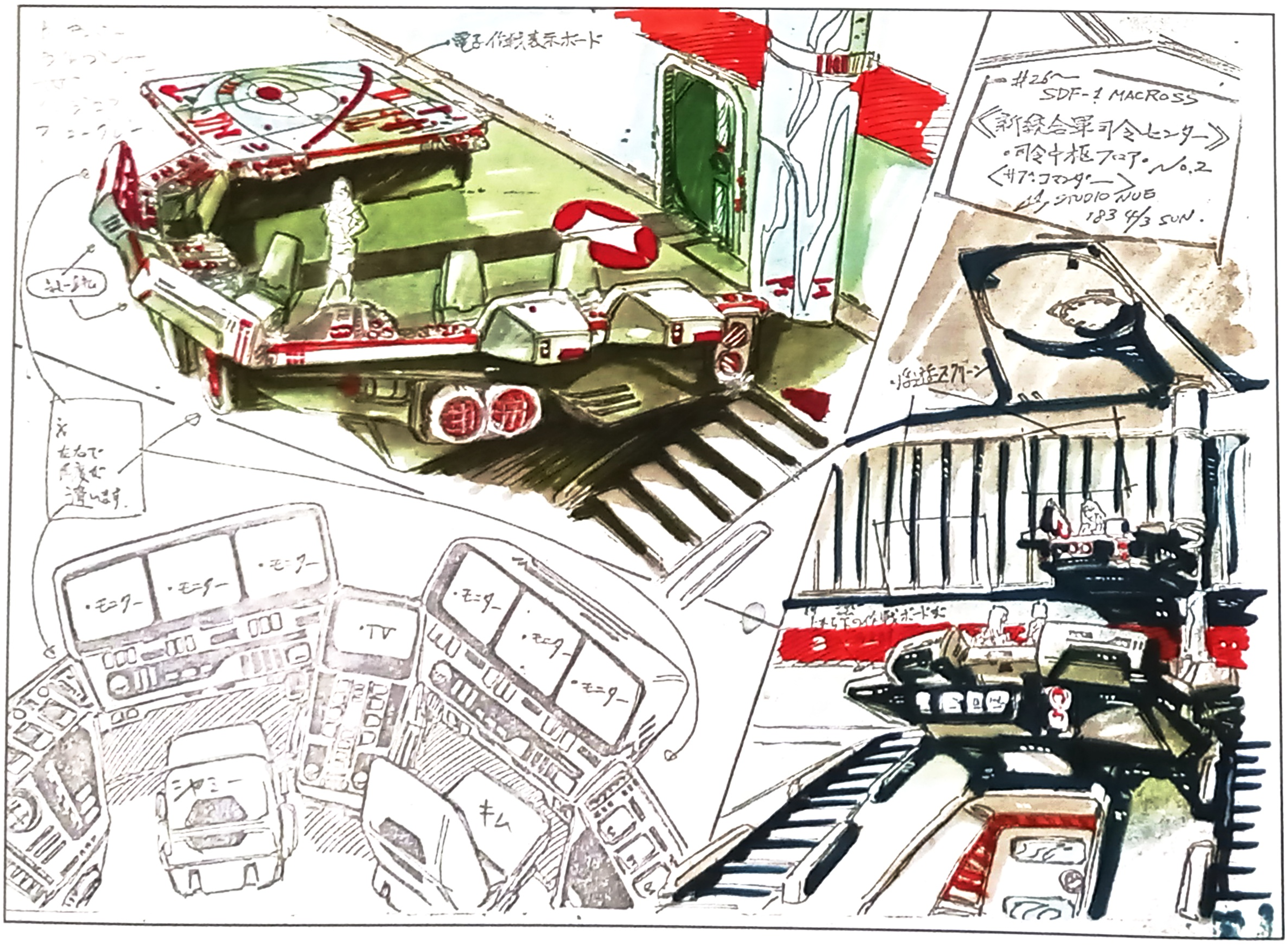






■SDF-1マクロス／ブリッジ【図面】
SDF-1 Macross / Bridge【drawings】


#26～
SDF-1 MACROSS
《新統合軍司令センター》
・司令中枢フロア・No.1
〈ヘッド・コマンダー〉
STUDIO NUE
'83 4/3 SUN.
浮遊スクリーン
この辺に時々出没します。
モニター
ミサ
ヴァネッサ

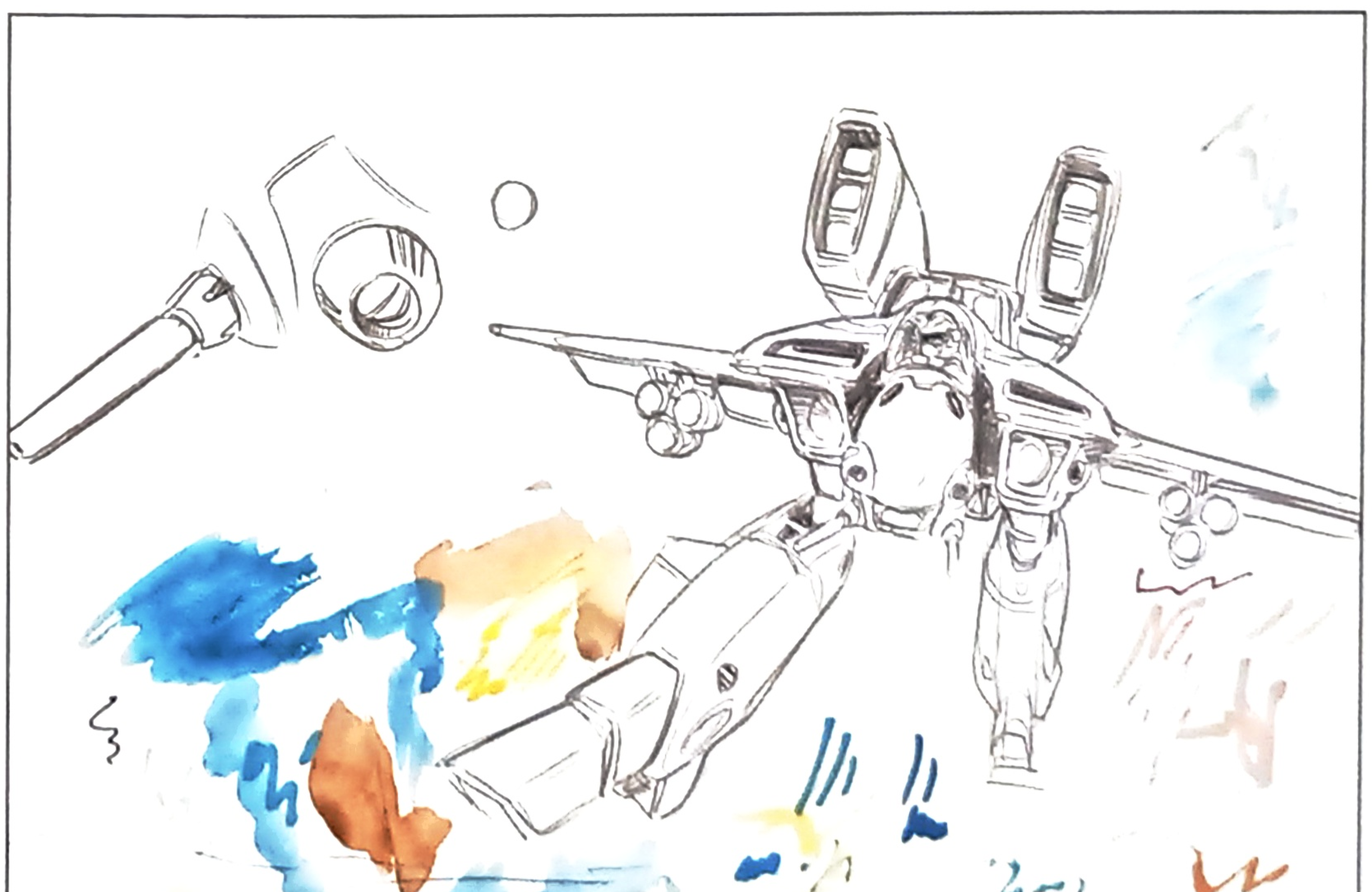

電子作戦表示ボード
#26～
SDF-1 MACROSS
《新統合軍司令センター》
・司令中枢フロア・No.2
〈サブ・コマンダー〉
STUDIO NUE
'83 4/3 SUN.
浮遊スクリーン
モニター
TV
シャミー
キム



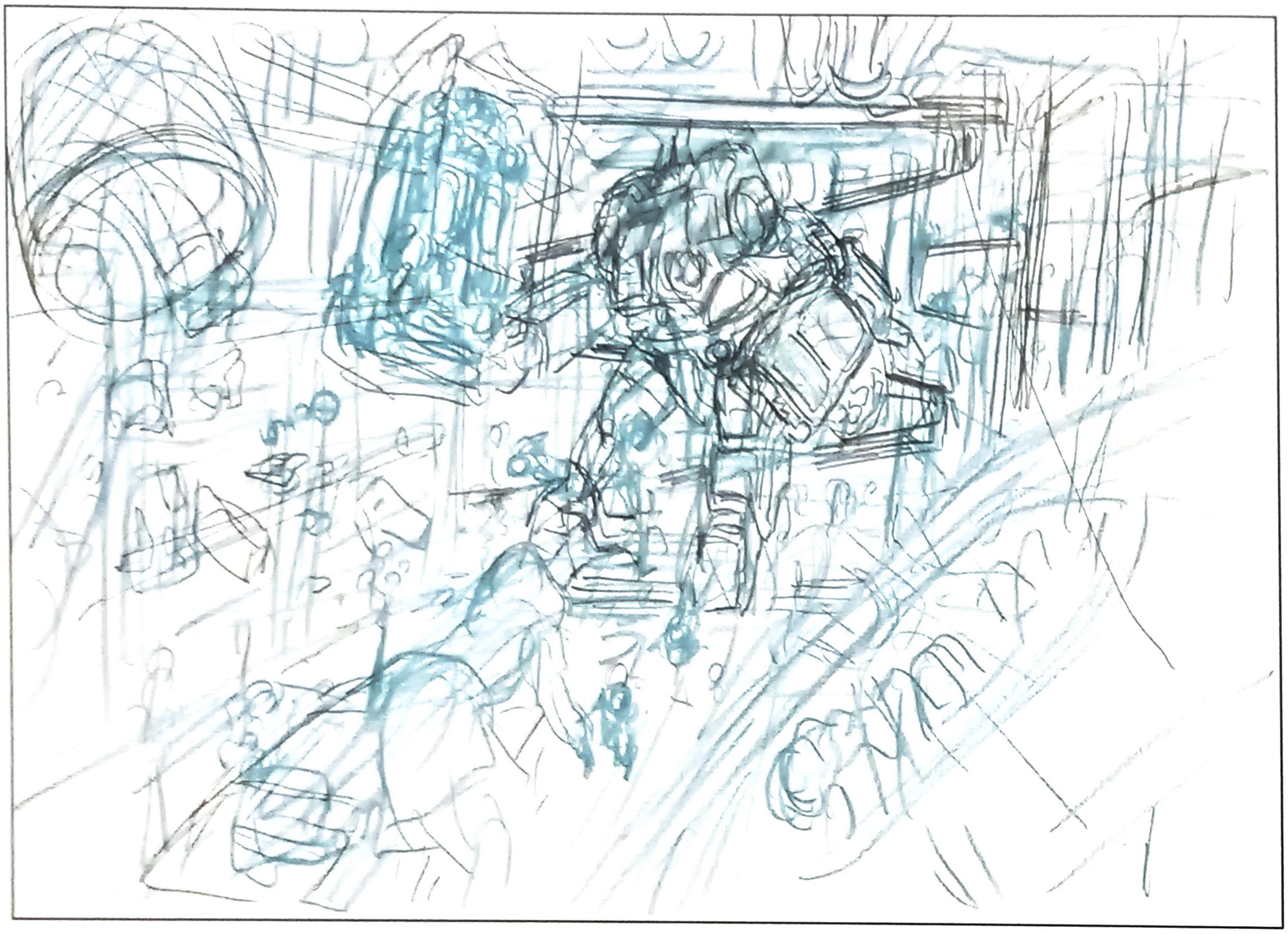
■新統合軍司令センター【カラーテスト】
U.N. Command Center【color test】

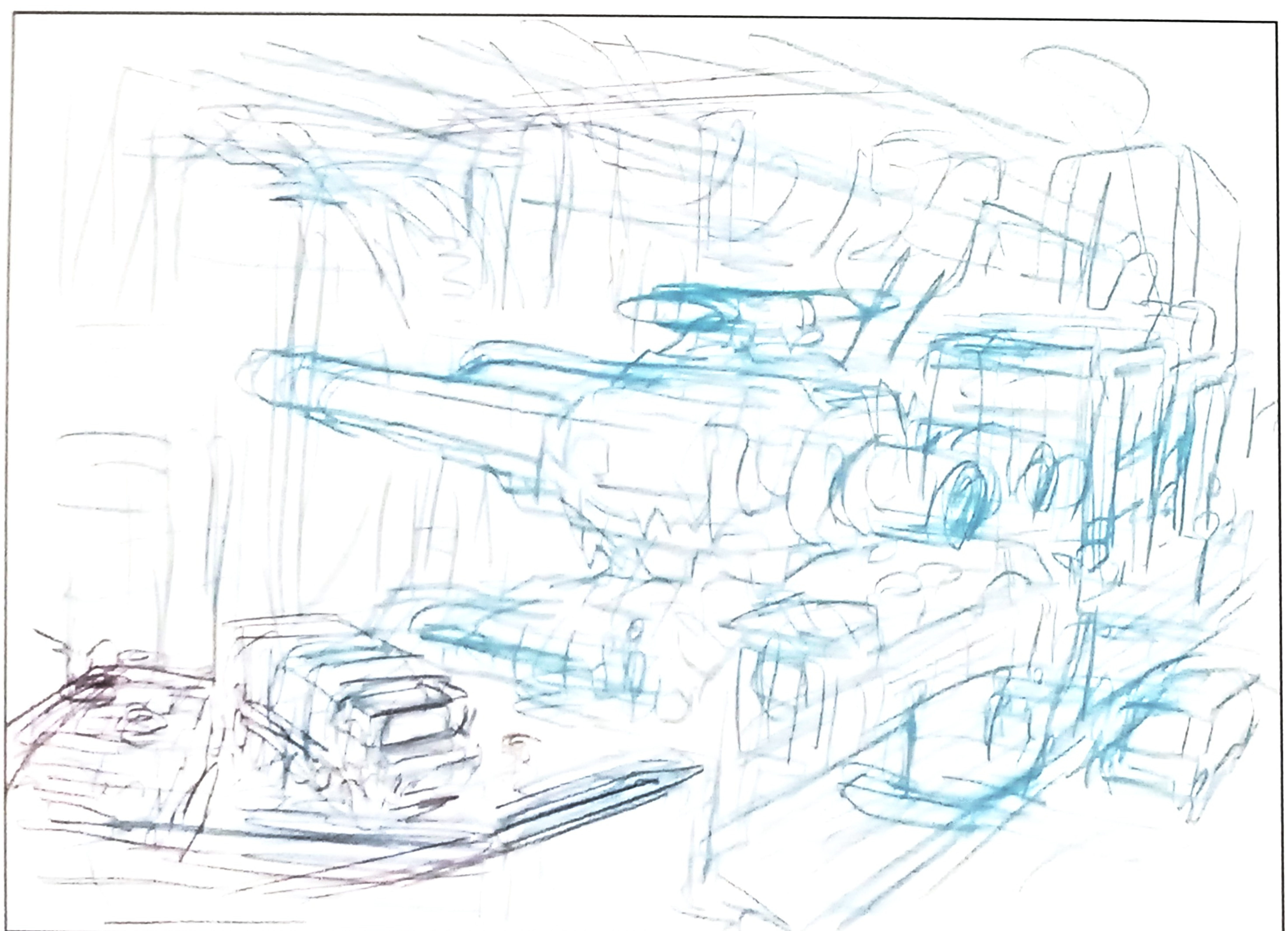
TV版26話以降に使用された新統合軍司令センターの着彩イメージ。設定画は「超時空要塞マクロス」で同じくメカニックデザインを担当した宮武一貴氏によるもの。原画をコピーしたものに水彩絵の具で着彩している。

Colored image of the U.N. command center used after the 26th episode of the TV version. The model sheet is by Mr. Kazutaka Miyatake, who was also in charge of mechanic design at "The Super Dimension Fortress Macross". A copy of the original picture is colored with Watercolor paint.

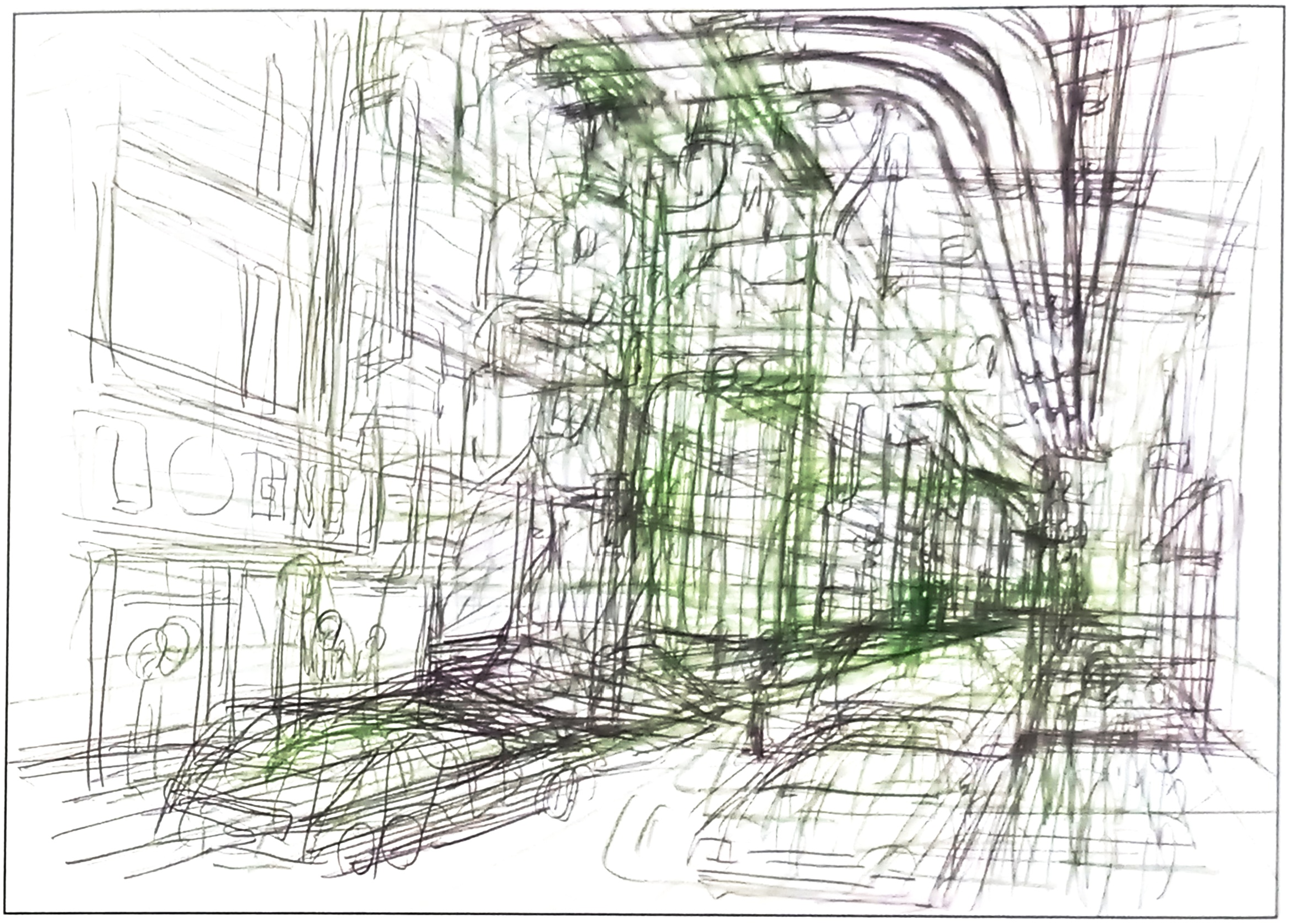


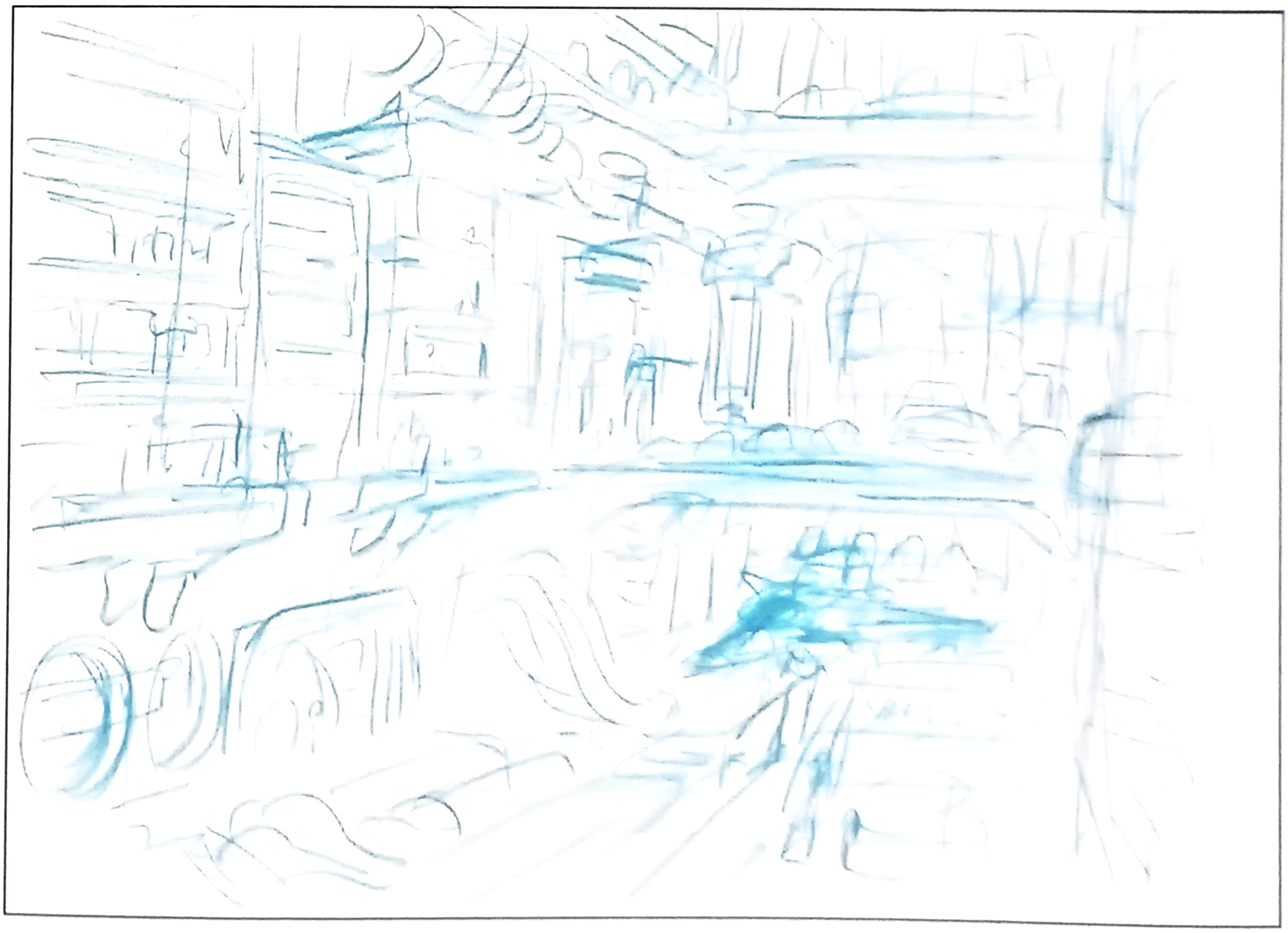
■VF-1J／ガウォーク【イメージボード】
VF-1J / Gerwalk mode【image board】



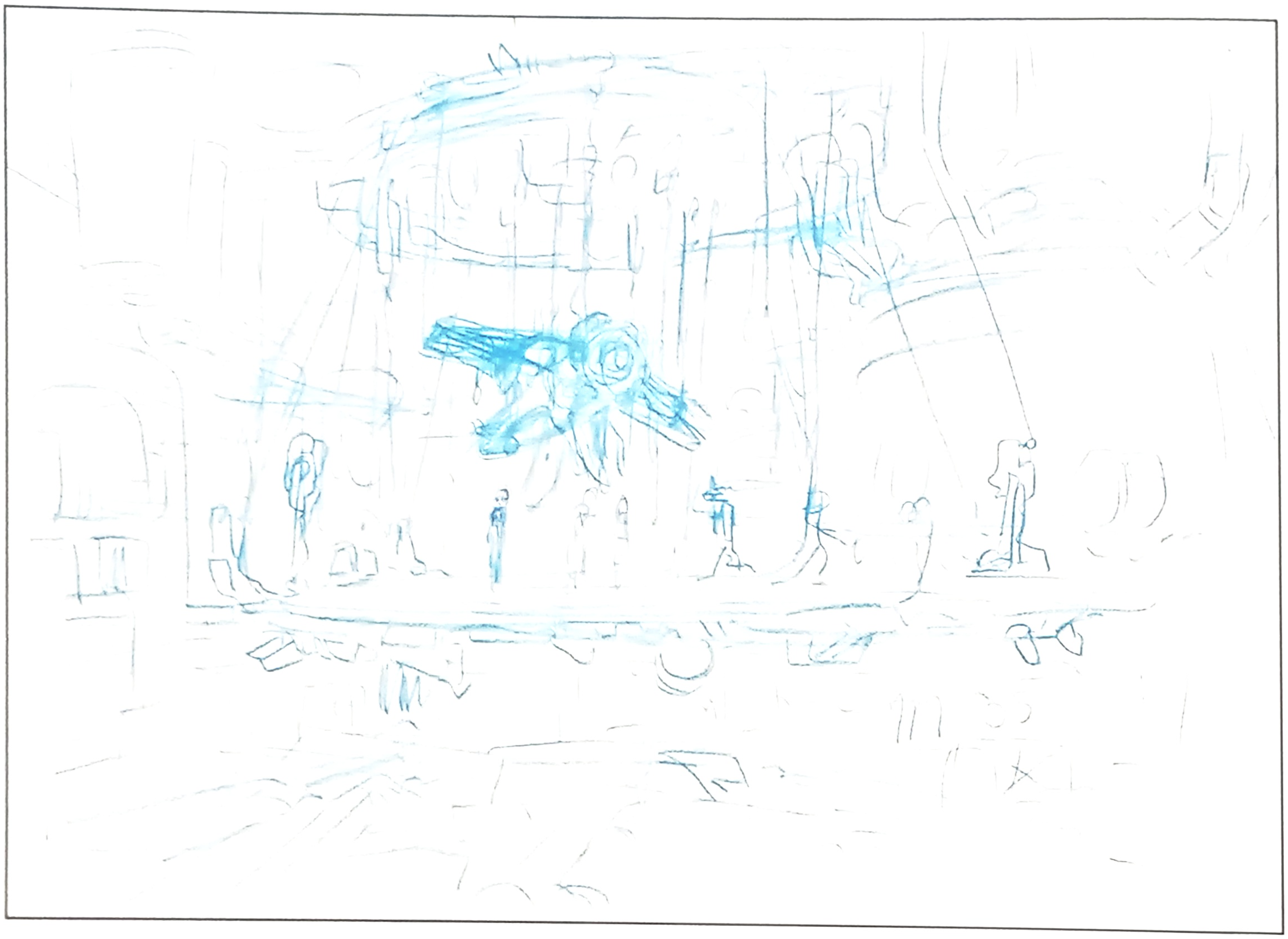


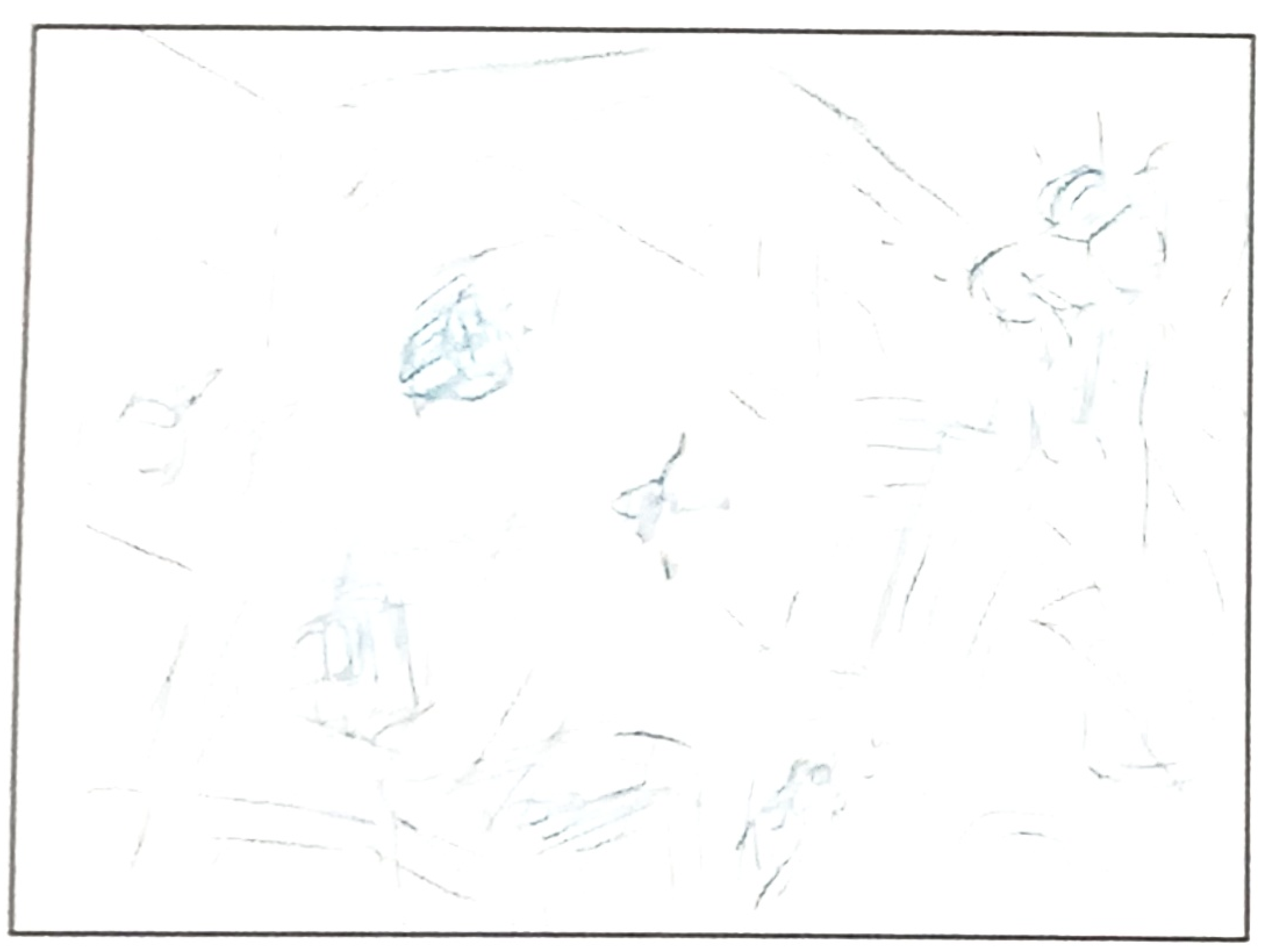
■マクロス艦内【イメージボード】
Inside the ship of Macross【image board】

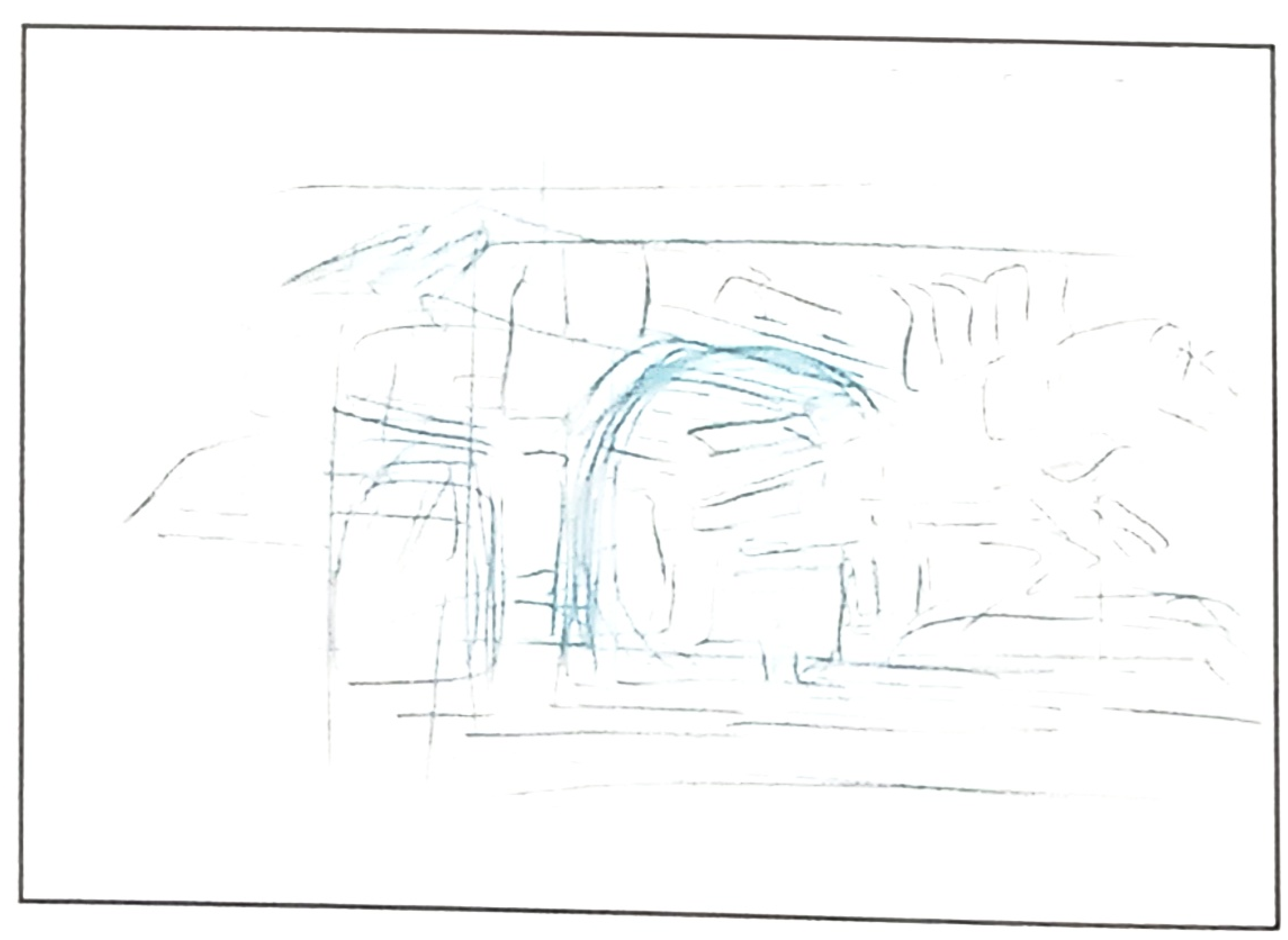


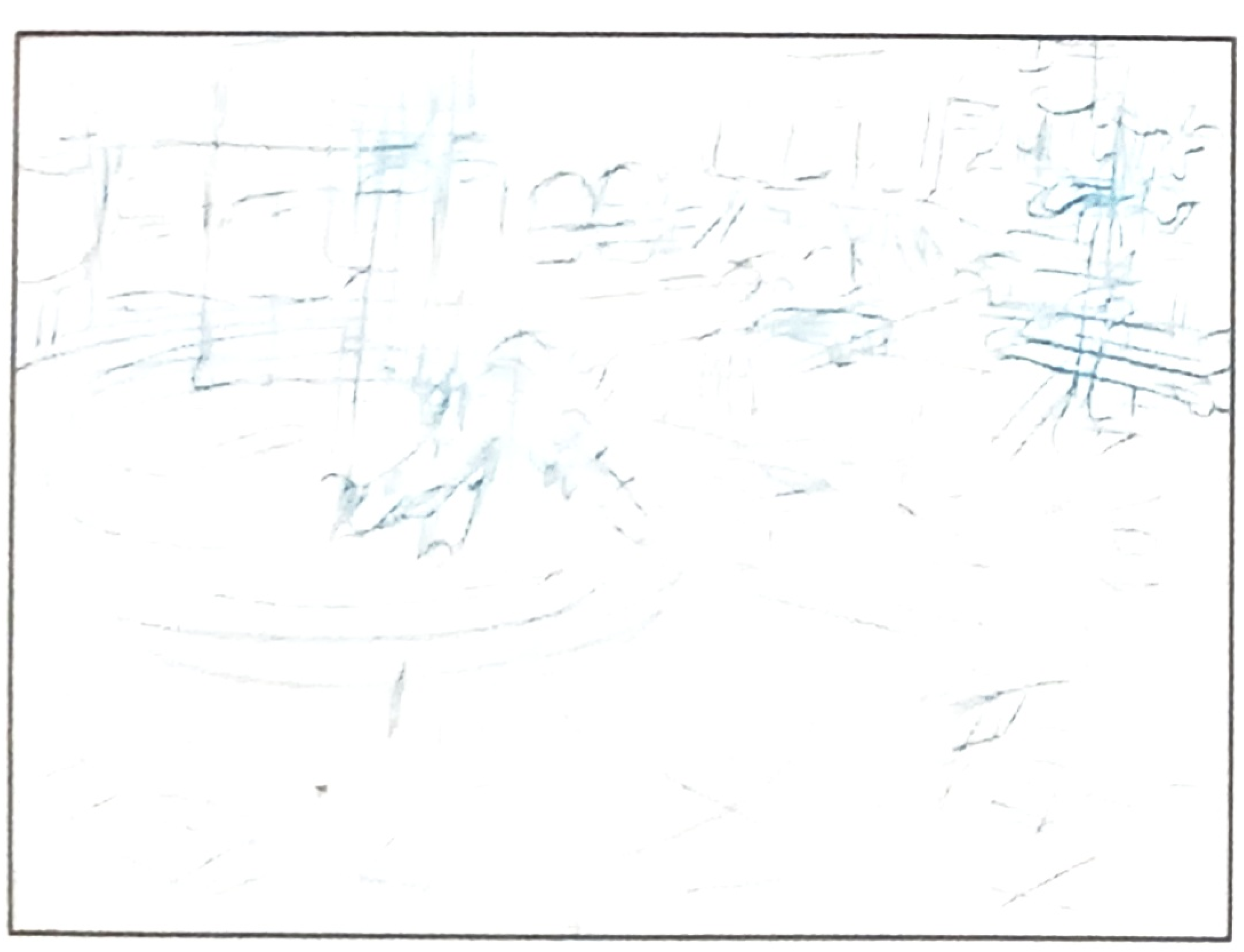


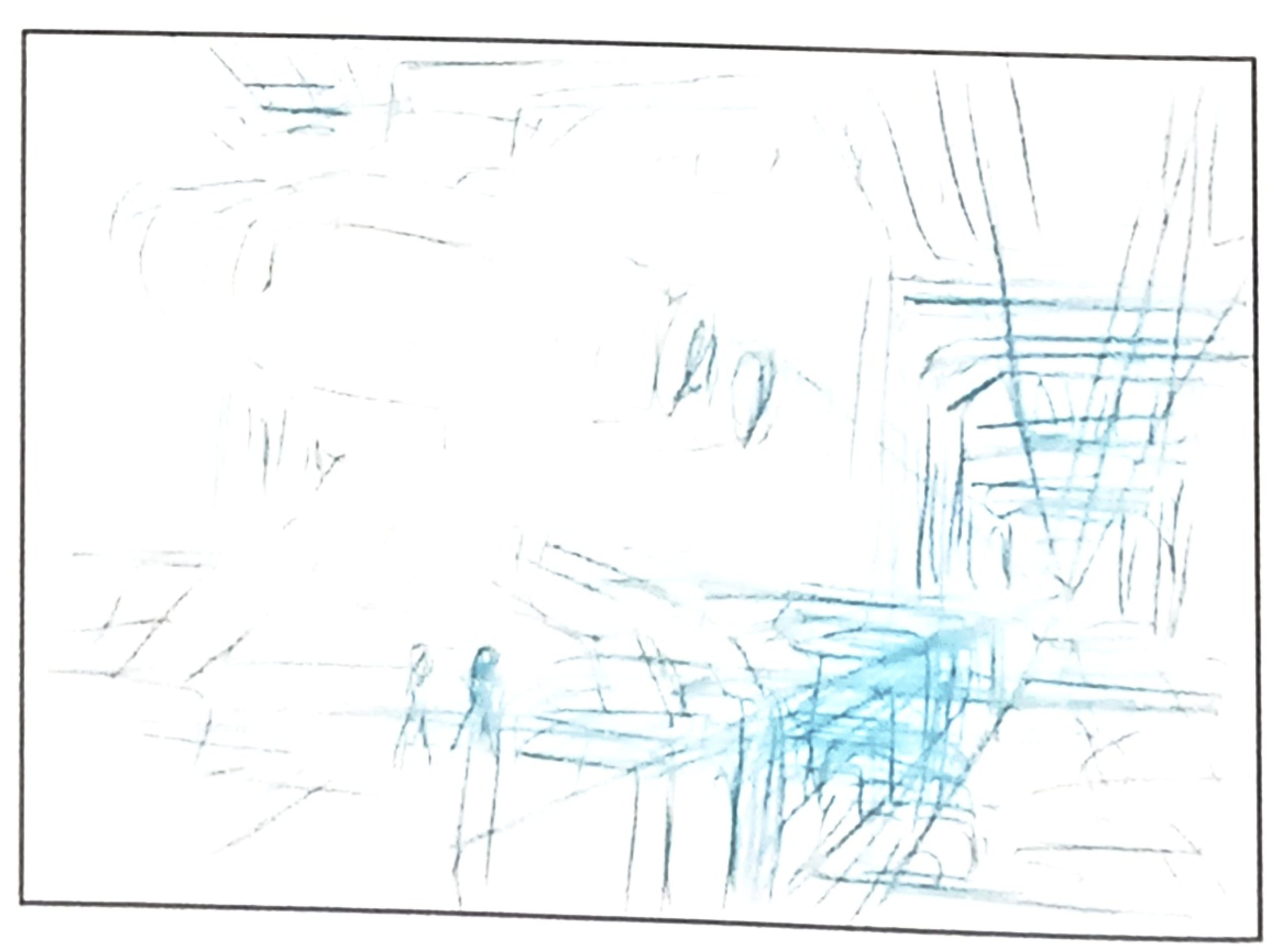
■マクロス艦内【イメージボード】
Inside the ship of Macross【image board】
[illegible]

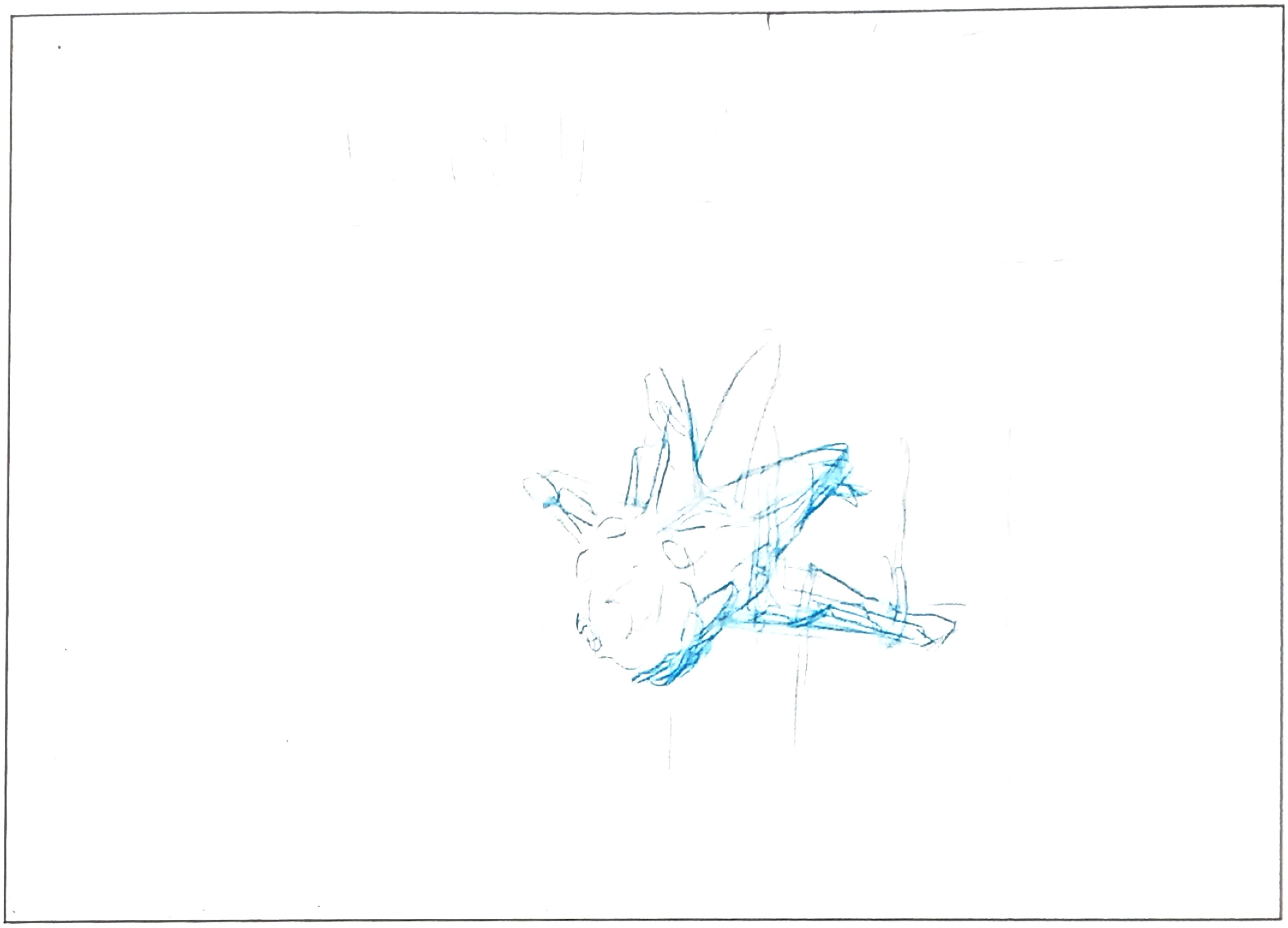


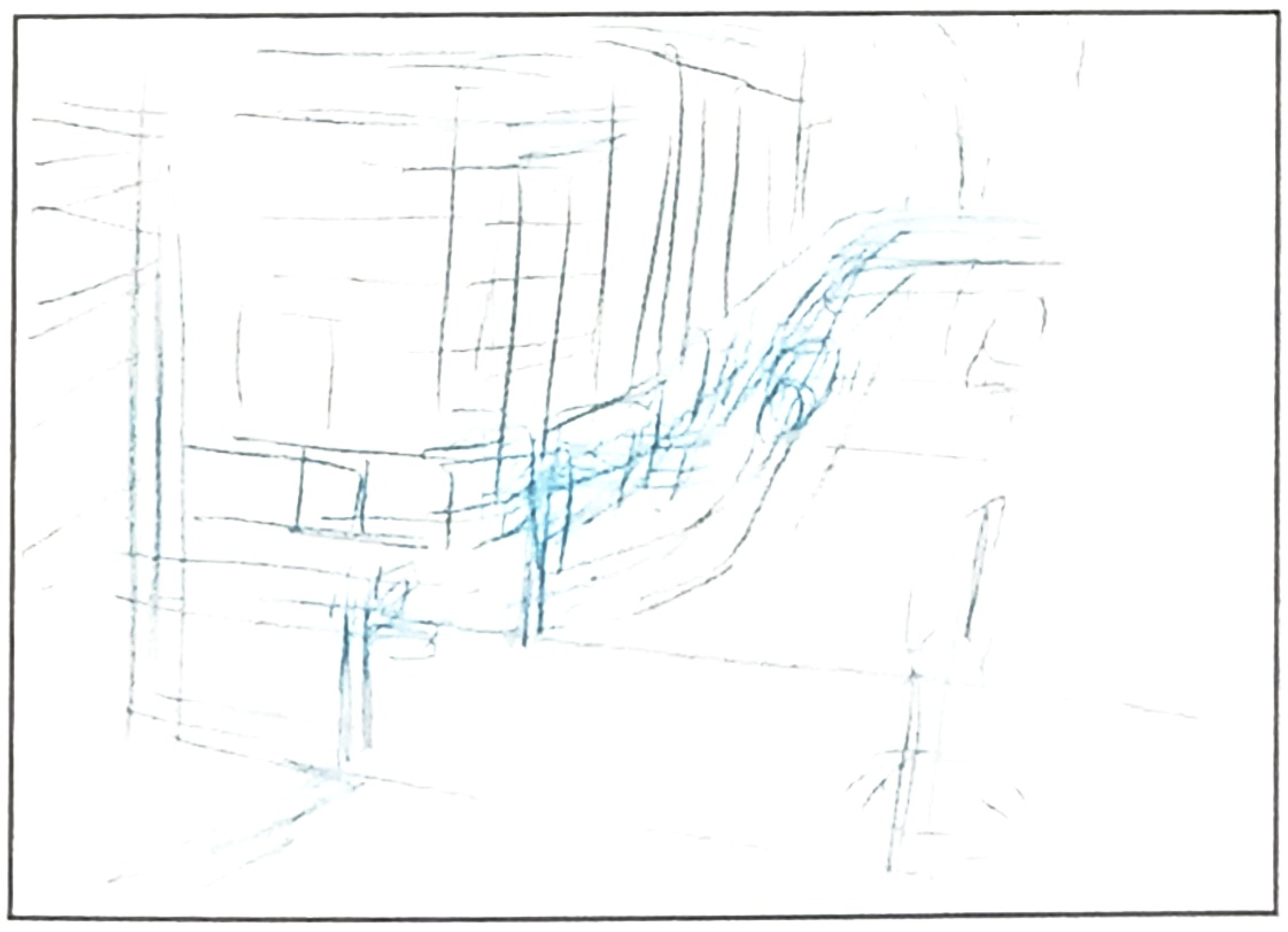


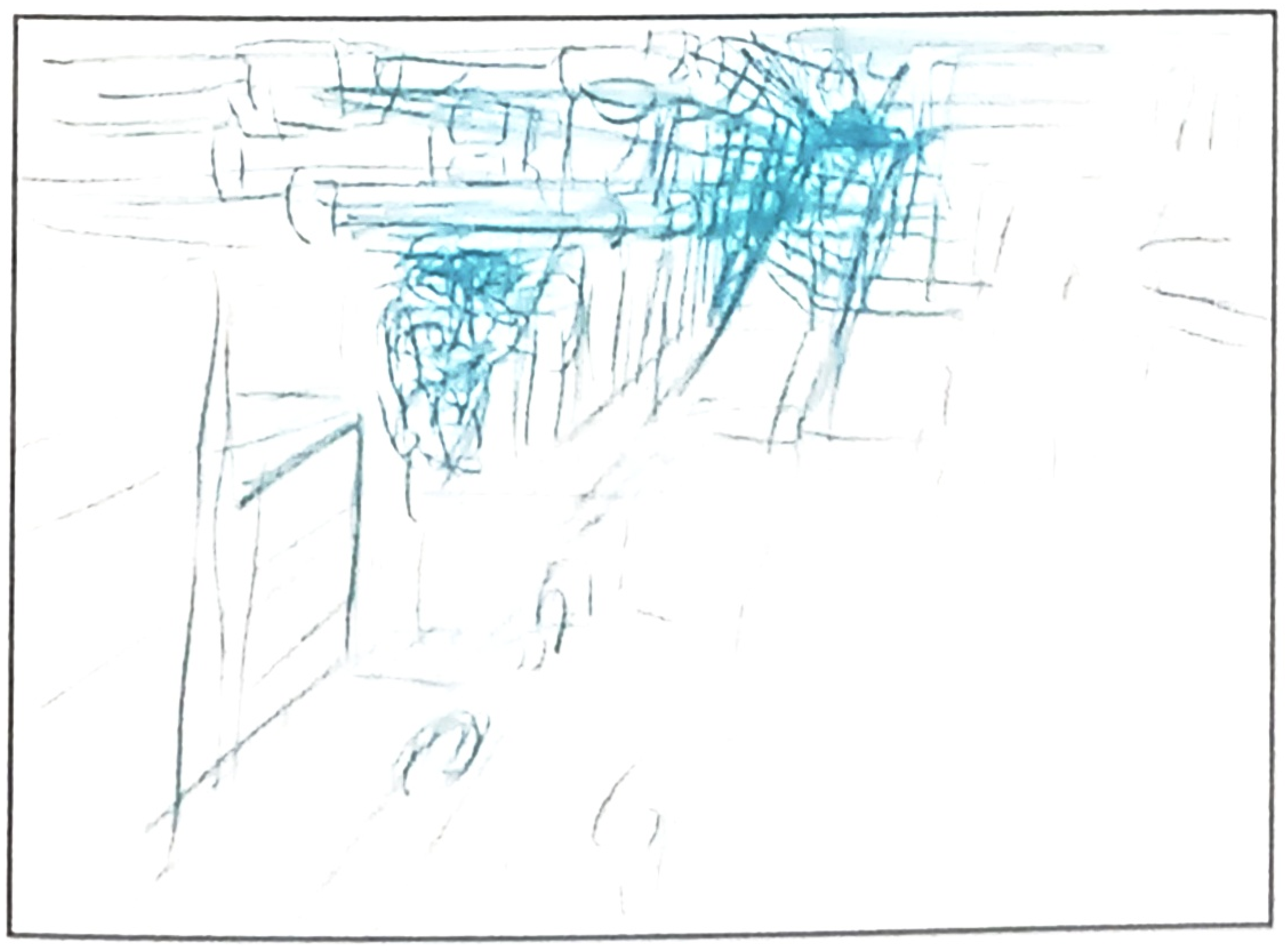




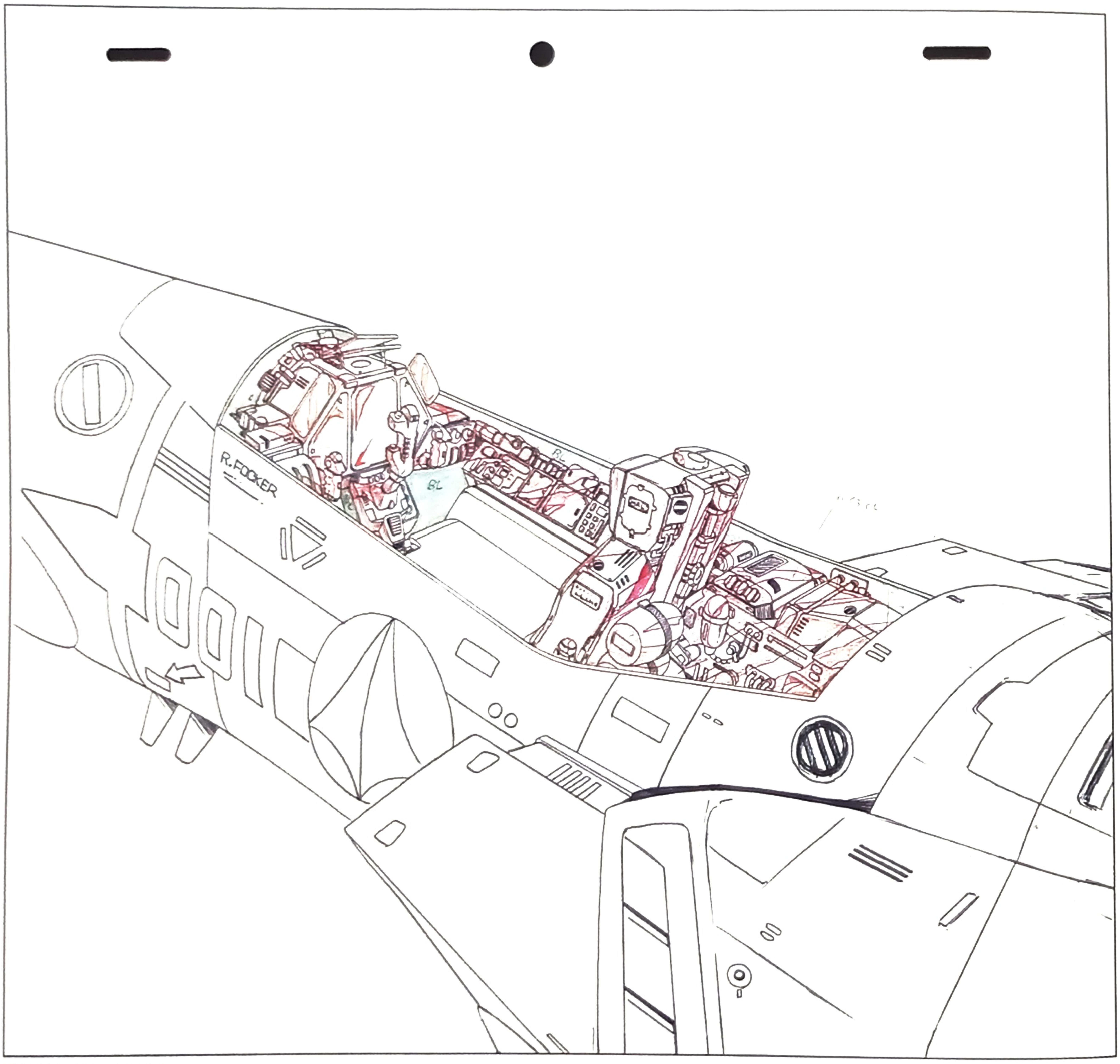




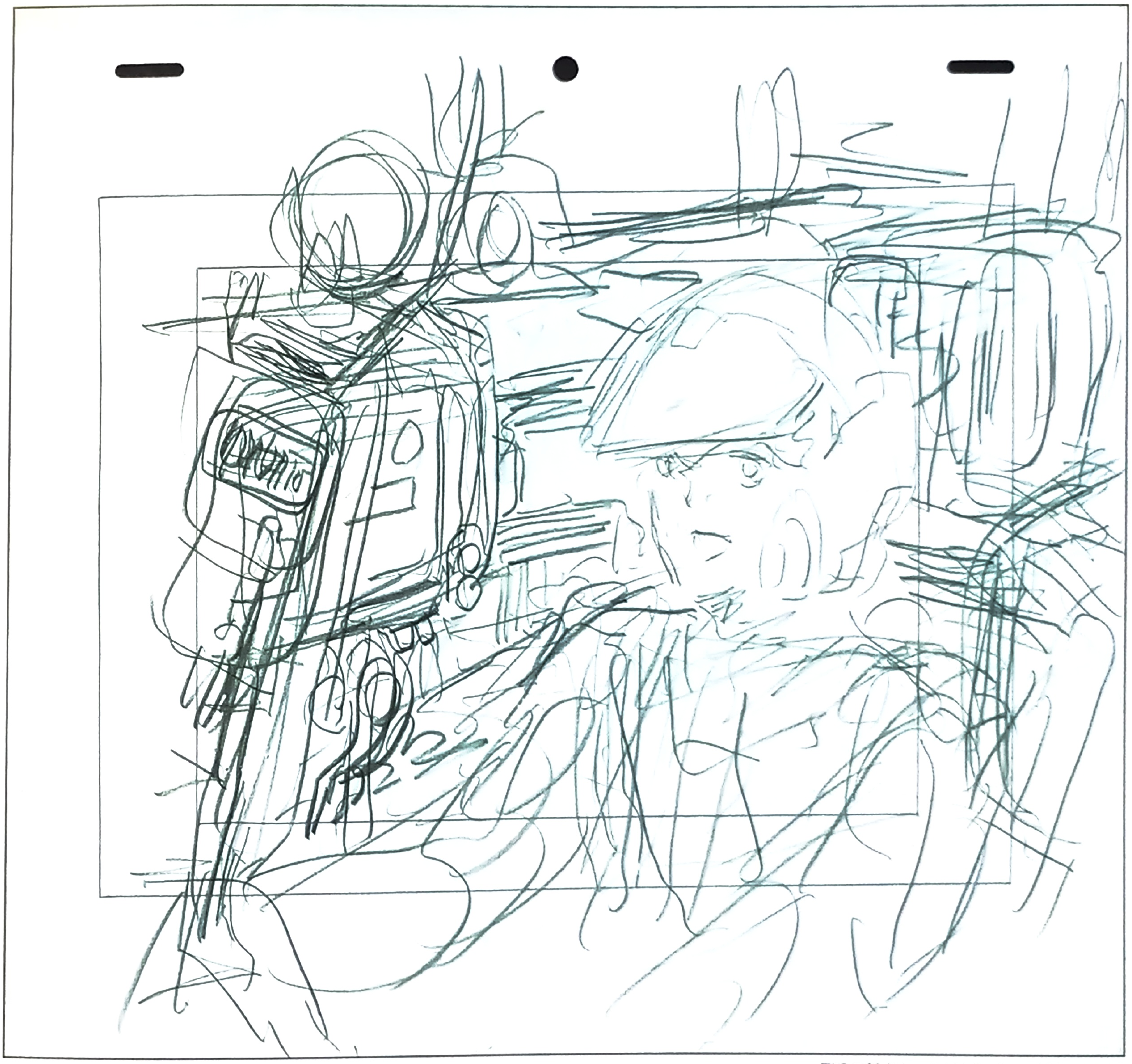




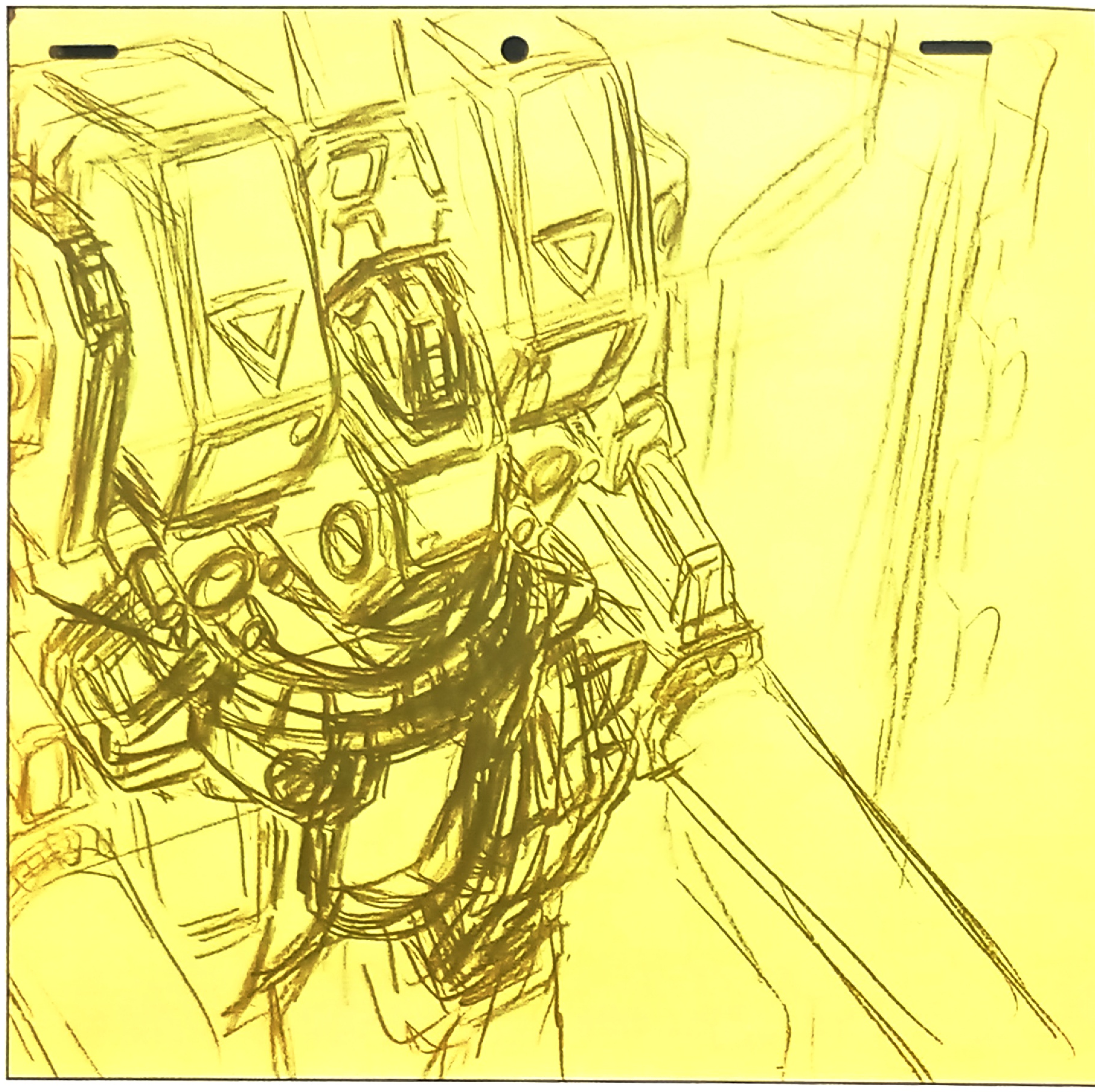
■マクロス艦内／閉鎖区画【イメージボード】
Inside the ship of Macross / closed compartment【image board】



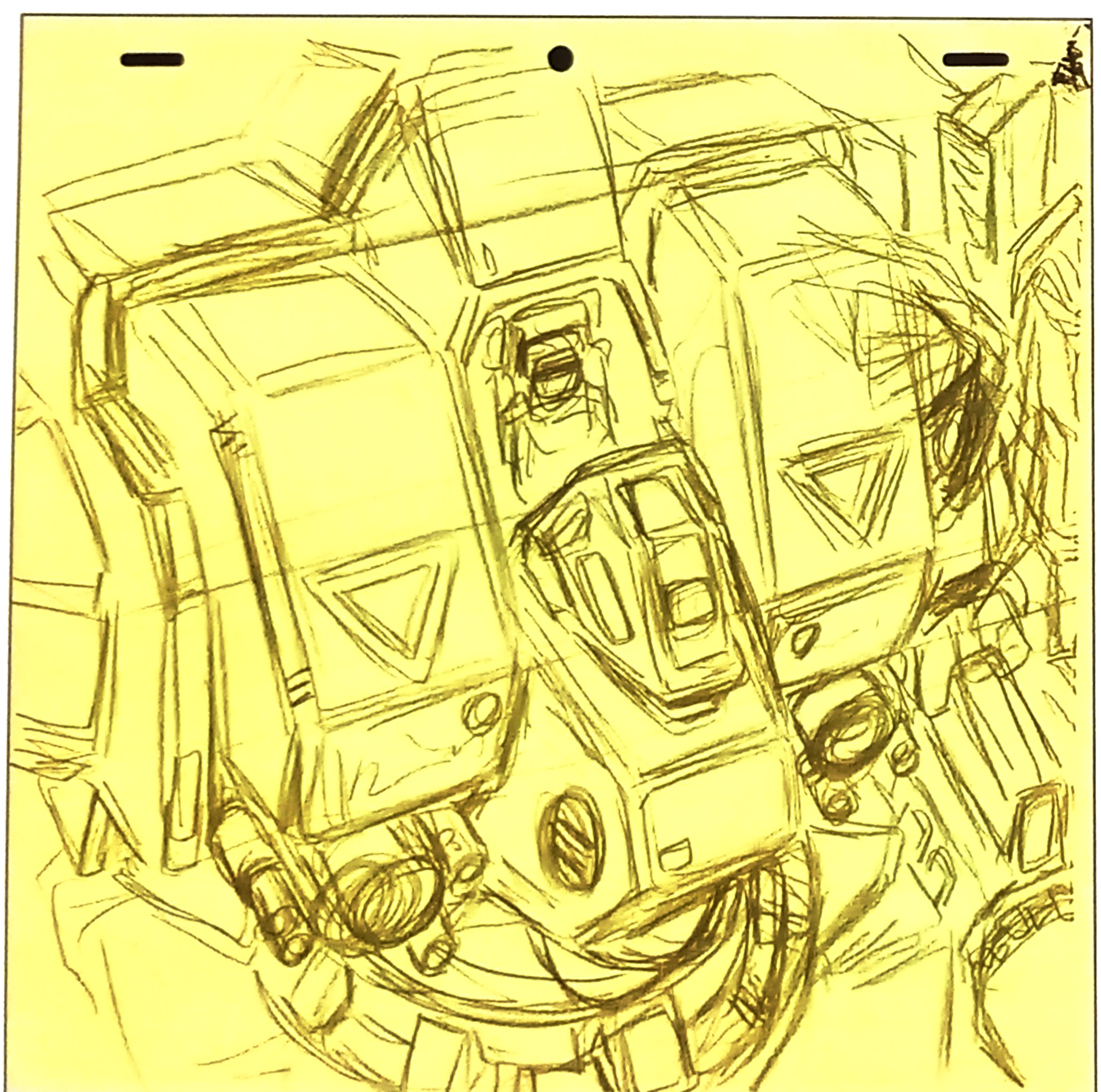
■VF-1Sバルキリー／コクピット
VF-1S Valkyrie / Cockpit



■VF-1バルキリー／コクピット（バトロイド）【レイアウト】
VF-1 Valkyrie / Cockpit (Battroid mode)【layout】



■デストロイドトマホーク
Destroid Tomahawk



////// あるメカニックデザイナーの原点 //////

The origin of a mechanic designer

河森氏が本格的に絵を描き始めたのは中学生の頃で、同じ趣味の友人ができたことがきっかけだった。それ以前はペーパーモデルか、フィッシャーテクニックなどで立体を作っていたという。ブロック玩具といえばレゴ社のレゴブロックが有名であるが、当時の日本ではどちらも売っているところが少なく、高島屋といったところでしか買えなかった。そして、彼の父親が買ってくれたのがフィッシャーテクニックだったのだ。幼い彼は、その価格に驚いたという。レゴブロックも同様に高価だったが、フィッシャーテクニックはその3倍ほどもした。むろん潤沢に手に入ったわけではないから、少ないピースをやりくりして変形ロボットを作って遊んでいたという。

彼の父親は技術者であった。太平洋戦争時には軍の通信士官を務め、戦後は電気系の会社で働いていた。昭和30年代頃、テレビを設計して組み立てるための技能証明を取得しており、当時はあまり普及していなかったマイカーも所有していた。彼が小学校低学年の頃にはカメラを買い与え、高学年になった彼のためには大学生用の百科事典を揃えるような父親であった。彼がギアなどの機械機構が充実していたフィッシャーテクニックを選んだのは、彼自身が技術者だったからであろう。

ペーパークラフトでは、小学校2年生の頃に流星号やサンダーバード2号ばかり作っていたという河森氏。TB2号はコンテナや着陸脚のギミックまで再現していた。3年生の時には、1mもある未来の捕鯨船を自分でデザインして作っていた。これは様々なところが開き、中から道具が出てきたりする手の込んだものである。6年生の時には70cmほどあるマイティ号を作ったが、これは甲板が開くギミックなども再現した力作で、夏休み後の展示会で飾られた時には人だかりができたほどの出来映えだったという。

レゴブロックを使い出したのは中学生になった頃である。友人であった現・カーデザイナーの原田則彦氏とパーツを持ち寄り、大きな作品を作るようになったというが、当時はまだパーツの種類も少なく、ヒンジ部品もなかったので工夫が必要だった。しかし、次第に作品は大がかりで複雑なものになっていき、最終的には70cmほどのスケールで戦艦を完成させた。これは可変翼（主翼と尾翼）が開き、艦橋が起き上がった末に着陸脚が下りるという、一連の連動アクションが艦首のレバーを引くだけでおこなえるといった大作であった。

※フィッシャーテクニック
1965年に誕生したブロック玩具。"動かす"ことを前提としており、低年齢向けのものでも基本的な機械的構造を学習できるほか、モーターや電子回路などを組み込んで制御できる高度なものもある。

※流星号
1965年TV放送の「スーパージェッター」に登場する主役メカ。

※マイティ号
1968年TV放送の「マイティジャック」に登場する主役メカ。飛行や潜水も可能な万能戦艦。通称MJ号。

Mr. Kawamori started drawing in earnest when he was in junior high school, and he made friends with the same hobby. Before that, he used paper models or Fischertechnik to make solids. Speaking of block toys, Lego's Lego blocks are famous, but at that time there were few places selling both in Japan, and they could only be bought at high-end department stores such as Takashimaya. And it was Fischertechnik that his father bought for him. He was surprised at the price. Lego blocks were just as expensive, but Fischertechnik was about three times as expensive. Of course, he didn't get a lot of it, so he was playing with a few pieces to make a transforming robot.

His father was an engineer. He served as a military communications officer during the Pacific War and worked for an electrical company after the war. Around 1955, he obtained a skill certificate for designing and assembling TVs, and he also owned a car that was not very popular at that time. He was a father who bought a camera when he was in the lower grades of elementary school and an encyclopedia for college students for him in the upper grades. He chose Fischertechnik, which had a lot of mechanical mechanisms such as gears, probably because he was an engineer himself.

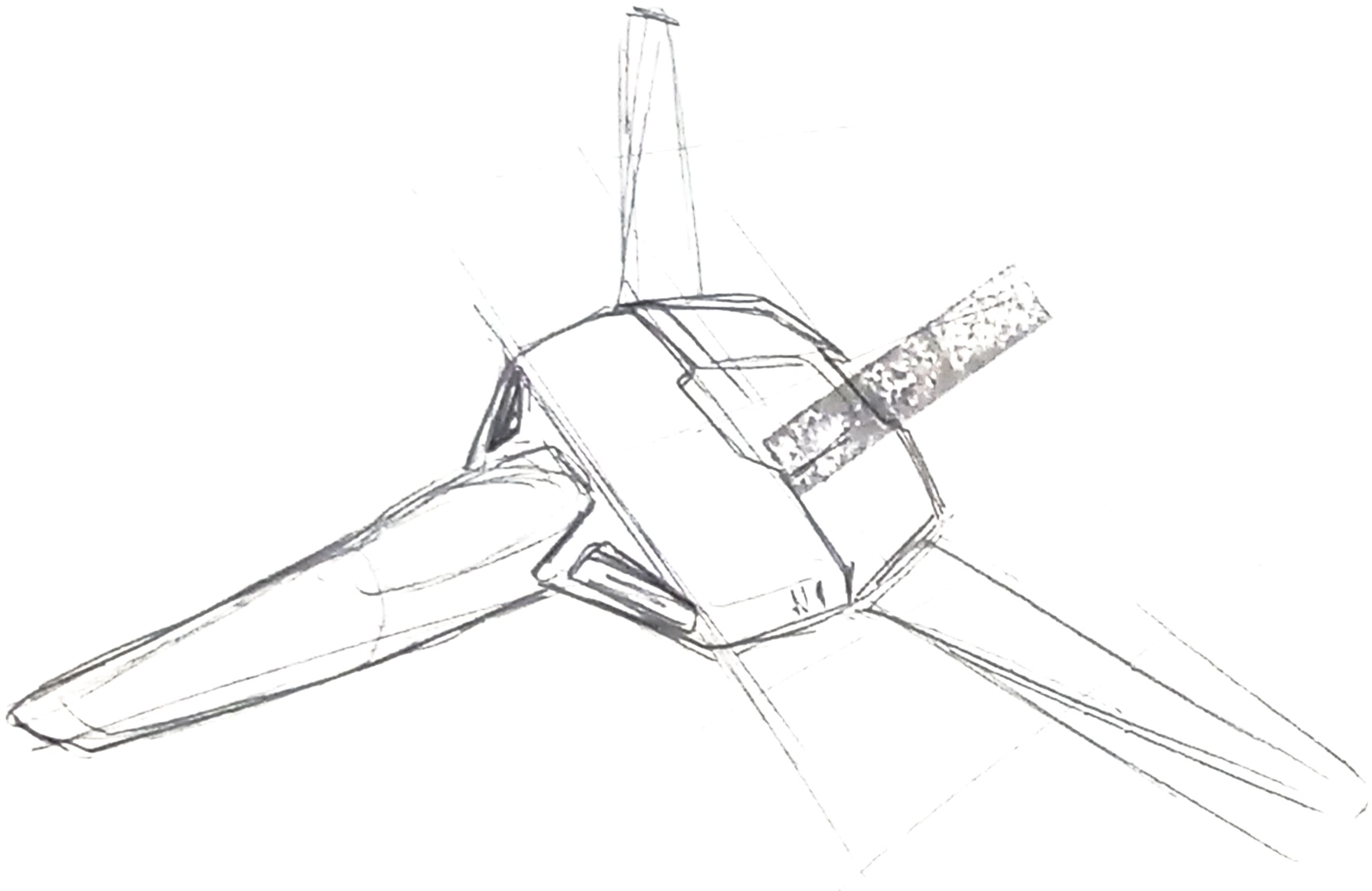
Mr. Kawamori said that he made only Ryusei-go and Thunderbird 2 in paper craft when he was in the second grade of elementary school. TB2 even reproduced the gimmick of the container and landing gear. When he was in the third grade, he designed and built a future whaling ship that is 1m long. This is an elaborate one in which various parts open and tools come out from inside. When he was in the sixth grade, he made the Mighty Jack, which is about 70cm long, but this is a masterpiece that reproduces the gimmick that opens the deck, and it is said that it was so crowded when it was displayed at the exhibition after the summer vacation.

He started using Lego blocks when he was in junior high school. It is said that he started to make big works by bringing parts with his friend Norihiko Harada, a current car designer, but at that time there were still few kinds of parts and there were no hinge parts, so it was necessary to devise. However, the work gradually became large and complicated, and finally the battleship was completed on a scale of about 70 cm. This was a masterpiece in which a series of interlocking actions could be performed by simply pulling the lever on the bow, with the variable wings (main and tail wings) opening and the landing gear descending after the bridge had risen.

※Fischertechnik
A block toy that was born in 1965. It is premised on "moving", and even for younger people, in addition to learning the basic mechanical structure, there are also advanced things that can be controlled by incorporating motors and electronic circuits.

※Ryusei-go
The leading mecha that appears in the 1965 Japanese TV broadcast "Super Jetter". The meaning is "meteor".

※Mighty
The leading mecha that appears in the 1968 Japanese TV broadcast "Mighty Jack". A versatile battleship that can fly and dive. Known as MJ.

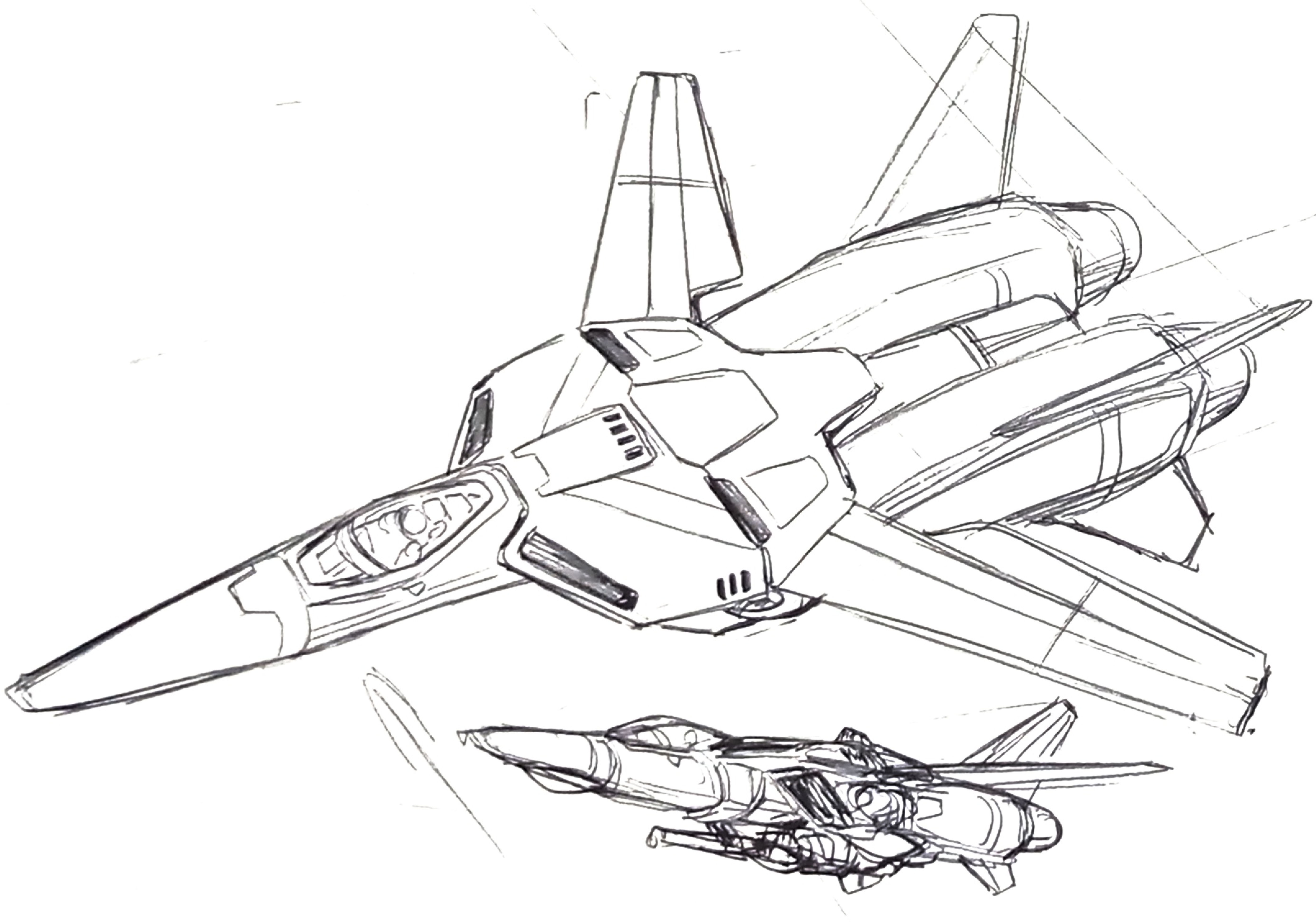


■VF-1Jバルキリー【初期スケッチ】

VF-1J Valkyrie【early rough sketch】

VF-1のデザインの変遷が良くわかる4点のラフスケッチ。方眼のように引かれたガイドラインから、機体の構成バランスをアニメーターが描きやすいよう配慮してデザインしようとしていたことがわかる。

Four rough sketches that clearly show the transition of the VF-1 design. From the guidelines drawn like a grid, it can be seen that Kawamori was trying to design the composition balance of the aircraft so that it would be easy for the animator to draw.



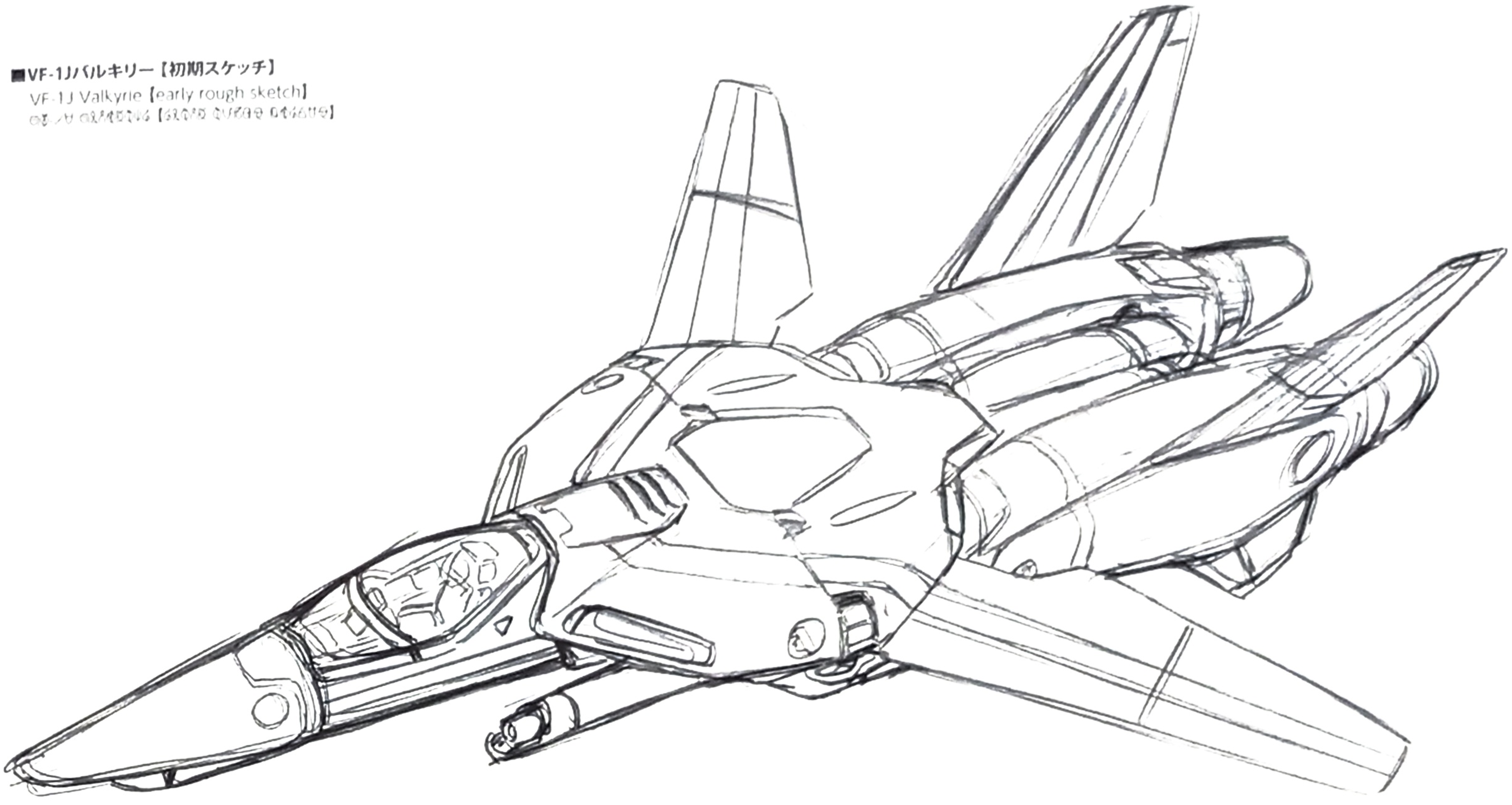
■VF-1Jバルキリー【初期スケッチ】

VF-1J Valkyrie【early rough sketch】

機首やそれに繋がる胴体も平面的だったものが、次第に航空機らしいフォルムへと変化していった。河森氏によれば、デザインの変遷においてポイントは2つあるという。ひとつは胴体へ繋がる機首の盛り上がり部分(ドーサル)を後方へ徐々に伸ばしたことで、架空の航空機から現代戦闘機のフォルムに近づいたところである。もうひとつは、腕を収納した脚の間の空間を、折りたたみ可能な尾部ブロックで隠したところだ。この巧妙なアイデアによって、VF-1は完全な航空機としての外観を得たのである。

The nose and the fuselage connected to it were also flat, but gradually changed to an aircraft-like form.According to Kawamori, there are two points in the transition of design. One is that the raised part of the nose (dosal spine) that connects to the fuselage is gradually extended backwards, which is closer to the form of a modern fighter from a fictitious aircraft. The other is that the space between the legs that houses the arms is hidden by a foldable tail block. With this clever idea, the VF-1 got the appearance of a complete aircraft.

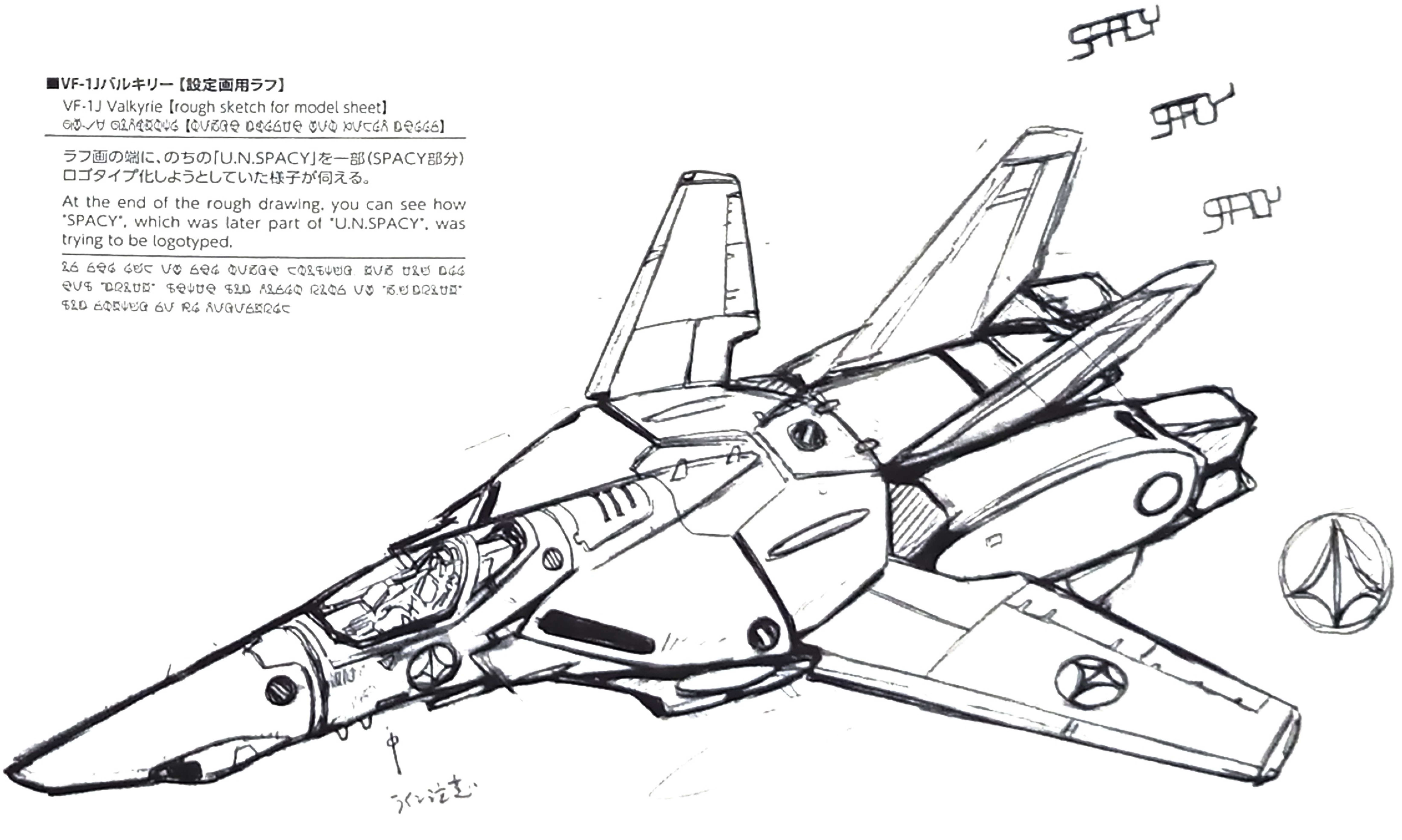
■VF-1Jバルキリー【初期スケッチ】
VF-1J Valkyrie【early rough sketch】

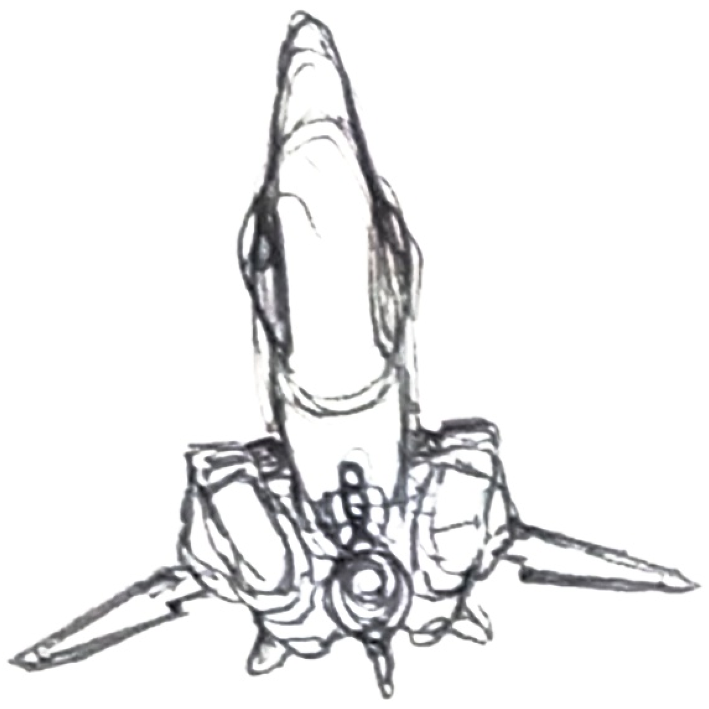


■VF-1Jバルキリー【設定画用ラフ】
VF-1J Valkyrie【rough sketch for model sheet】

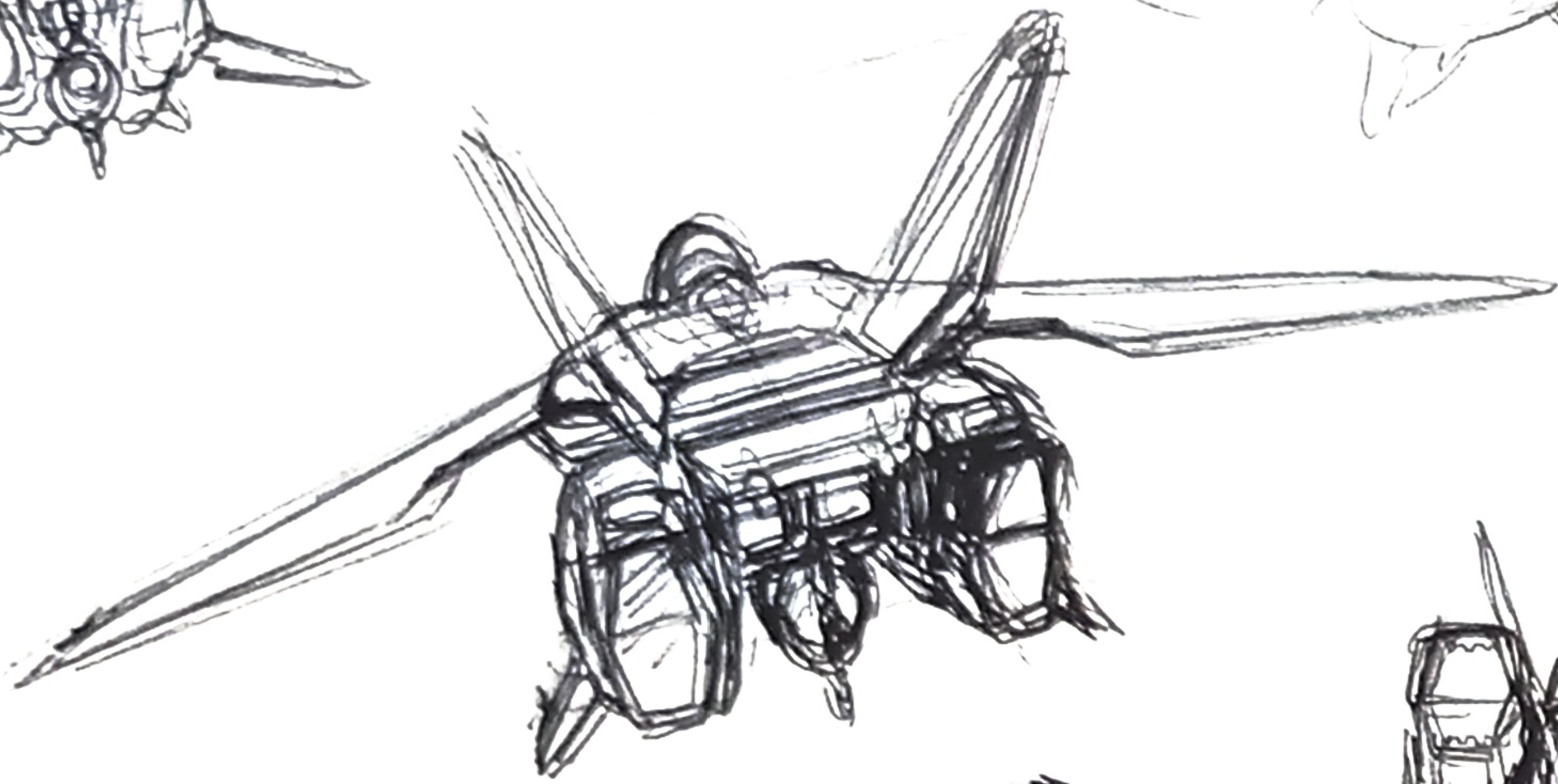
ラフ画の端に、のちの「U.N.SPACY」を一部(SPACY部分)ロゴタイプ化しようとしていた様子が伺える。

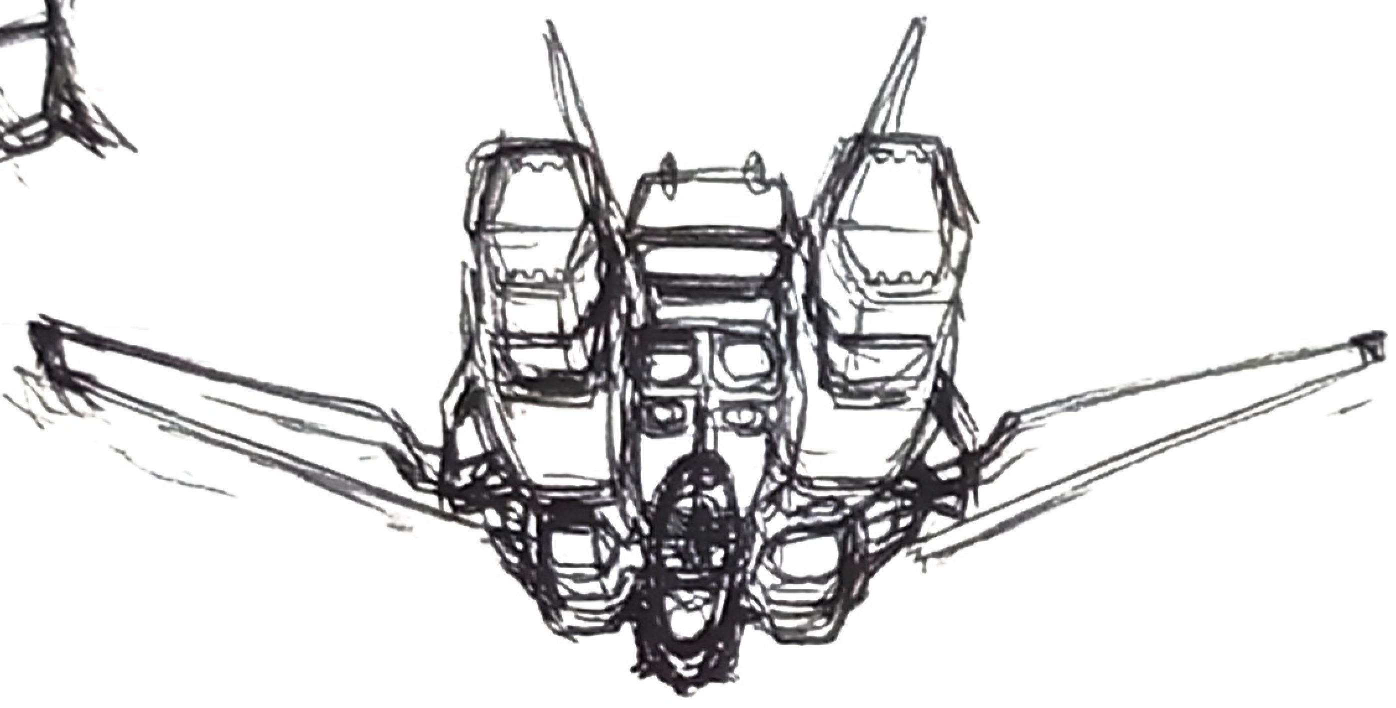
At the end of the rough drawing, you can see how "SPACY", which was later part of "U.N.SPACY", was trying to be logotyped.





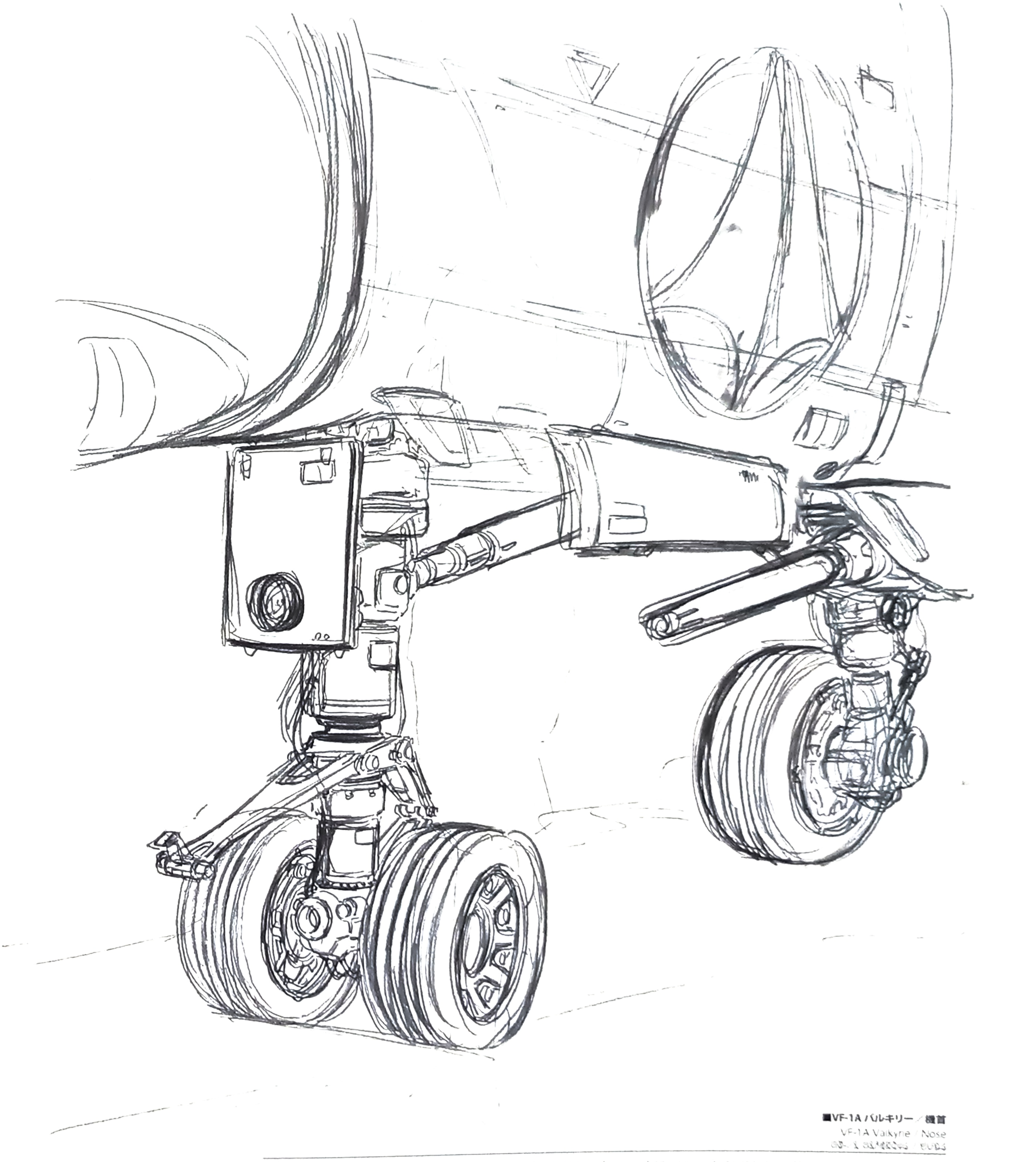






■VF-1A バルキリー
VF-1A Valkyrie



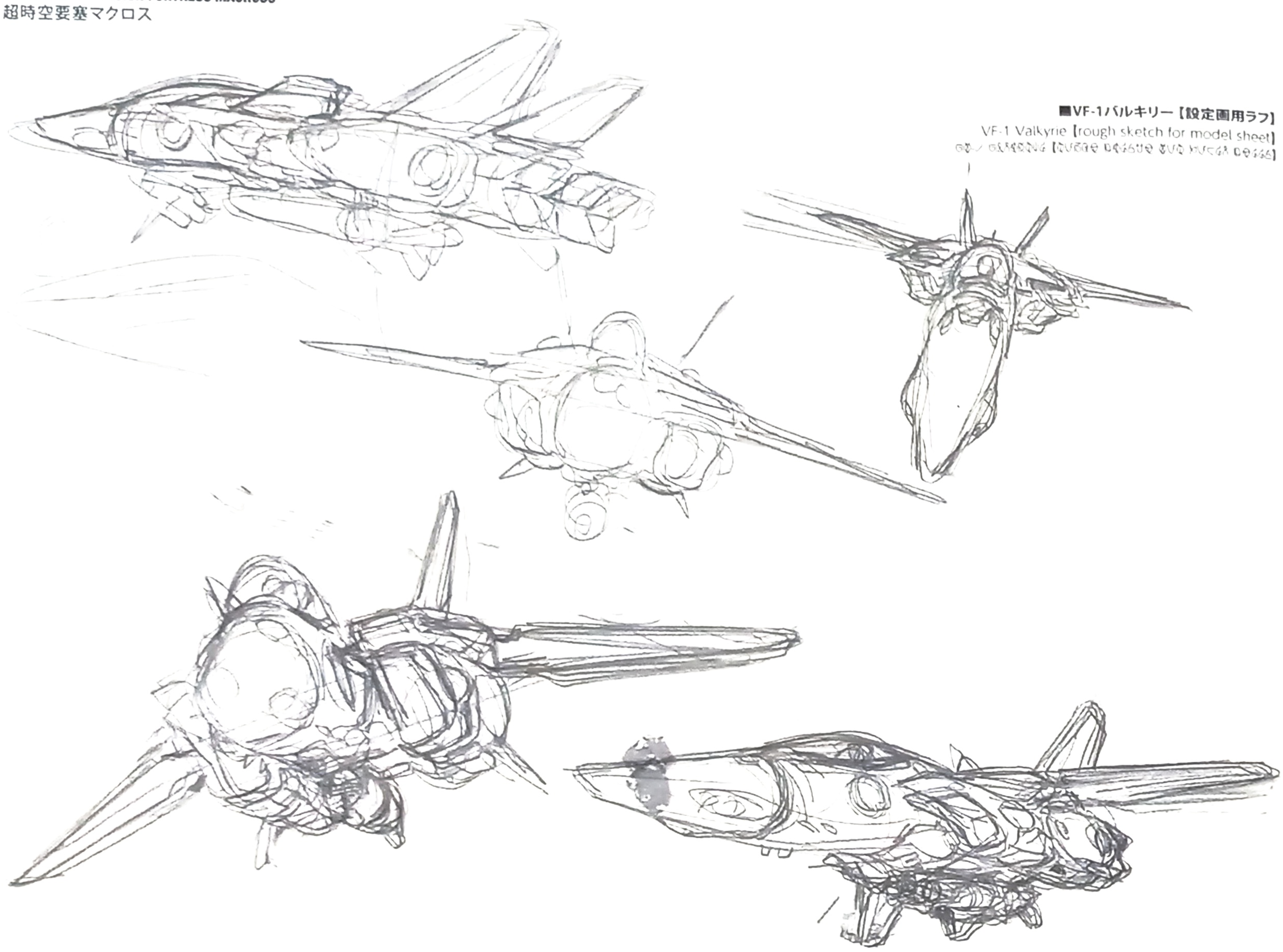


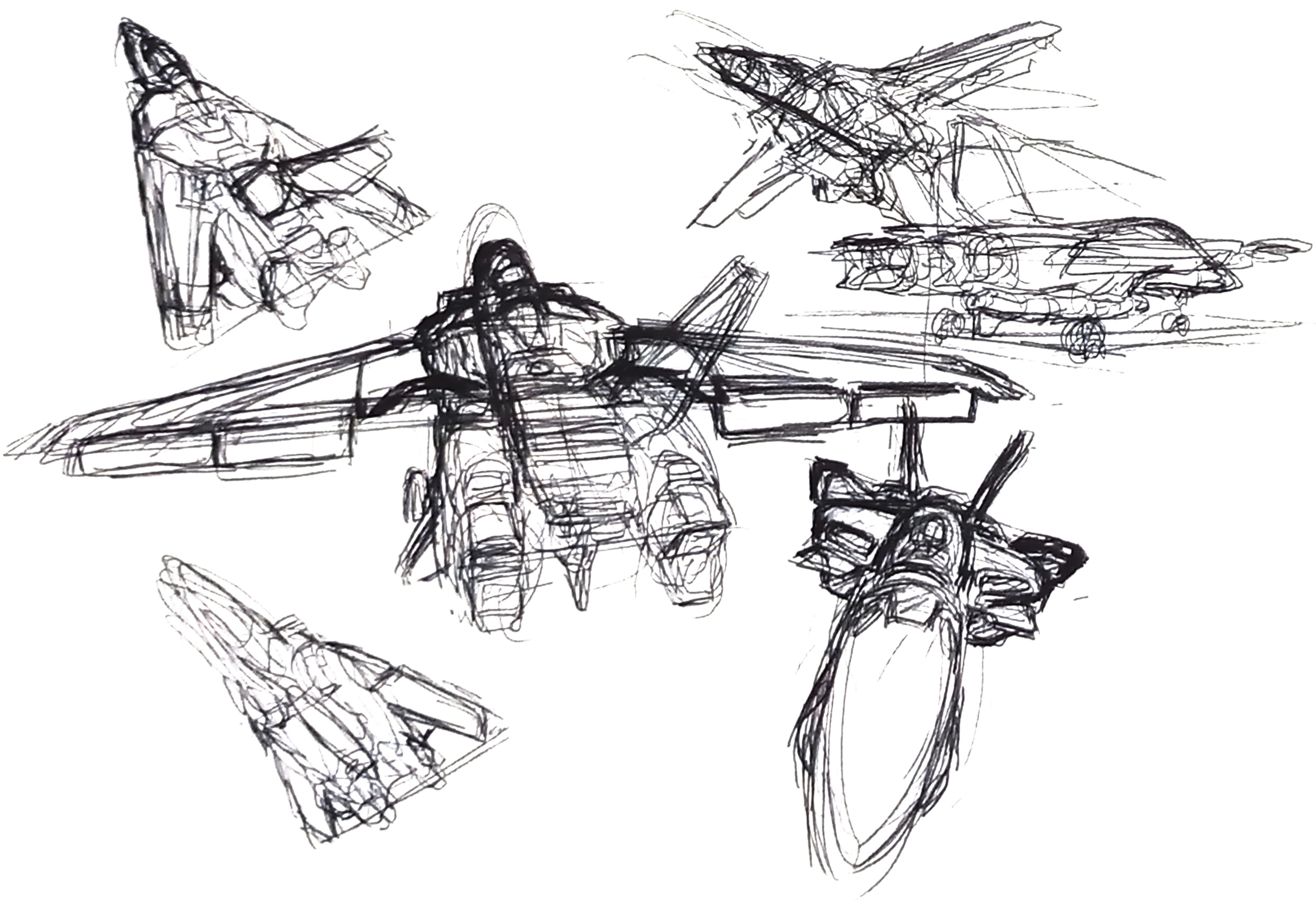
■VF-1A バルキリー／機首
VF-1A Valkyrie / Nose

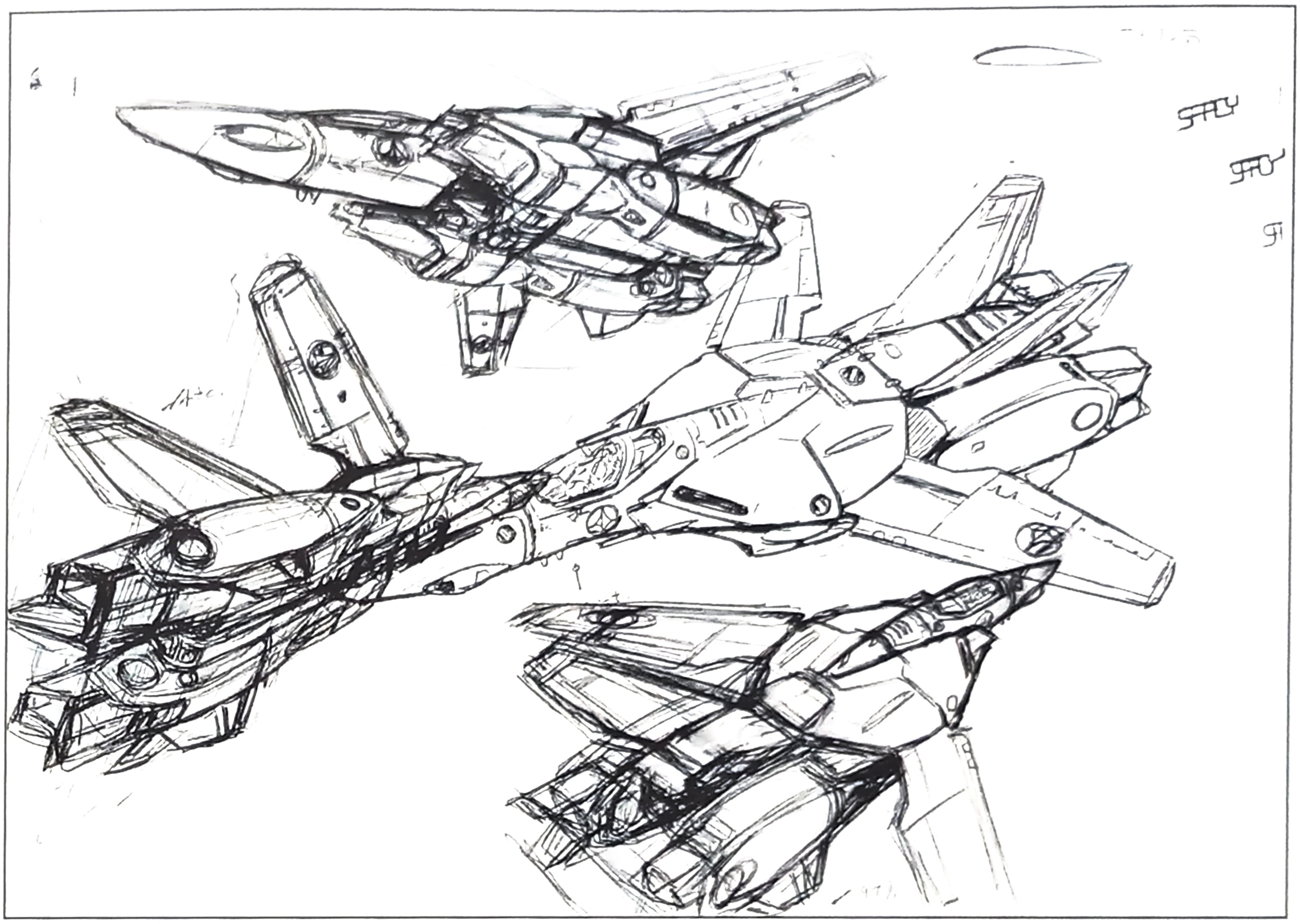
番組内に登場した統合宇宙軍入隊志願者募集ポスター用の原画。中央にリン・ミンメイのセル画が乗せられる構図で、彼女のアウトラインがうっすらと見える。

The original picture for the poster for recruiting applicants for the U.N.Spacy that appeared in 'Macross' With the composition of Lynn Minmay's cel in the center, her outline can be seen faintly

■VF-1バルキリー【設定画用ラフ】
VF-1 Valkyrie【rough sketch for model sheet】



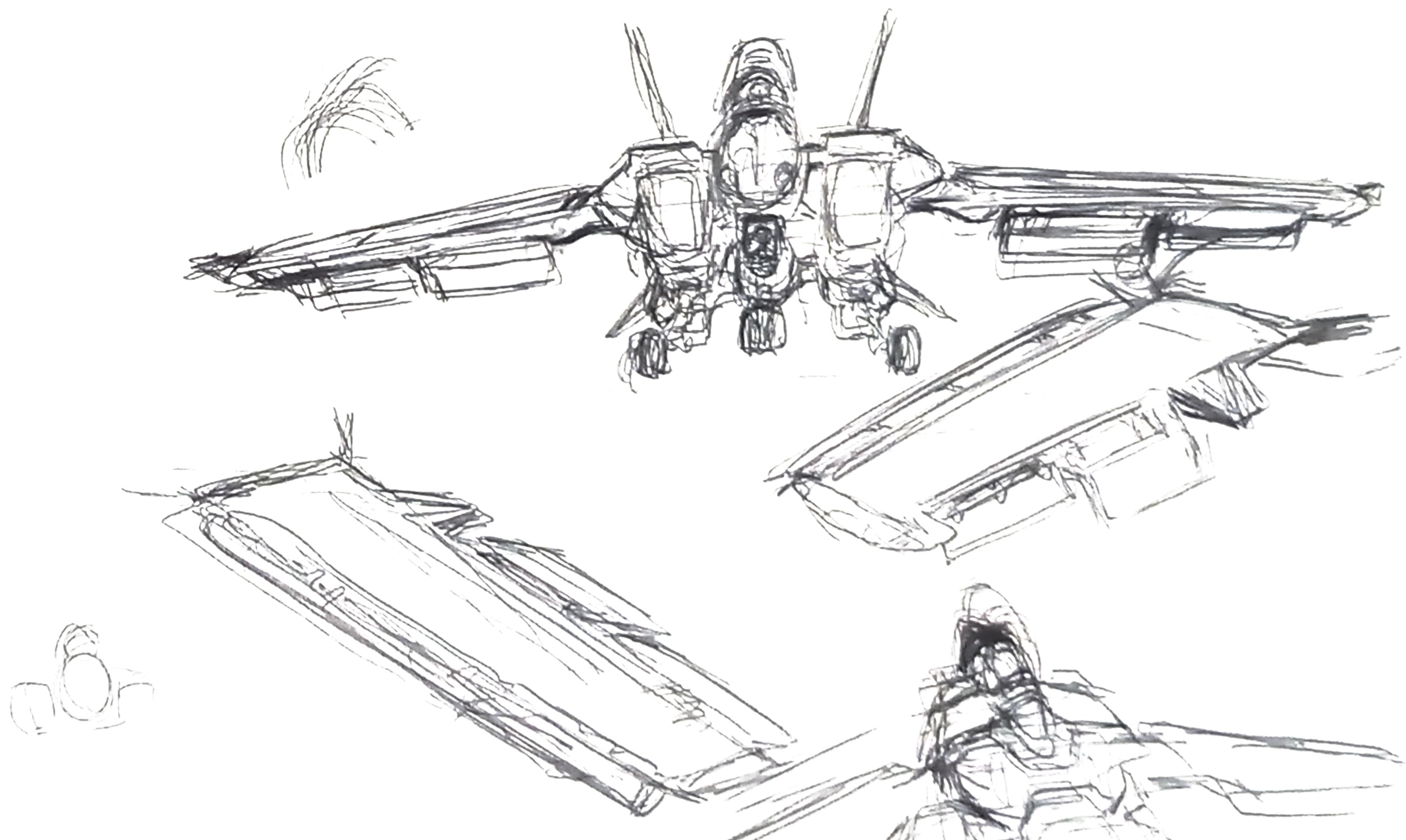




■VF-1Aバルキリー【設定画用ラフ】
VF-1A Valkyrie【rough sketch for model sheet】

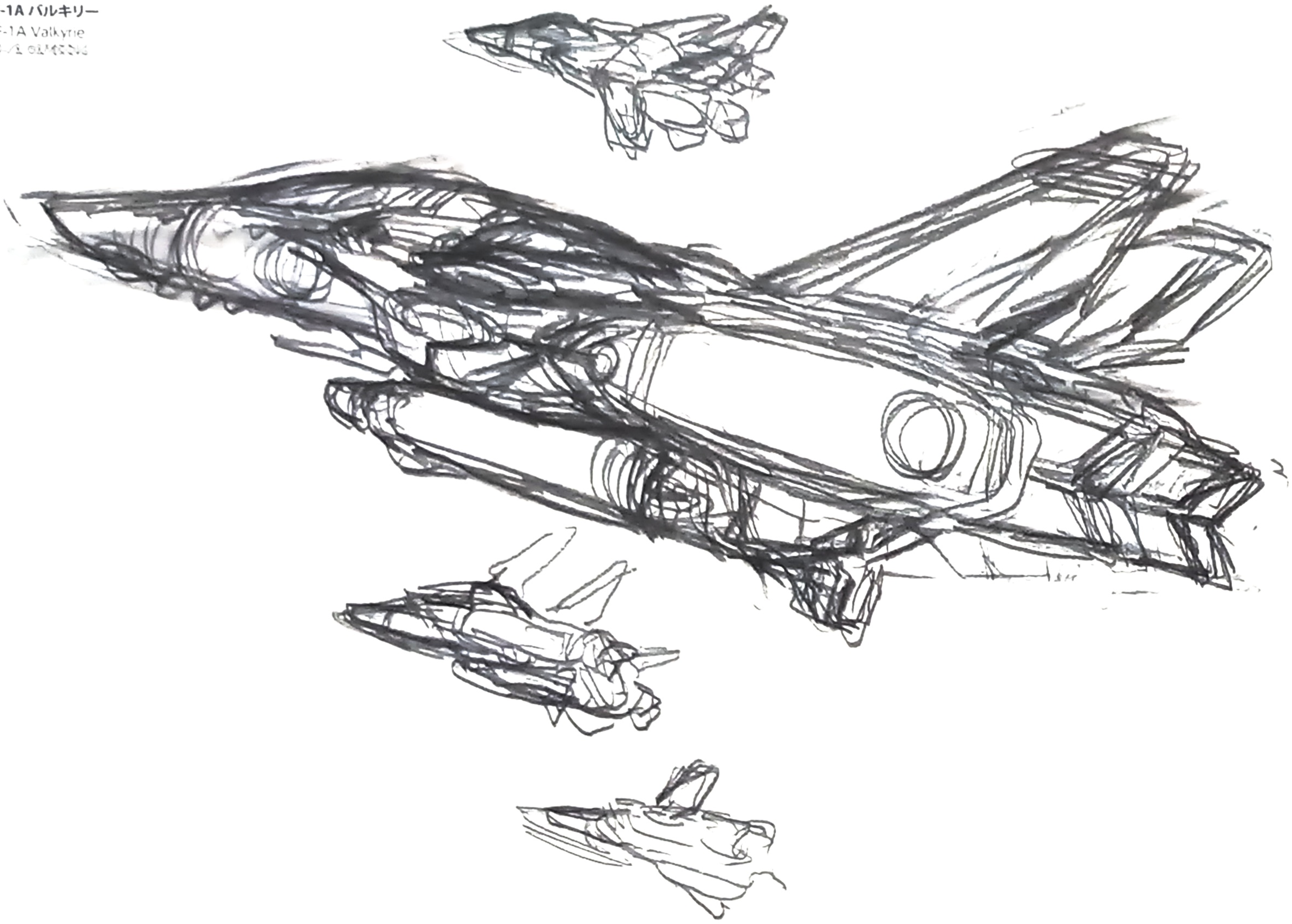
4ページ前の画稿をコピーした用紙に描かれたVF-1のラフ。

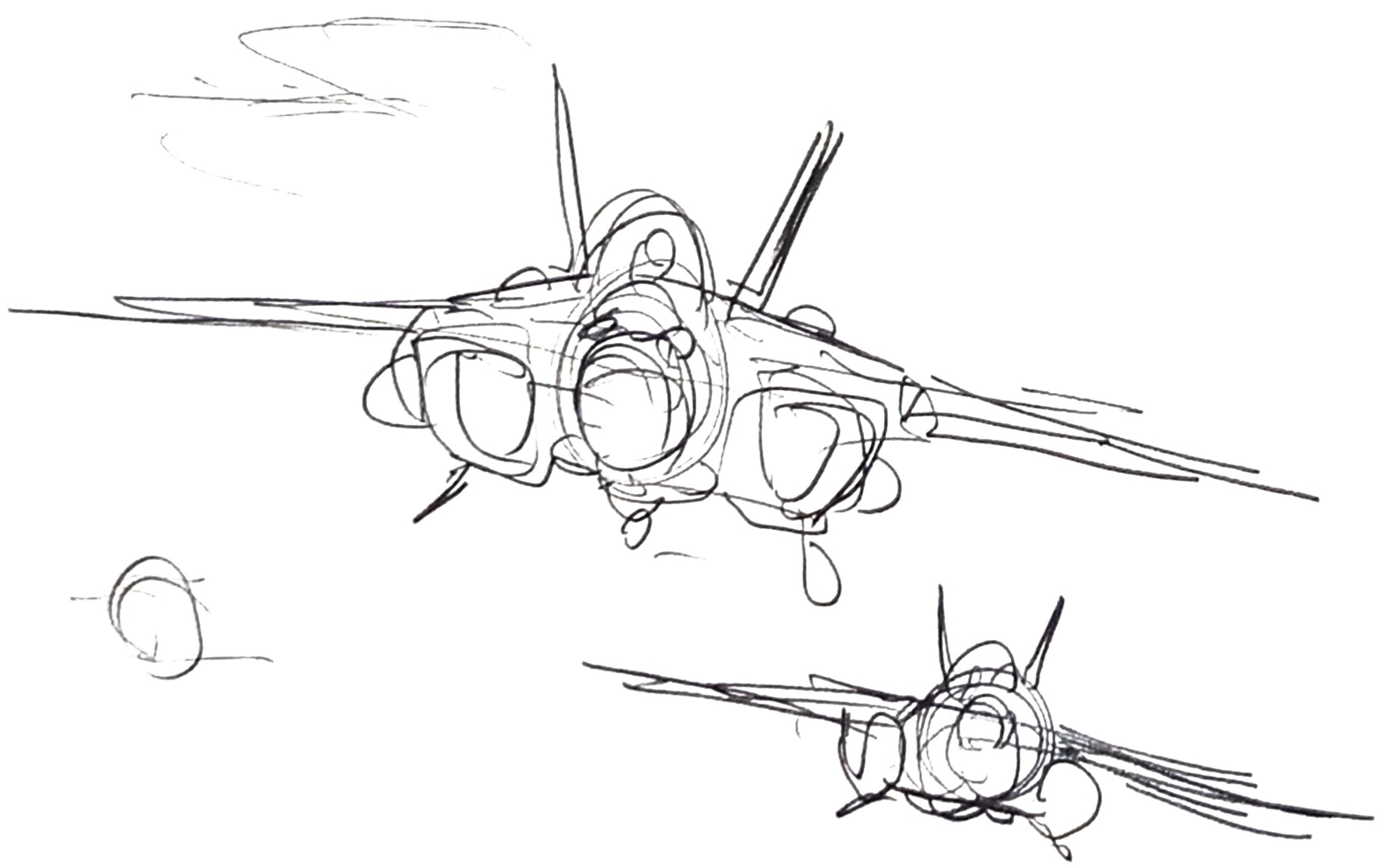
A rough sketch of the VF-1 drawn on a copy of the draft 4 pages ago.



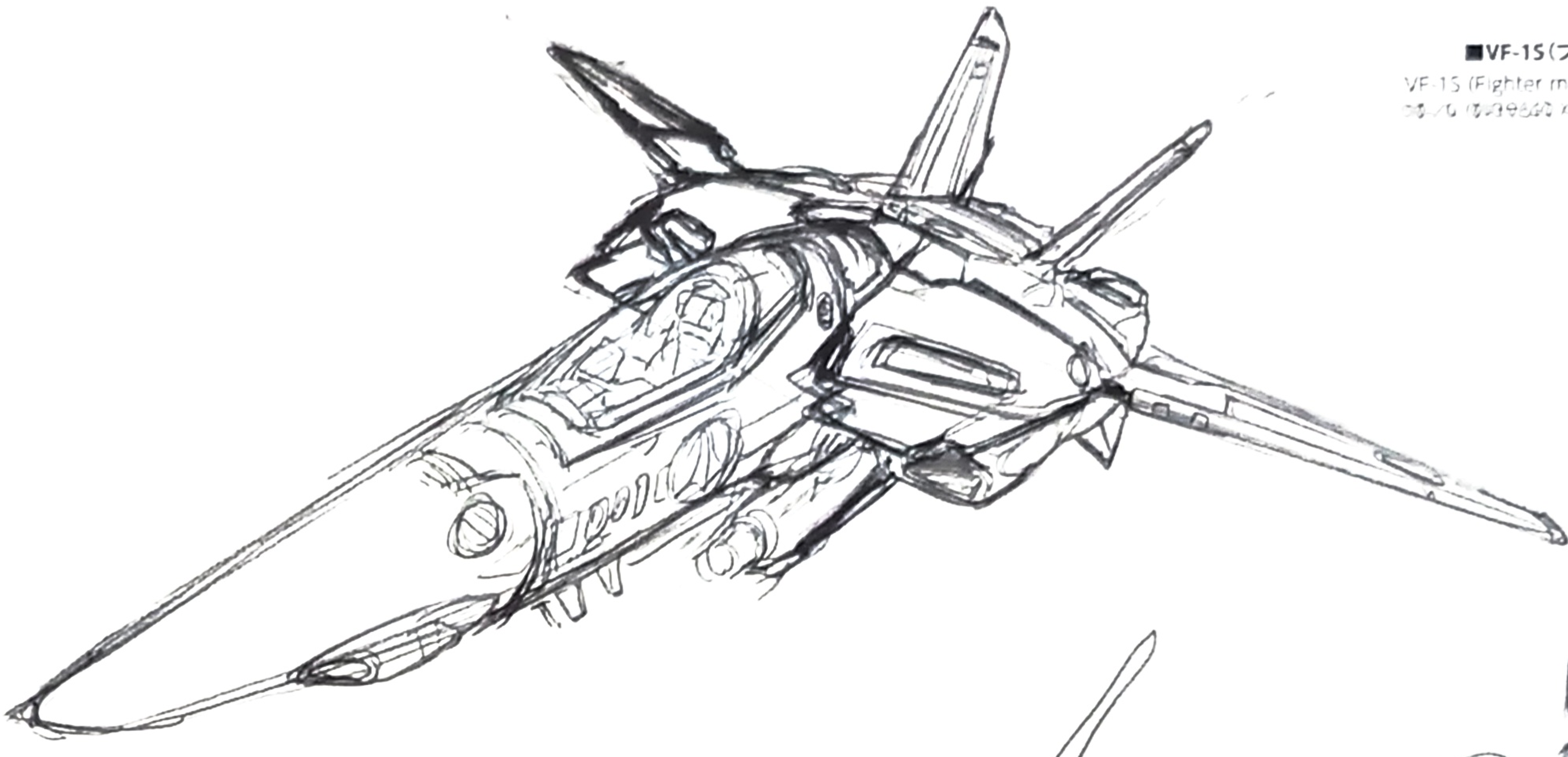
■VF-1バルキリー【設定画用ラフ】
VF-1 Valkyrie【rough sketch for model sheet】

■VF-1A バルキリー
VF-1A Valkyrie



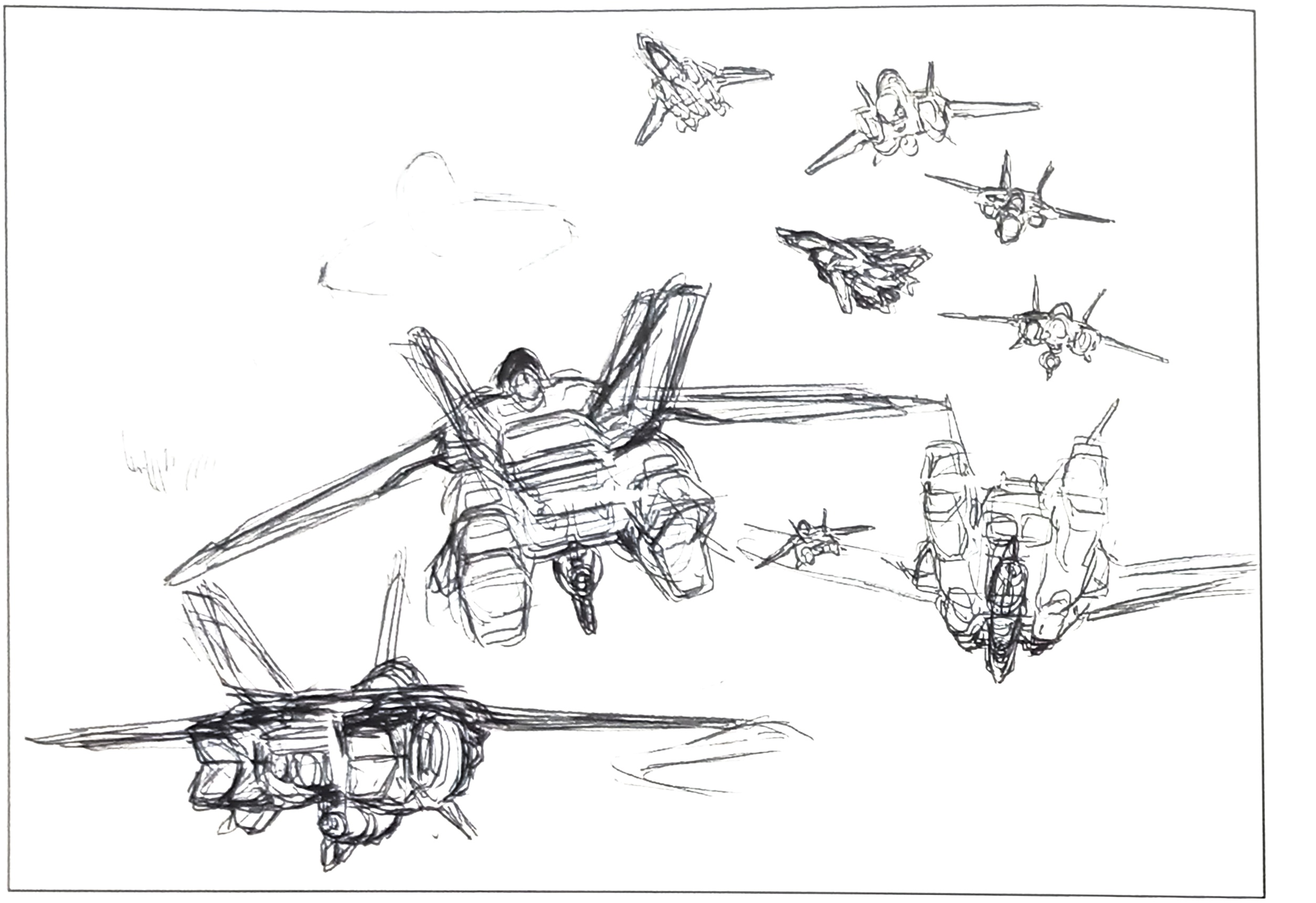


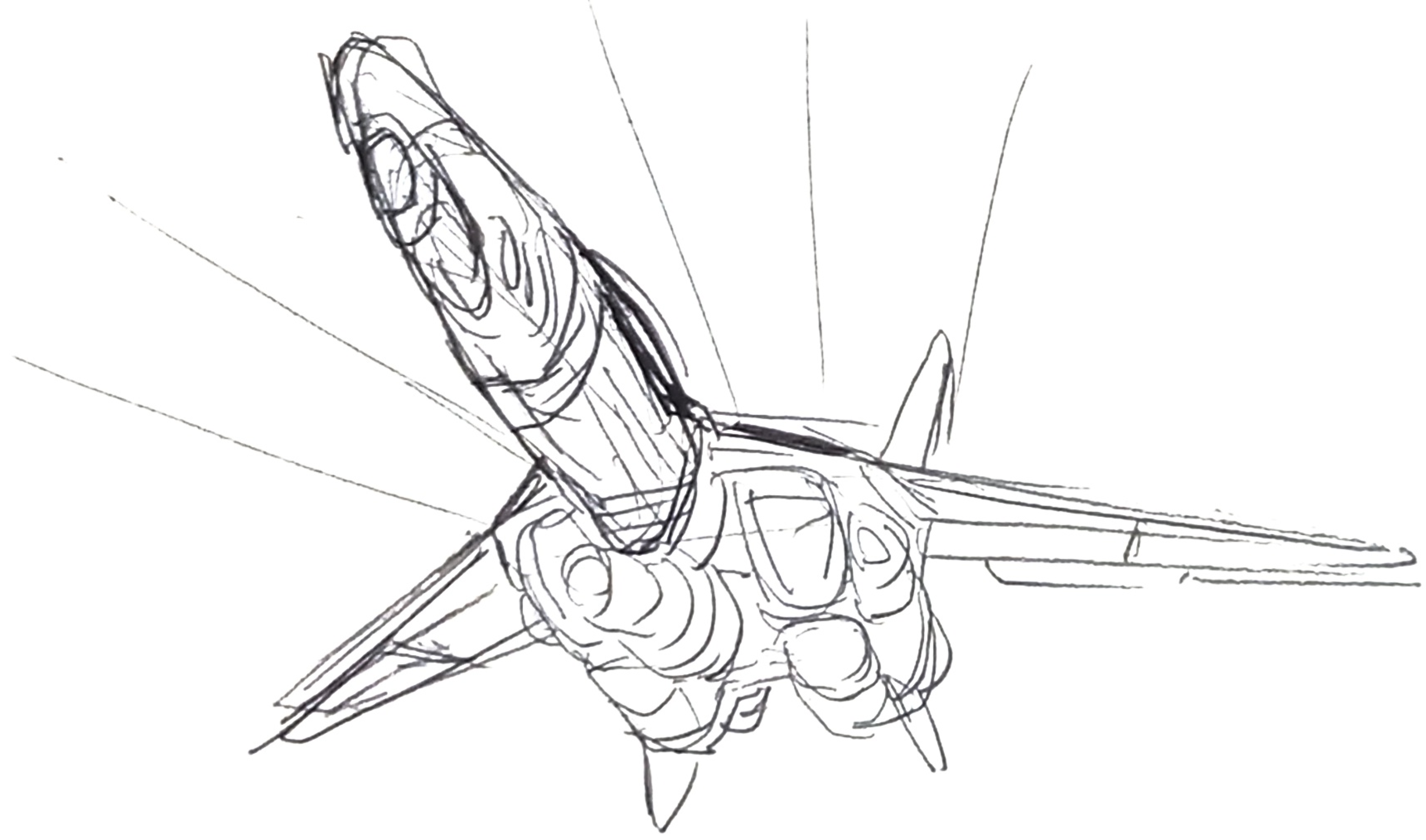
■VF-1S（ファイター）& VF-1D（バトロイド／頭部）
VF-1S (Fighter mode) & VF-1D (Battroid mode / head)











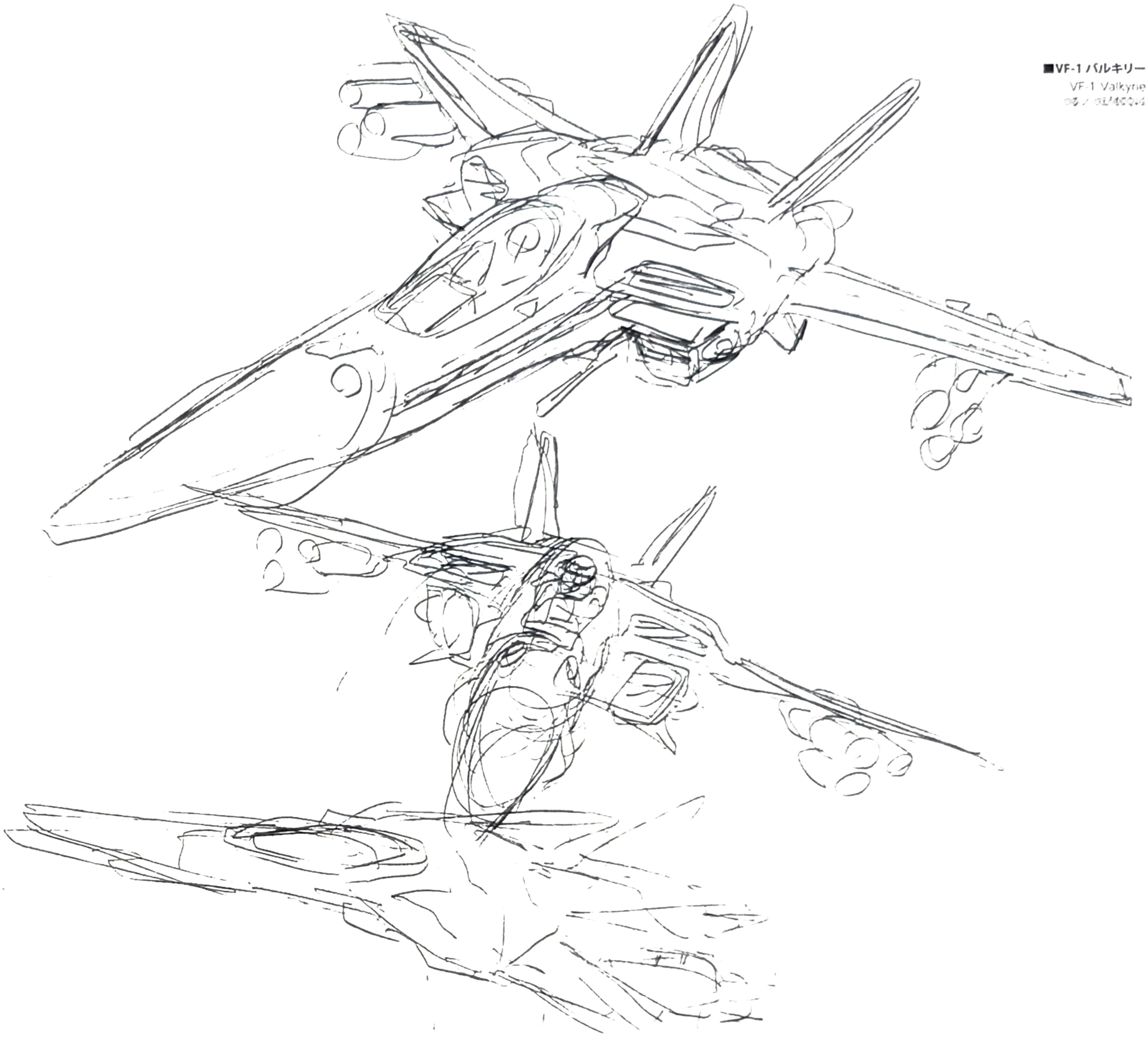
■VF-1 バルキリー

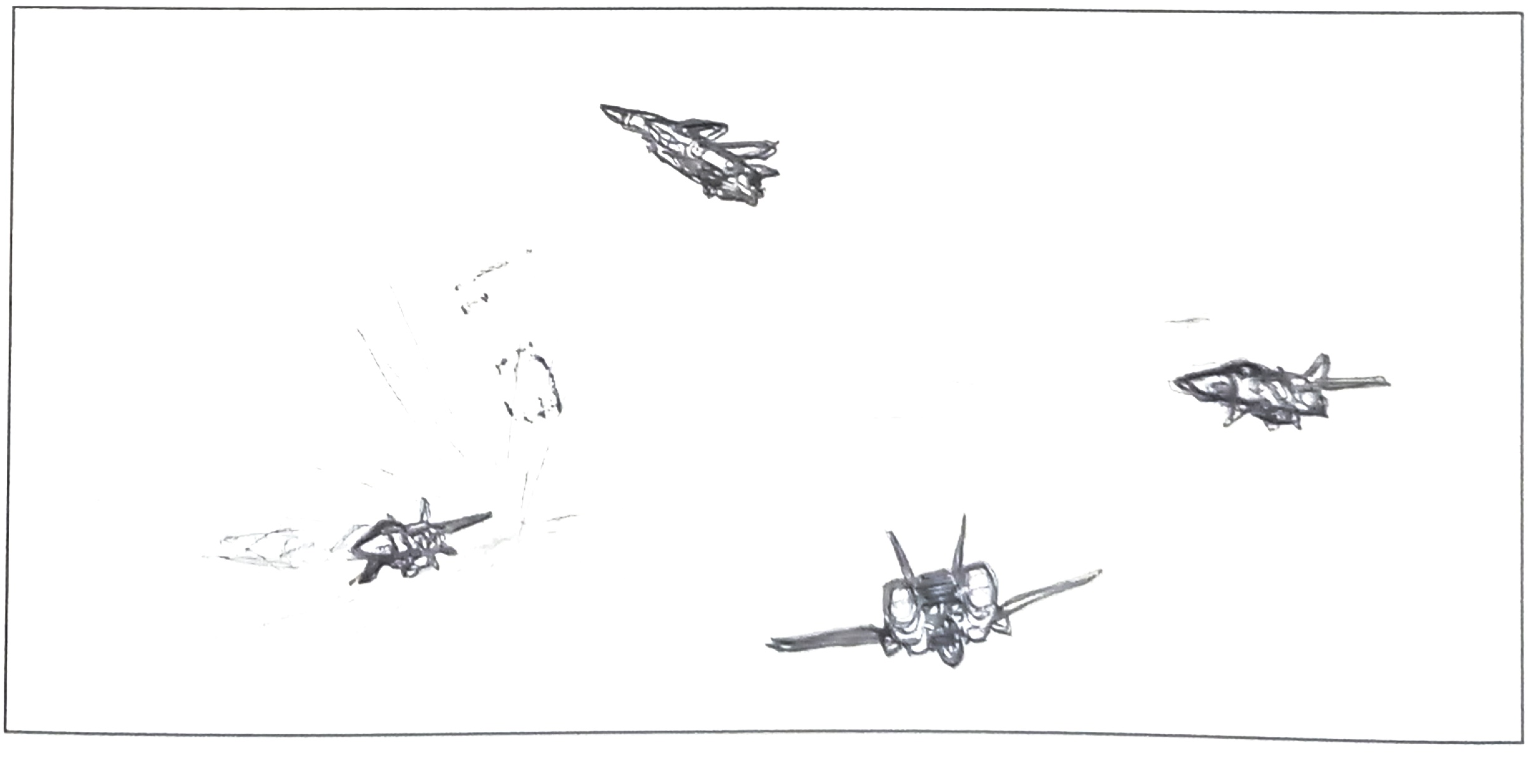
VF-1 Valkyrie

微妙な違いを含めて様々な角度から描かれたVF-1。後に設定画や印象的なシーンで描かれるVF-1の様々な姿の原型がここに詰め込まれている。

VF-1 drawn from various angles including subtle differences. The prototypes of various forms of the VF-1 that will be drawn later in the setting images and impressive scenes are packed here.

■VF-1 バルキリー
VF-1 Valkyrie
[illegible]

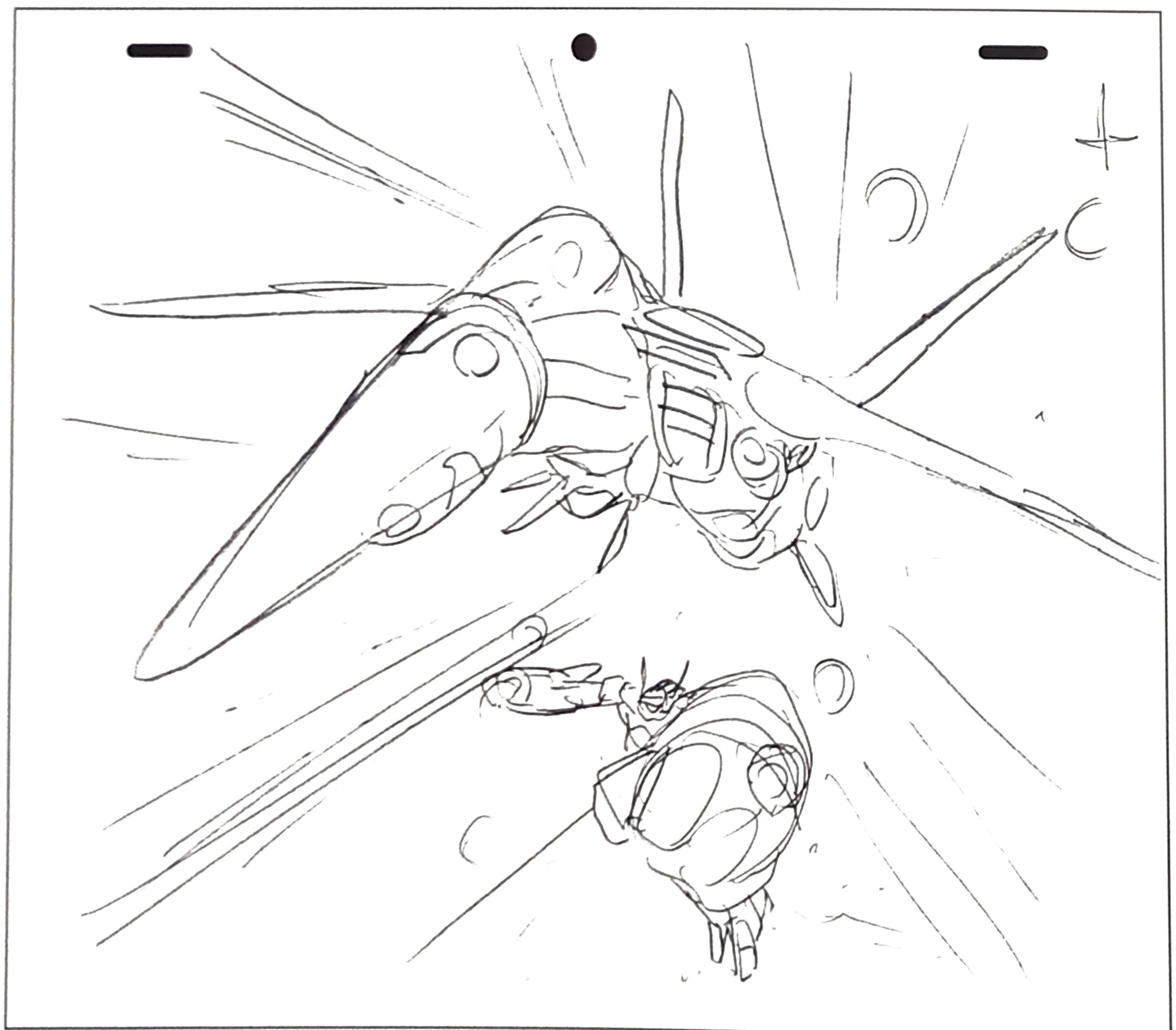




■VF-1バルキリー／エアブレーキ【設定画用ラフ】

VF-1 Valkyrie / air brake【rough sketch for model sheet】





■VF-1バルキリー／金田パース風スケッチ

VF-1 Valkyrie / "Kaneda Perth" style sketch

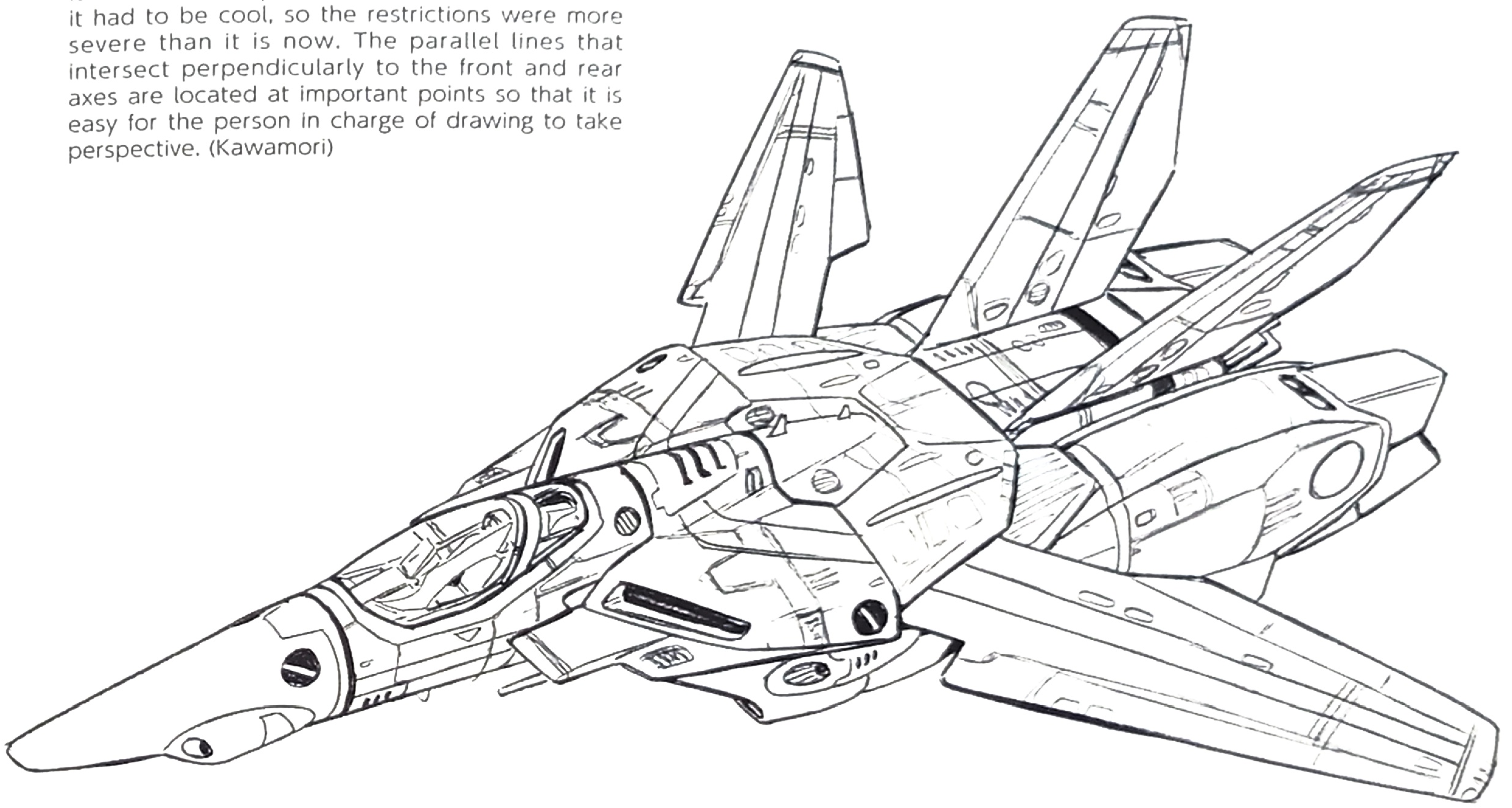
///////1980年代に求められたメカデザイン///////

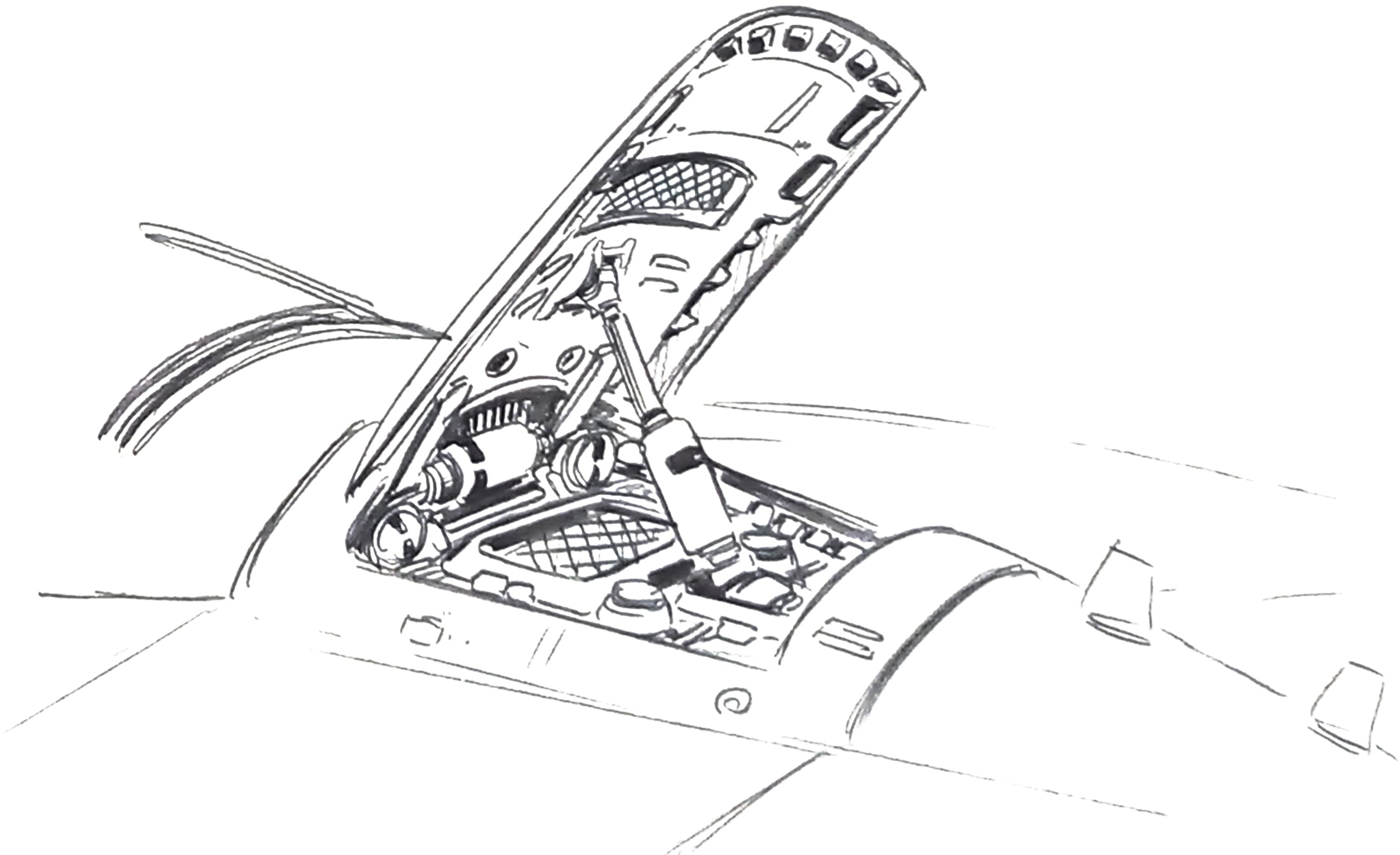
Mechanical design required in the 1980s

少ない線で描きやすく、しかもカッコ良くなければならないわけて、現在よりも制約は厳しかったです。前後の軸に対して垂直に交わる平行の線が要所にあるのは、原画マンがパースを取りやすくするために意図して入れてあります。(河森)

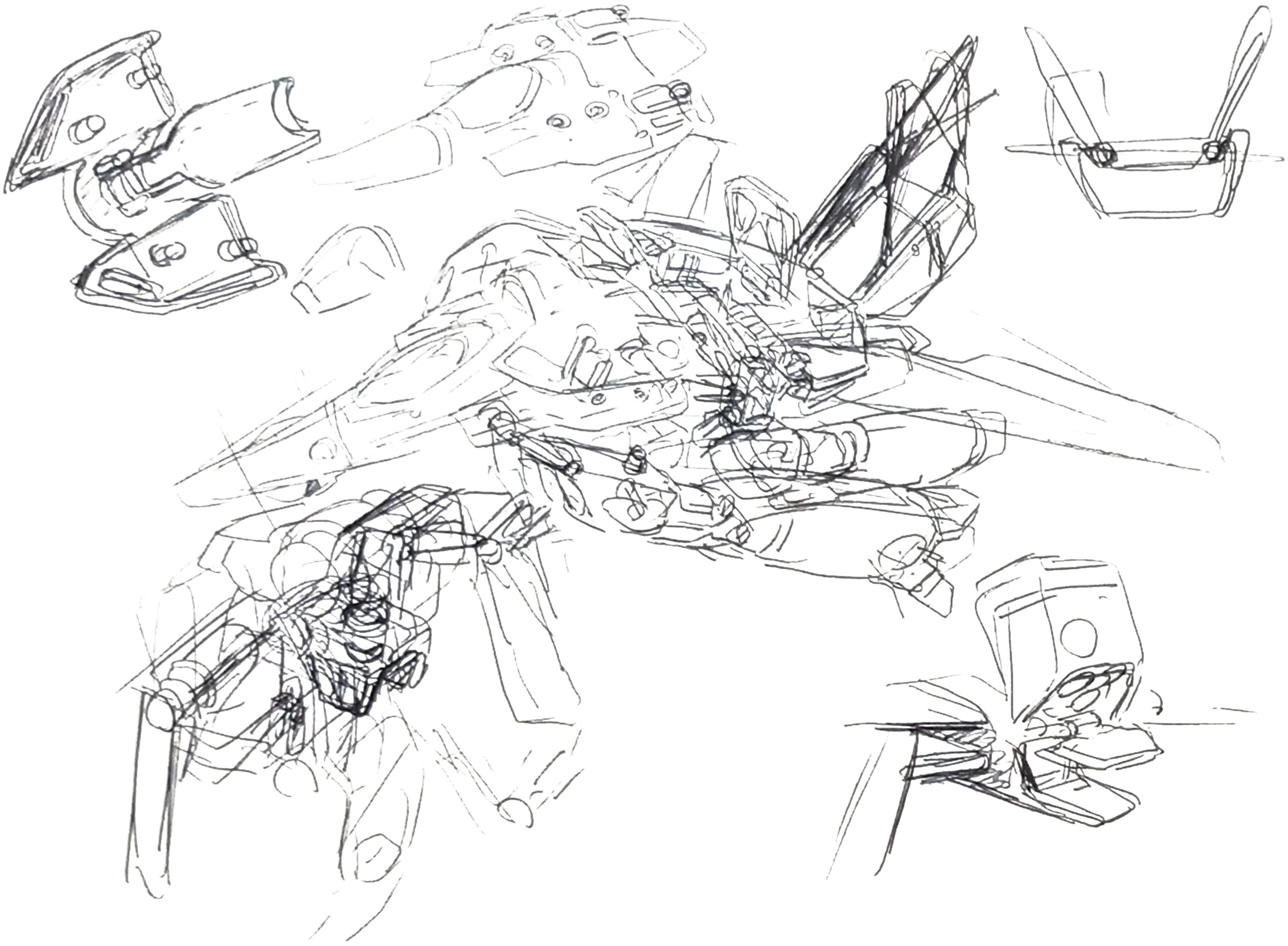
It had to be easy to draw with a few lines, and it had to be cool, so the restrictions were more severe than it is now. The parallel lines that intersect perpendicularly to the front and rear axes are located at important points so that it is easy for the person in charge of drawing to take perspective. (Kawamori)

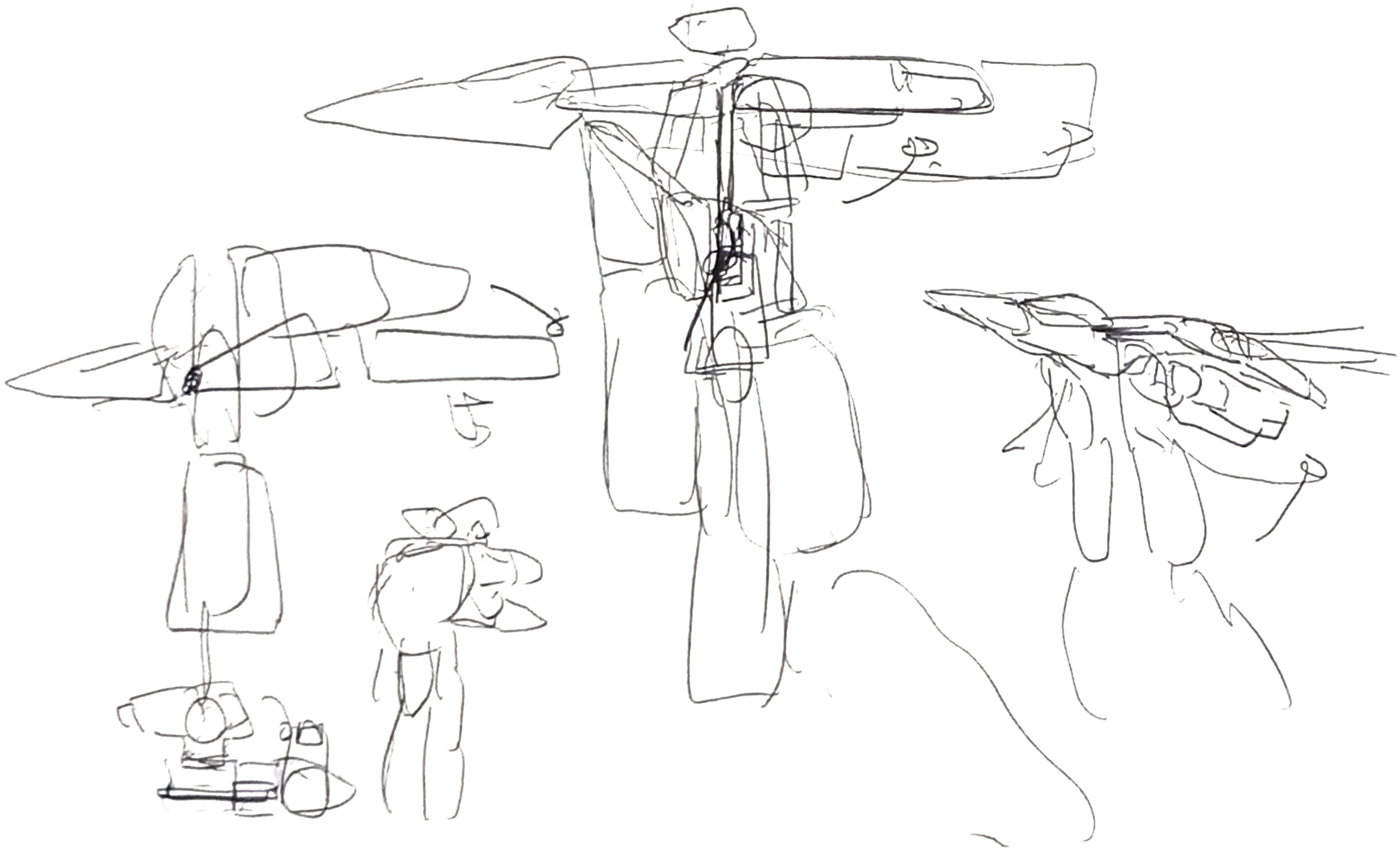
■VF-1バルキリー／ディテール【設定画用ラフ】
VF-1 Valkyrie / details【rough sketch for model sheet】



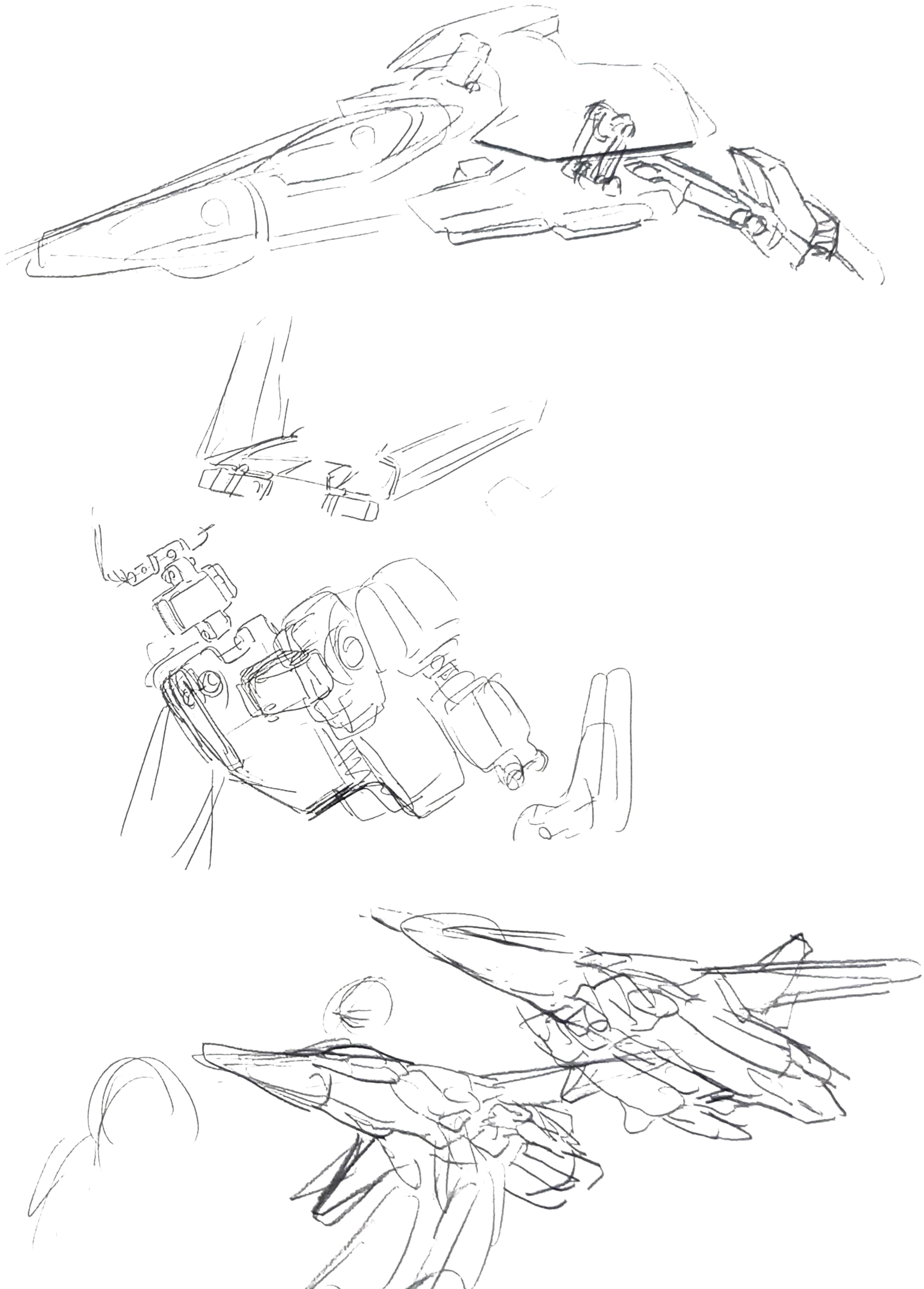


■VF-1バルキリー／エアブレーキ・ディテール【設定画用ラフ】
VF-1A Valkyrie / air breake details【rough sketch for model sheet】





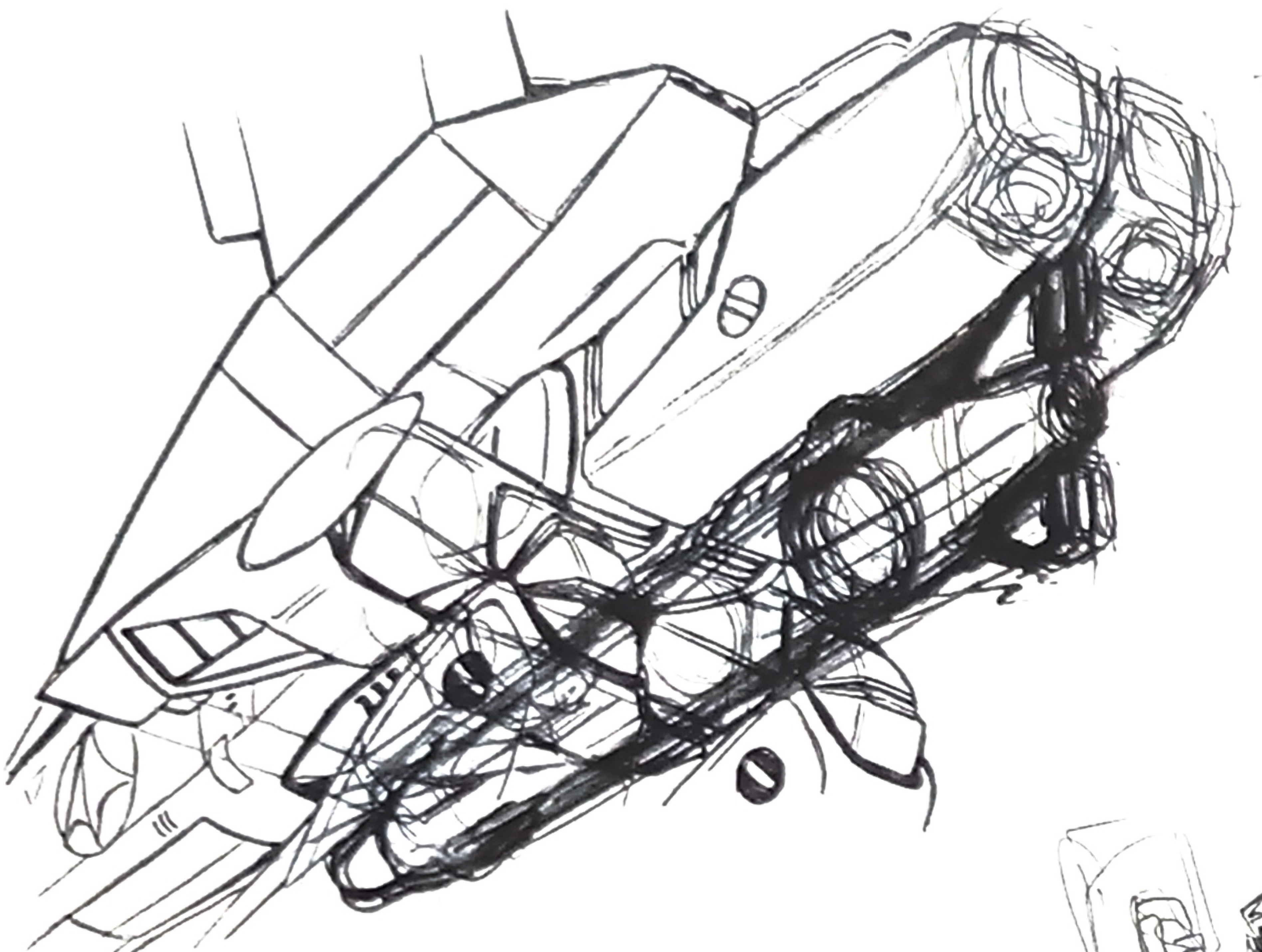
■VF-1Jバルキリー【玩具用変形ギミック】
VF-1J Valkyrie【transform gimmick for toys】
[illegible]



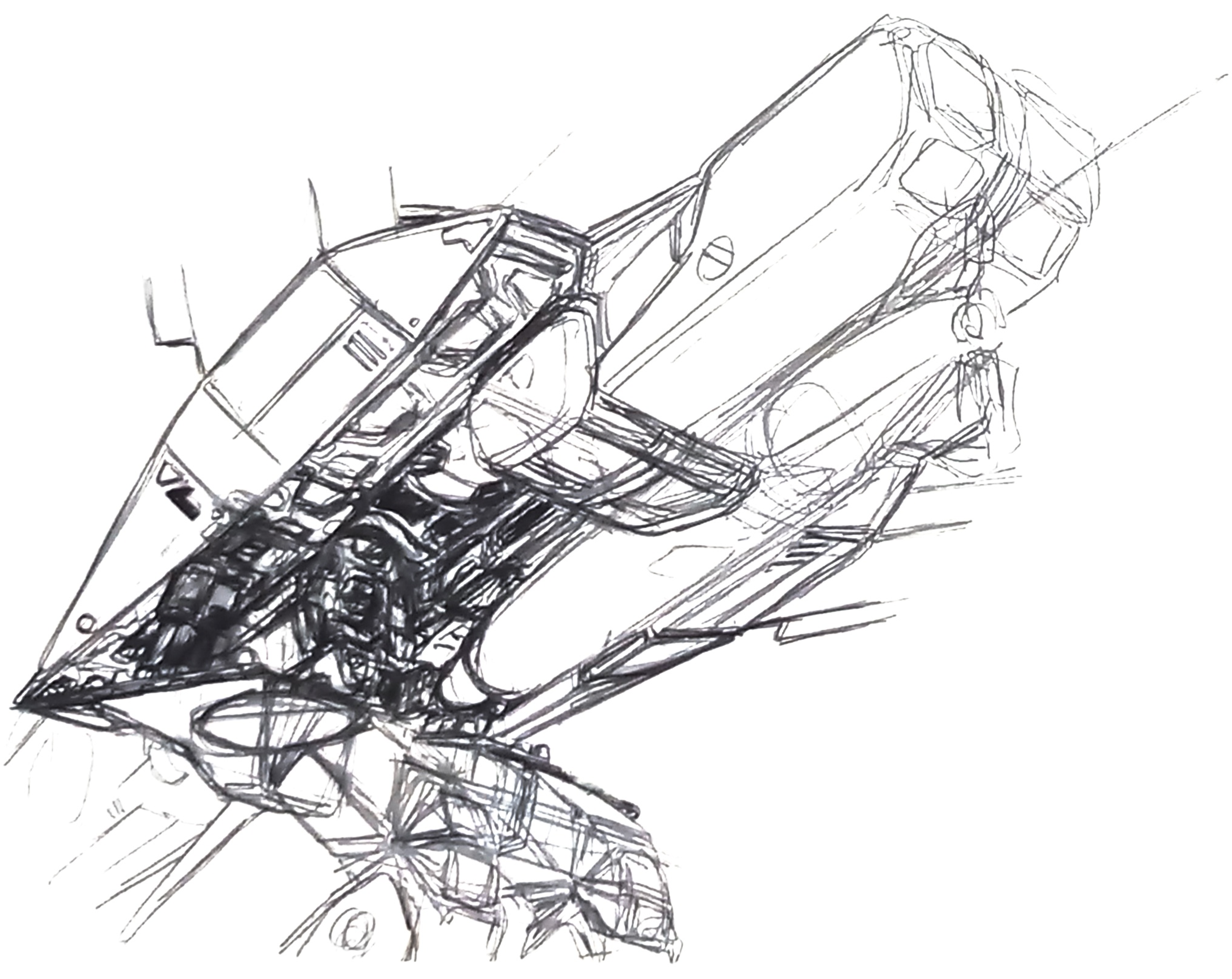
■VF-1Jバルキリー【玩具用変形ギミック】
VF-1J Valkyrie【transform gimmick for toys】

■VF-1Jバルキリー／変形機構

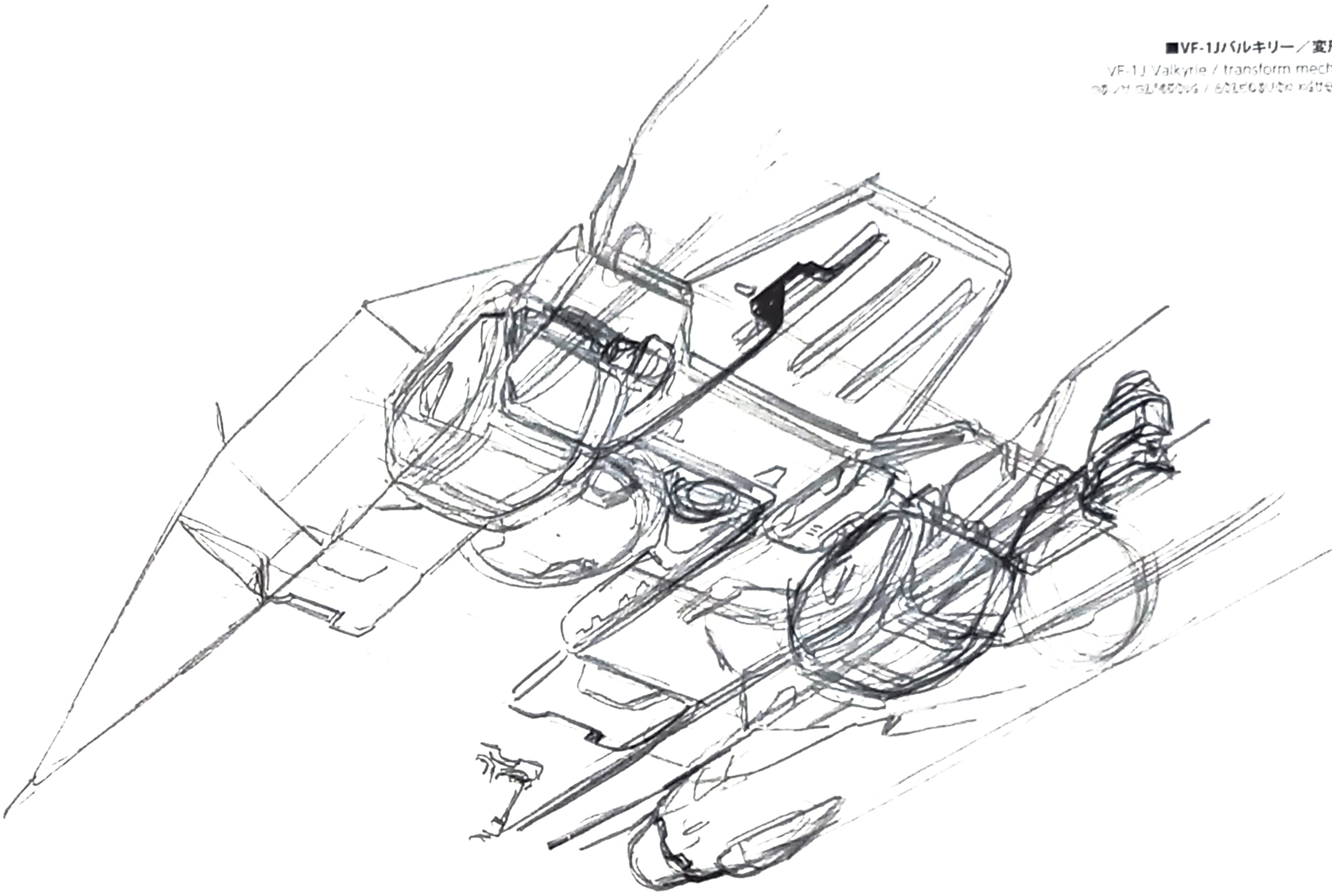
VF-1J Valkyrie / transform mechanism

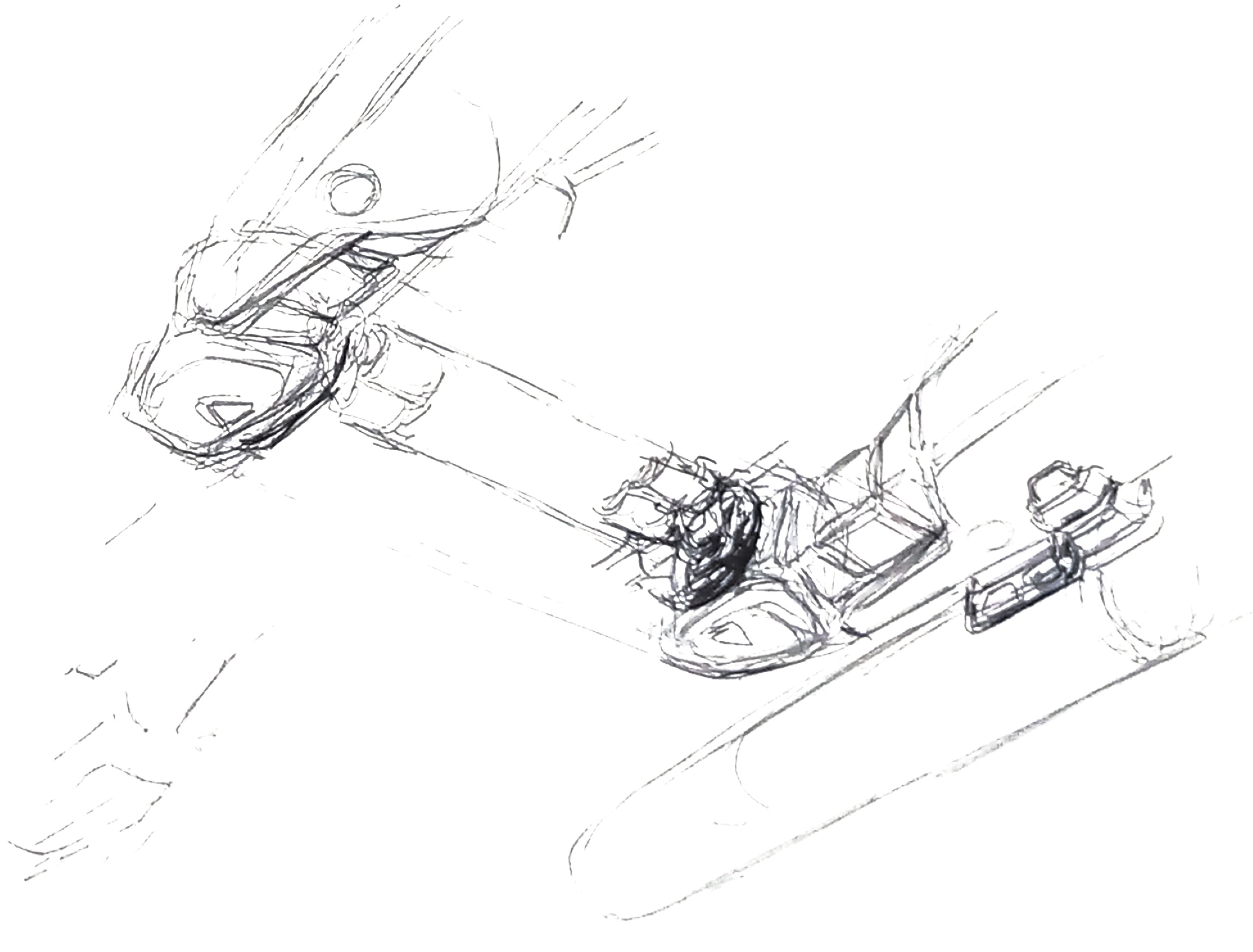


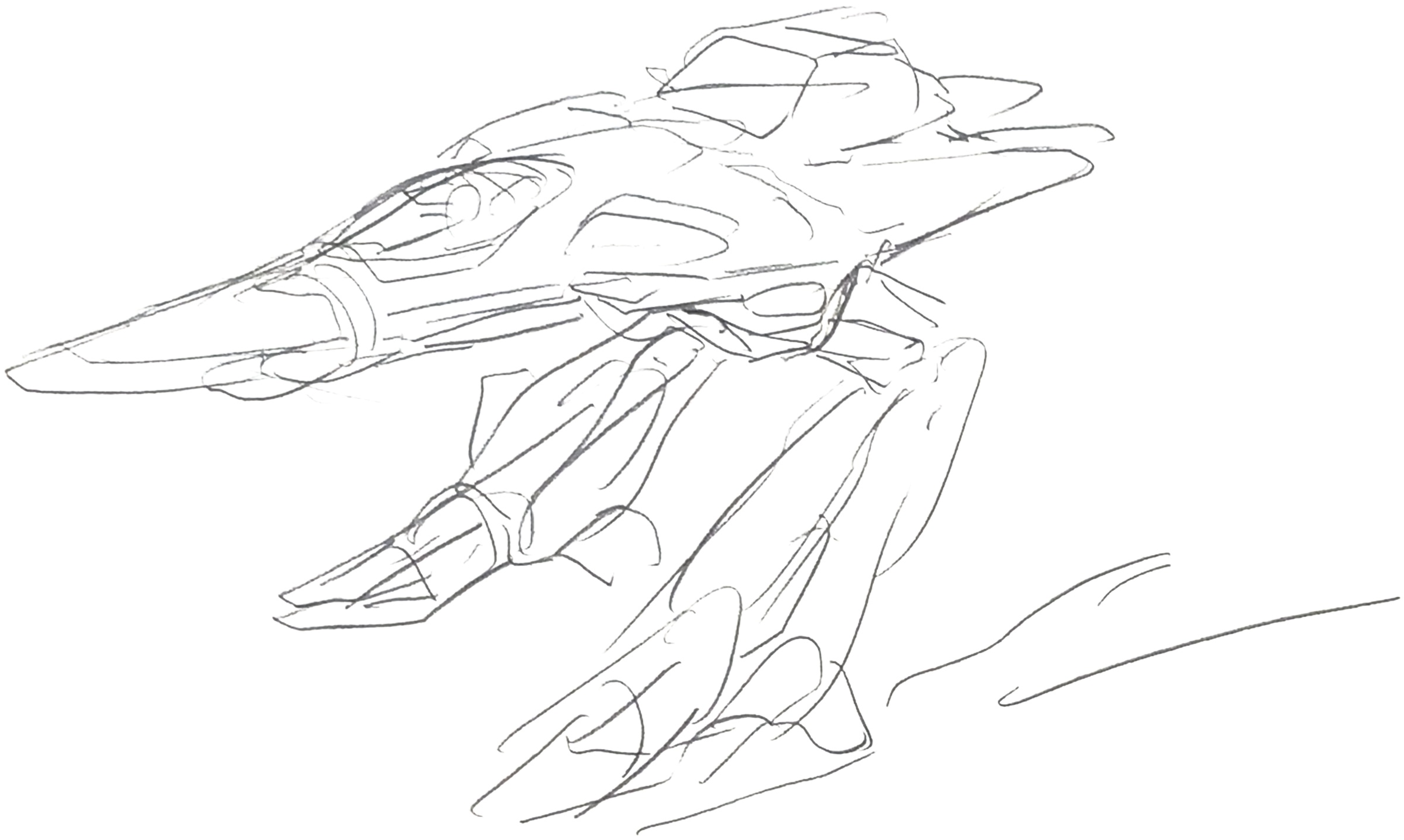




■VF-1Jバルキリー／変形機構
VF-1J Valkyrie / transform mechanism







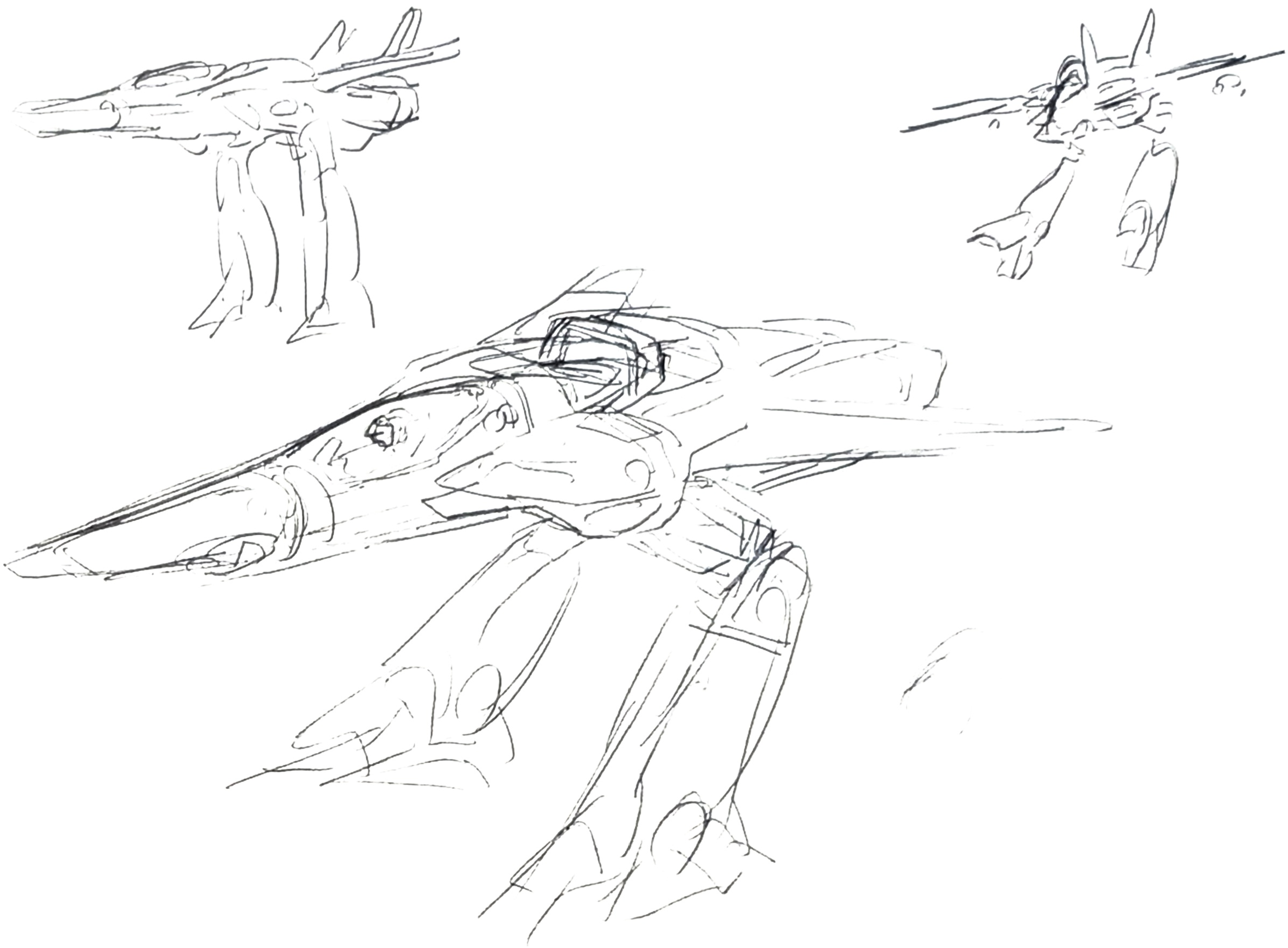


■VF-1バルキリー／ガウォーク・ファイター

VF-1 Valkyrie / Gerwalk-fighter mode

ガウォークはもともとマクロスとは別の企画用に考えていたアイデアで、同じくその企画用に用意したパワードスーツを変形させるギミックと合体させて生まれたのがVF-1であった。

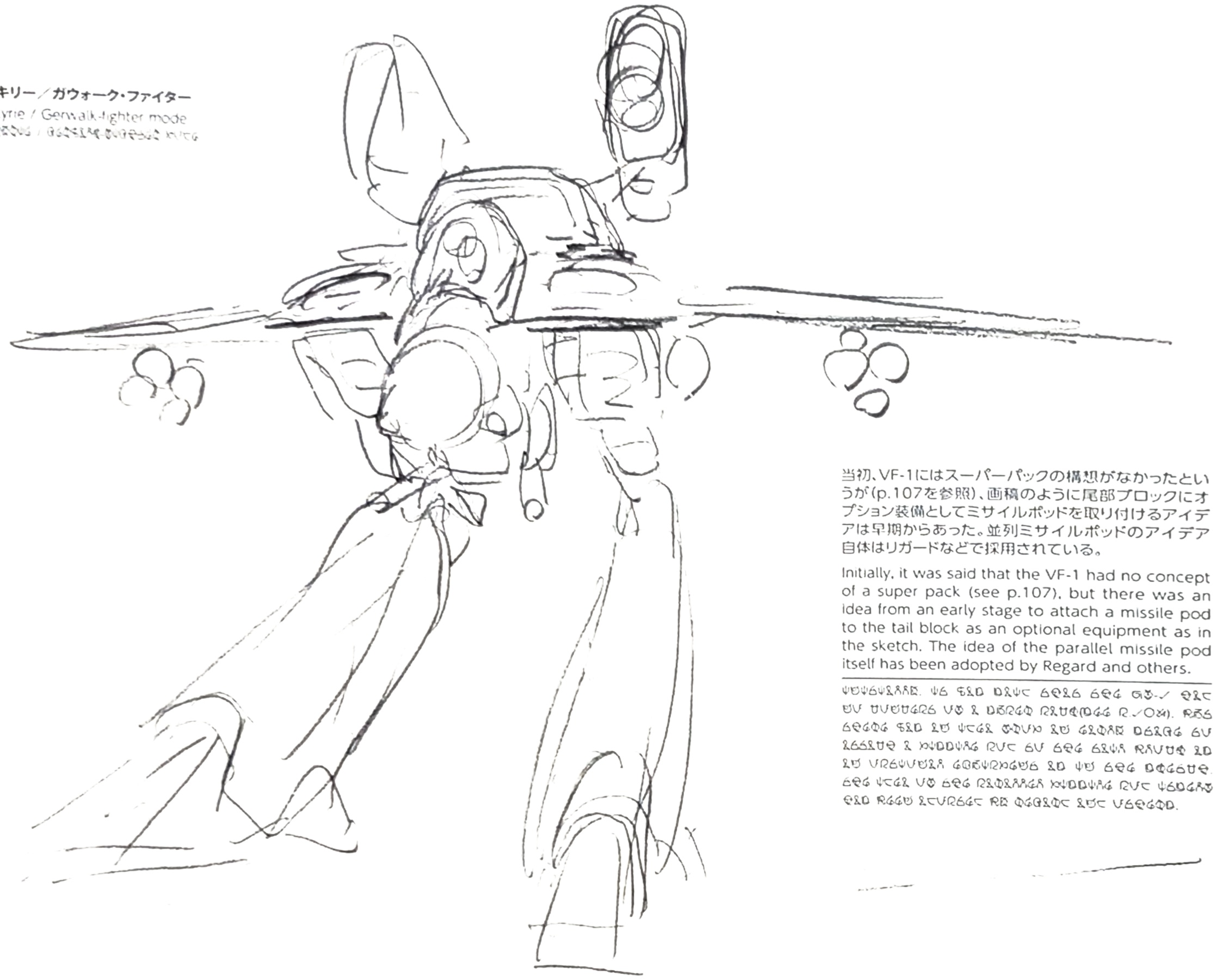
Gerwalk was originally an idea that was considered for a different project from *Macross*, and the VF-1 was born by combining it with a gimmick that transforms the powered suit that was also prepared for that project.





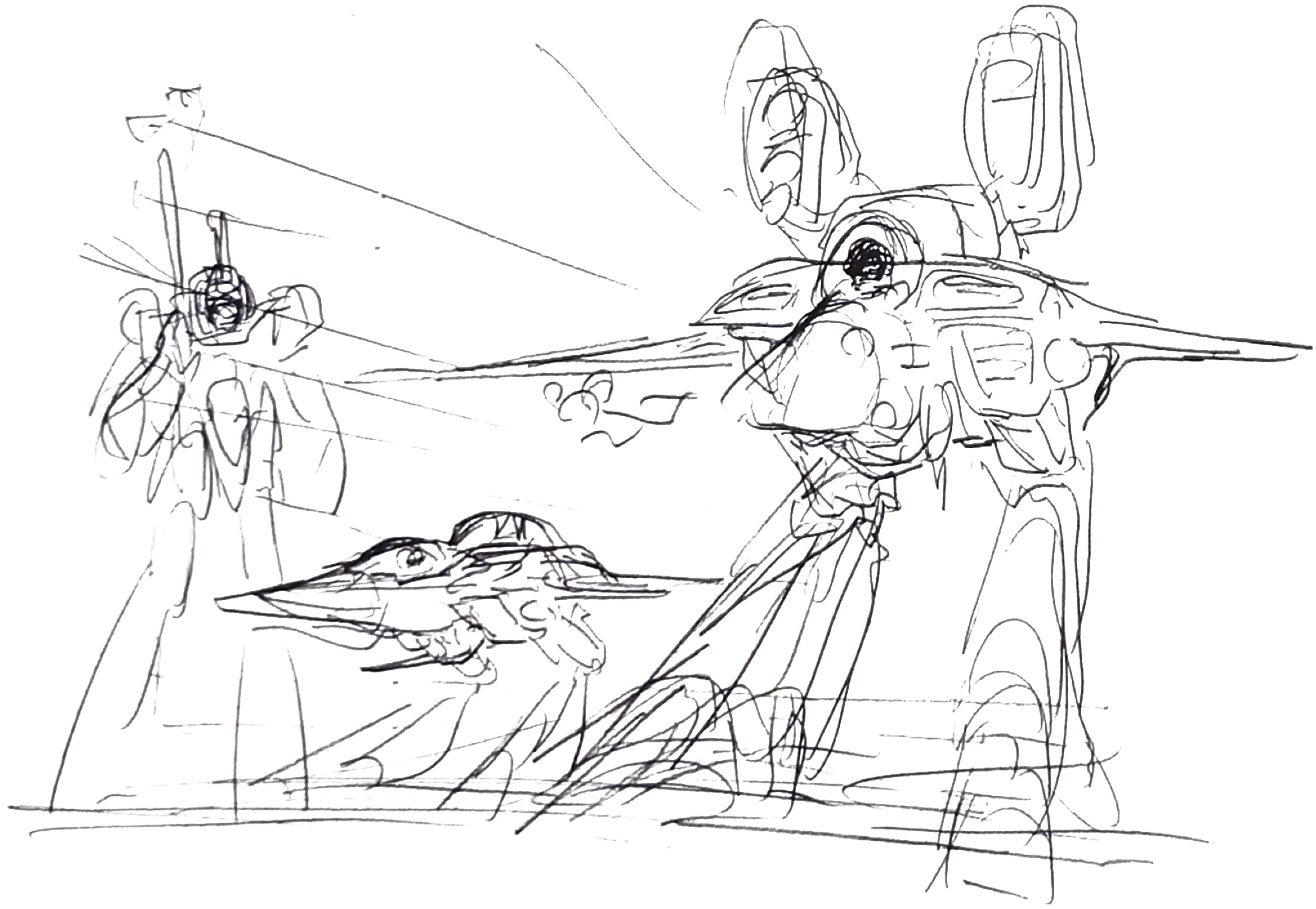
■VF-1バルキリー／ガウォーク・ファイター
VF-1 Valkyrie / Gerwalk-fighter mode

■VF-1バルキリー／ガウォーク・ファイター
VF-1 Valkyrie / Gerwalk-fighter mode

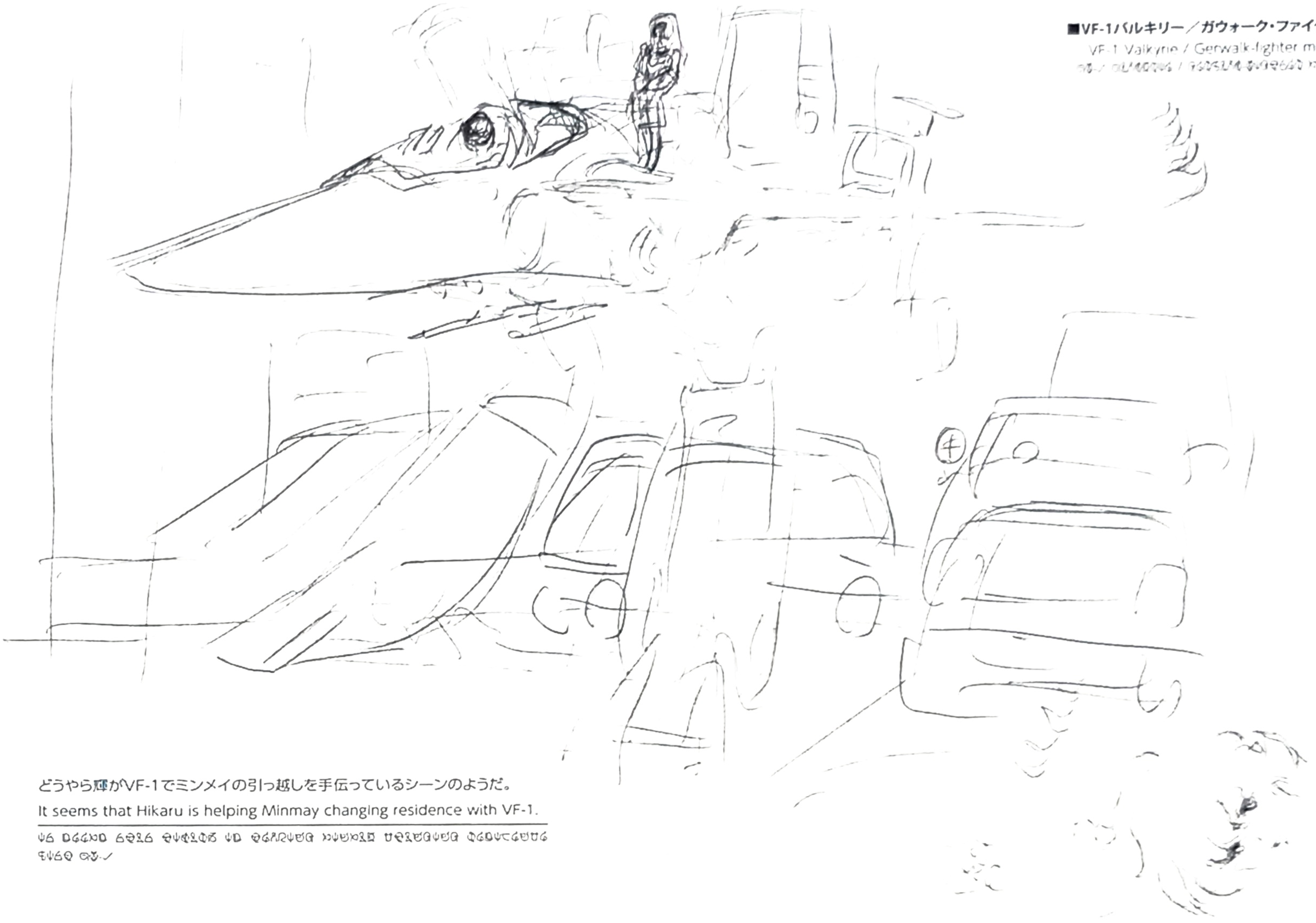


当初、VF-1にはスーパーパックの構想がなかったというが(p.107を参照)、画稿のように尾部ブロックにオプション装備としてミサイルポッドを取り付けるアイデアは早期からあった。並列ミサイルポッドのアイデア自体はリガードなどで採用されている。

Initially, it was said that the VF-1 had no concept of a super pack (see p.107), but there was an idea from an early stage to attach a missile pod to the tail block as an optional equipment as in the sketch. The idea of the parallel missile pod itself has been adopted by Regard and others.



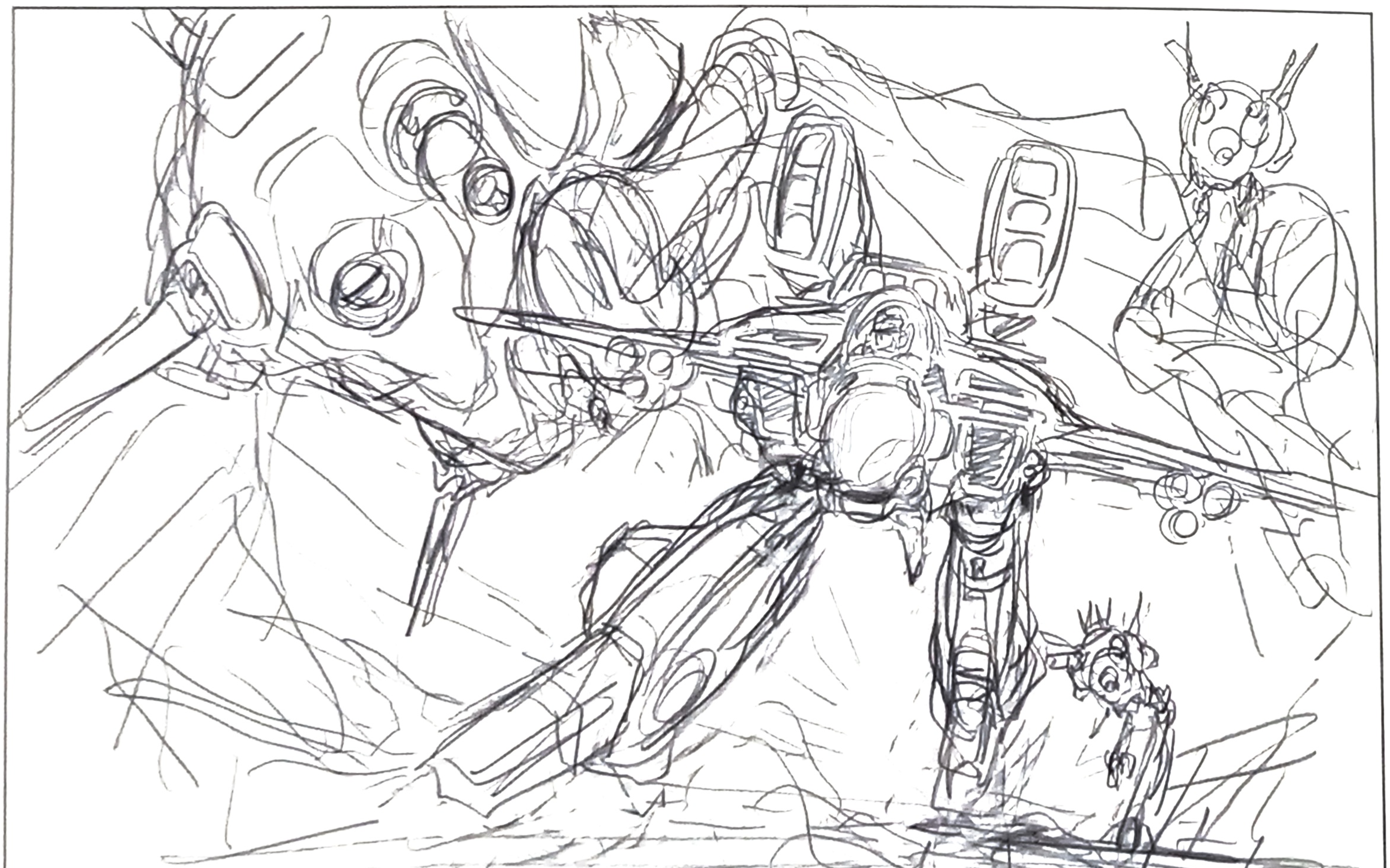
■VF-1バルキリー／ガウォーク・ファイター
VF-1 Valkyrie / Gerwalk-fighter mode



どうやら輝がVF-1でミンメイの引っ越しを手伝っているシーンのようだ。
It seems that Hikaru is helping Minmay changing residence with VF-1.

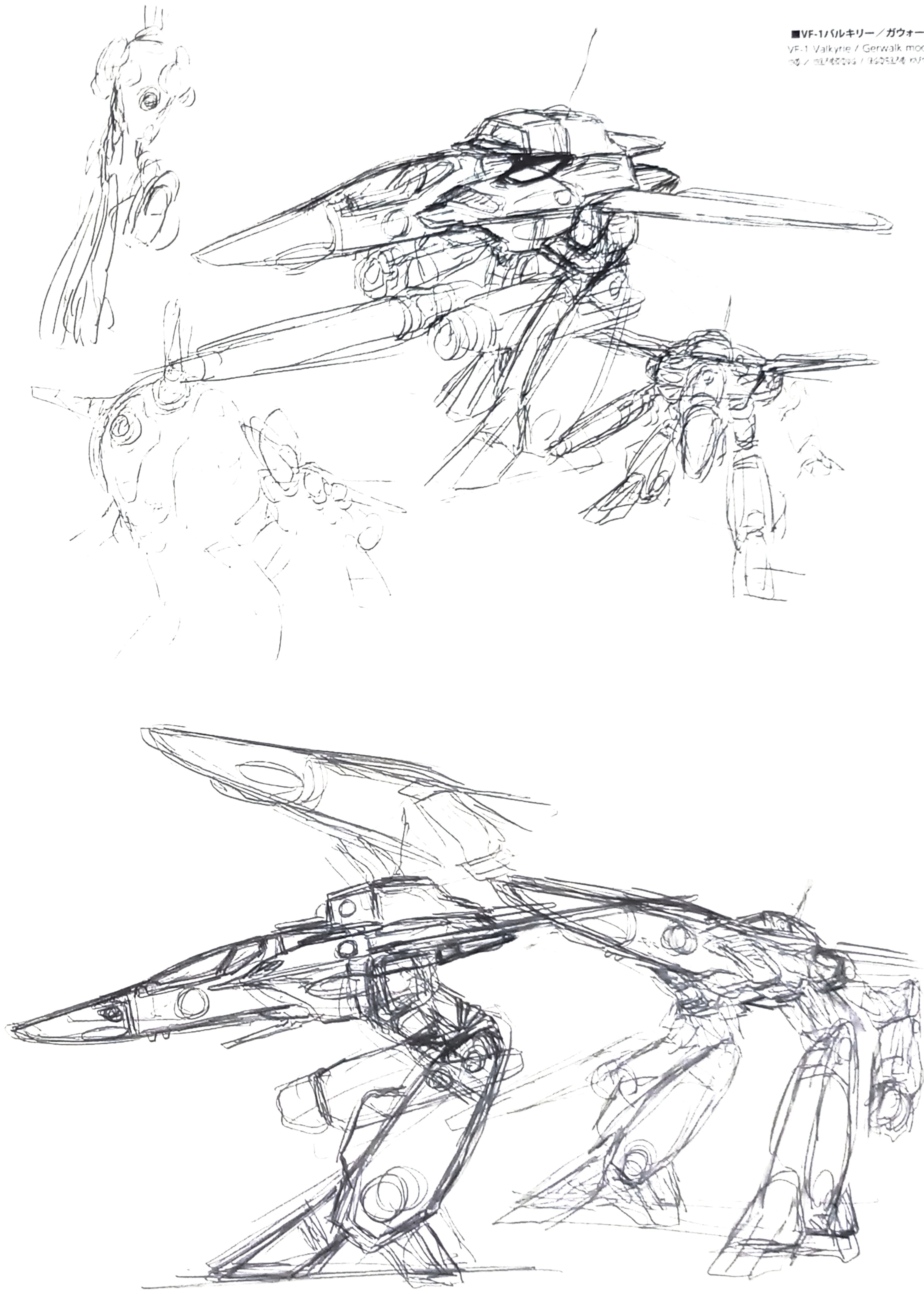




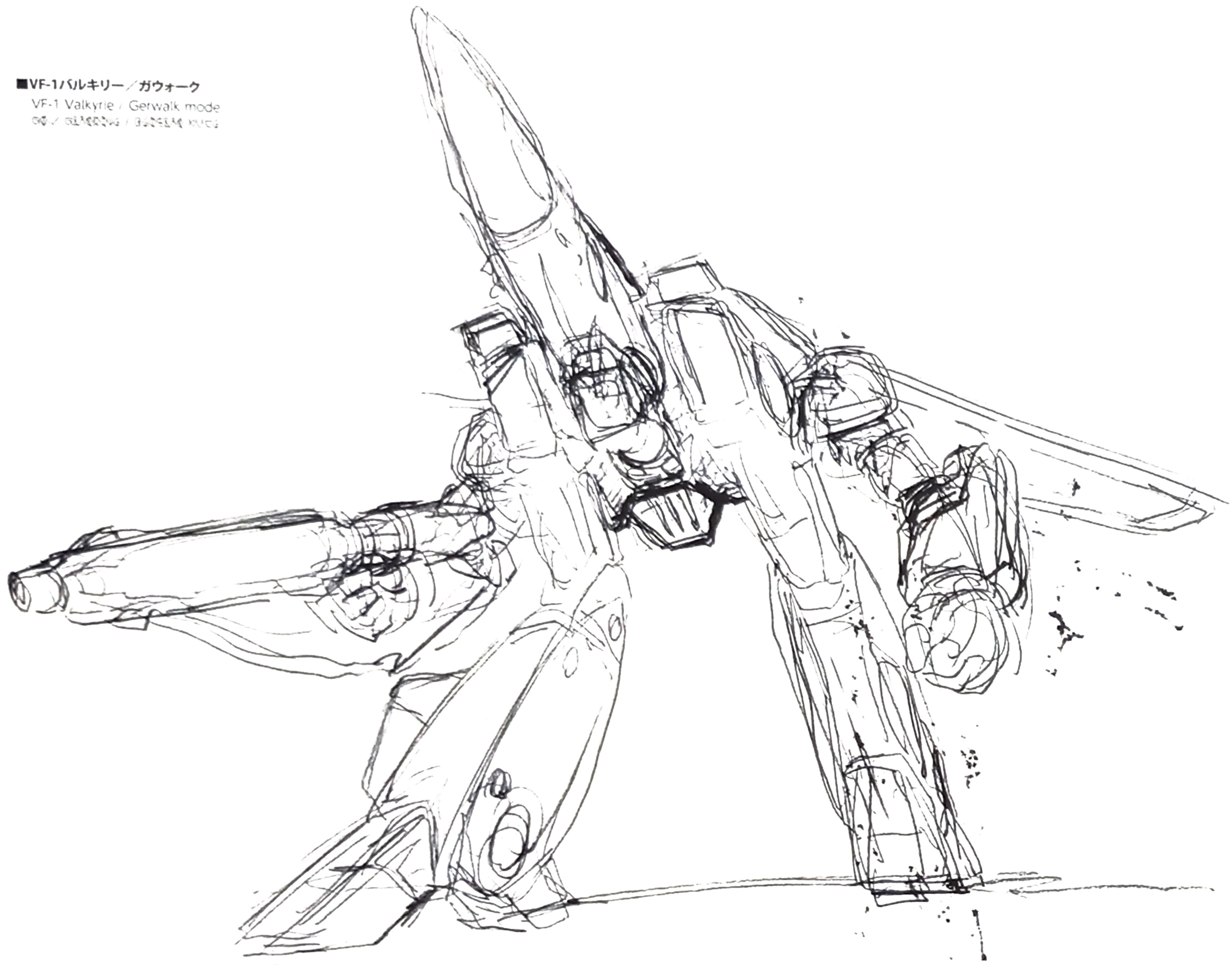


■VF-1バルキリー／ガウォーク・ファイター【イメージボード】
VF-1 Valkyrie / Gerwalk-fighter mode【image board】
[illegible]

■VF-1バルキリー／ガウォーク
VF-1 Valkyrie / Gerwalk mode

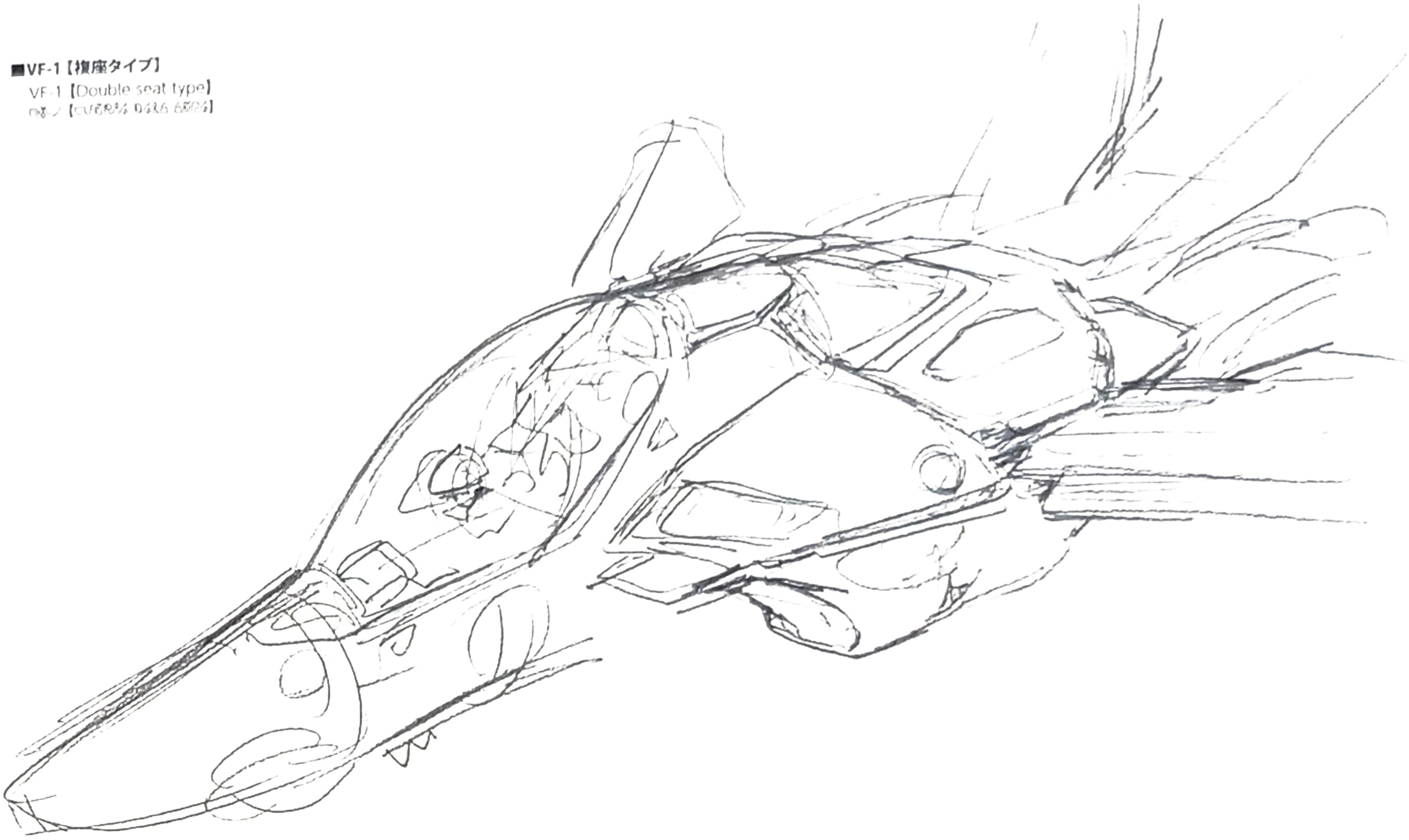


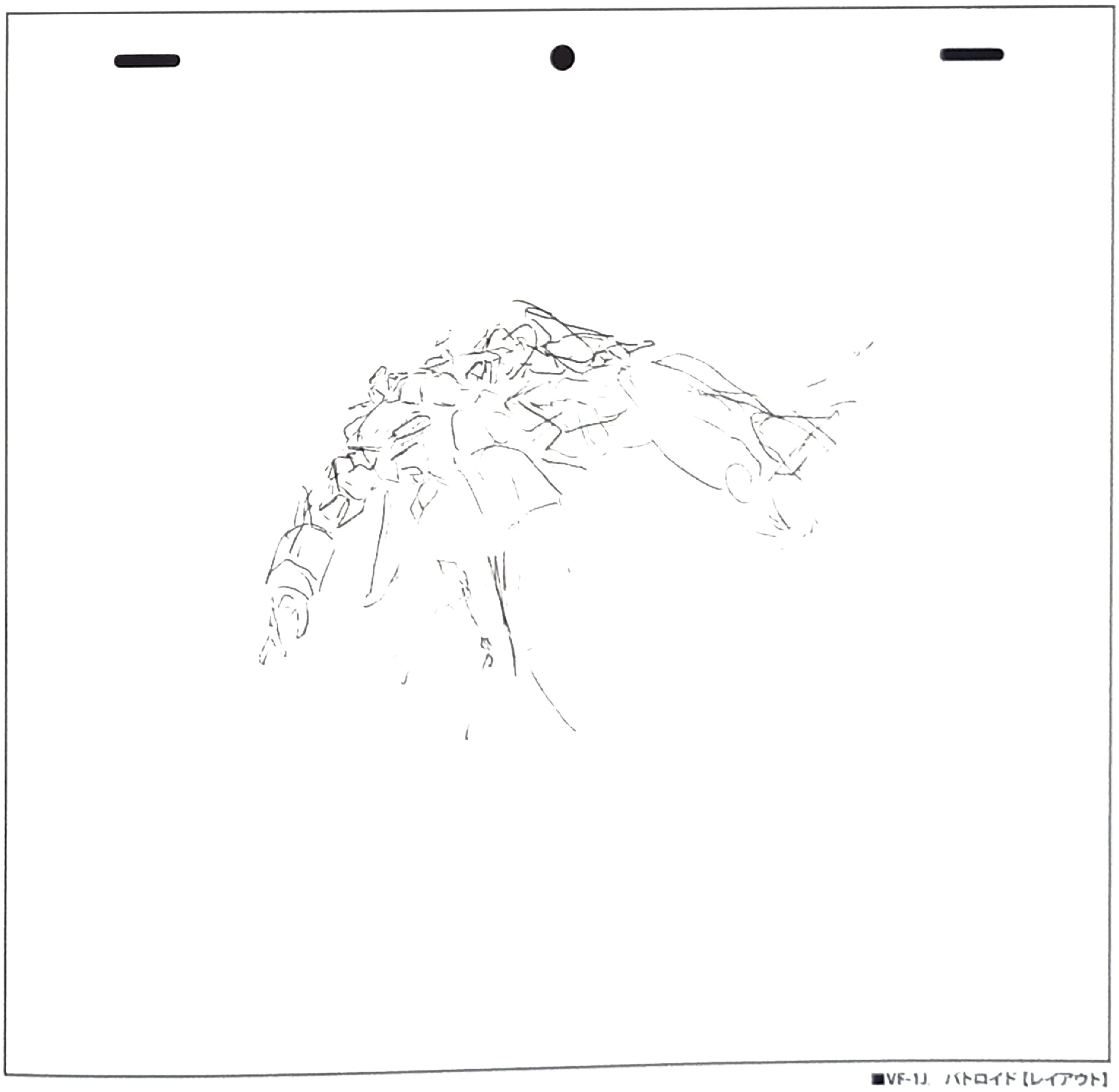
■VF-1バルキリー／ガウォーク
VF-1 Valkyrie / Gerwalk mode





■VF-1【複座タイプ】
VF-1【Double seat type】
[illegible]

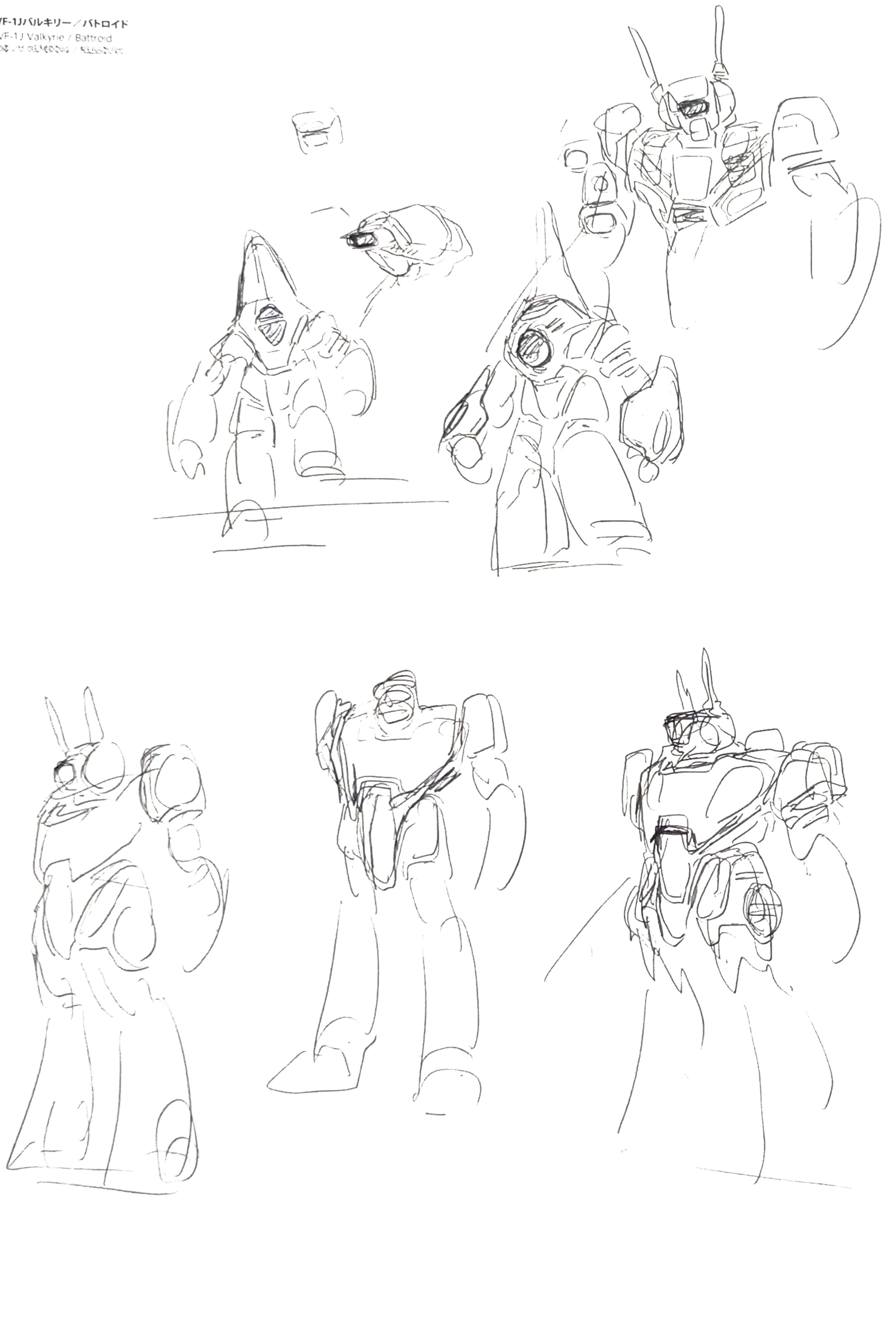


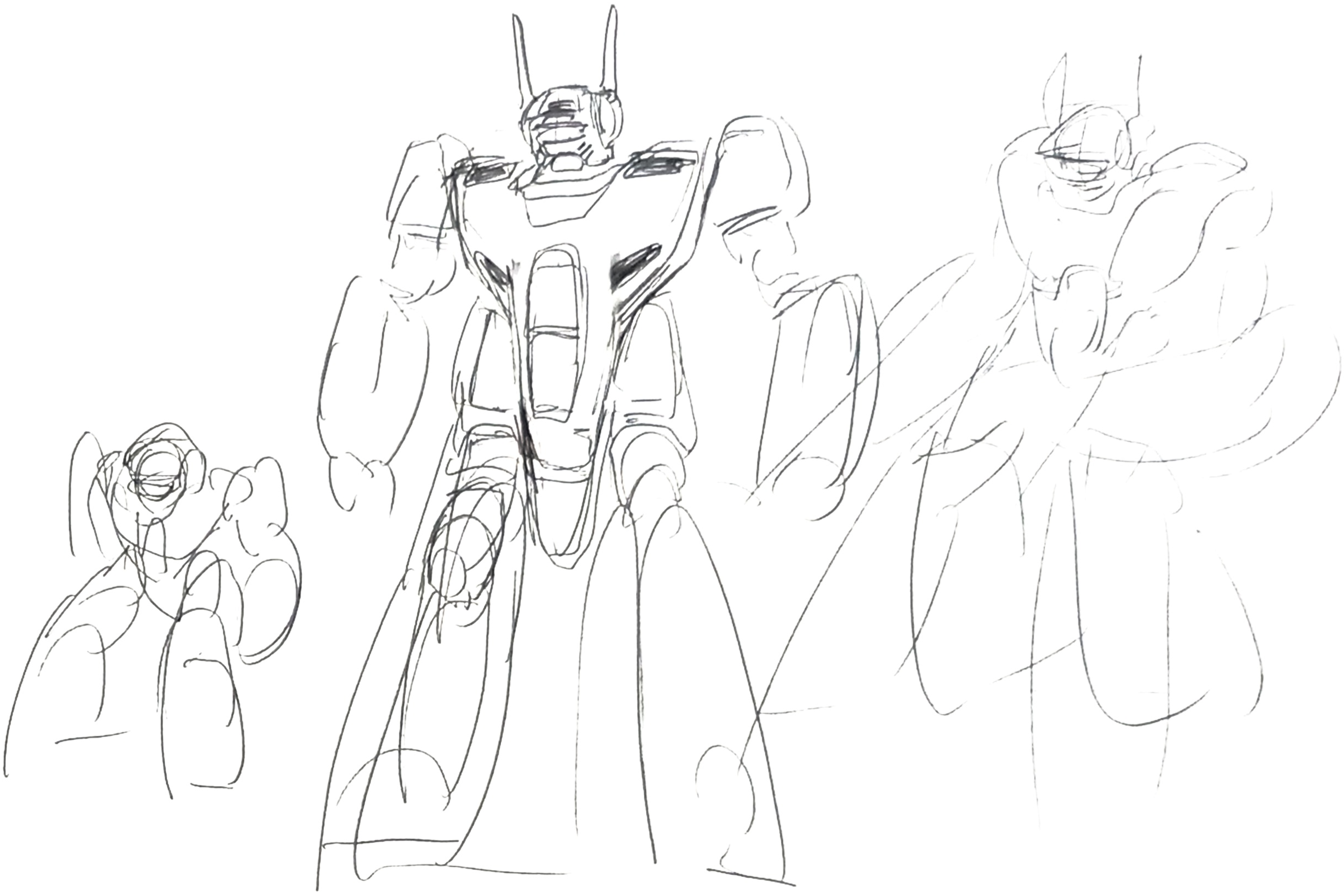


■VF-1J バトロイド【レイアウト】
VF-1J Battroid mode【layout】
[illegible]

■VF-1Jバルキリー／バトロイド

VF-1J Valkyrie / Battroid





■VF-1Jバルキリー／バトロイド
VF-1J Valkyrie / Battroid



■VF-1Jバルキリー／バトロイド
VF-1J Valkyrie / Battroid





■VF-1Jバルキリー／バトロイド
VF-1J Valkyrie / Battroid



■VF-1Jバルキリー／バトロイド
VF-1J Valkyrie / Battroid



■VF-1Jバルキリー／バトロイド

VF-1J Valkyrie / Battroid

まだ胸部のデザインは平面的だが、VF-1Jの頭部デザインはこの時点でほぼ固まっているのが分かる。

The chest design is still flat, but it can be seen that the head design of the VF-1J is almost fixed ato this point.







■VF-1Jバルキリー／バトロイド
VF-1J Valkyrie / Battroid



■VF-1Jバルキリー／バトロイド
VF-1J Valkyrie / Battroid
[illegible]

■VF-1Jバルキリー／バトロイド
VF-1J Valkyrie / Battroid





■VF-1Jバルキリー　バトロイド
VF-1J Valkyrie : Battroid

全体のデザインは決定稿に近くなっている。この頃からバトロイドのアクションや見栄えの良いポーズなどが多数描かれている。

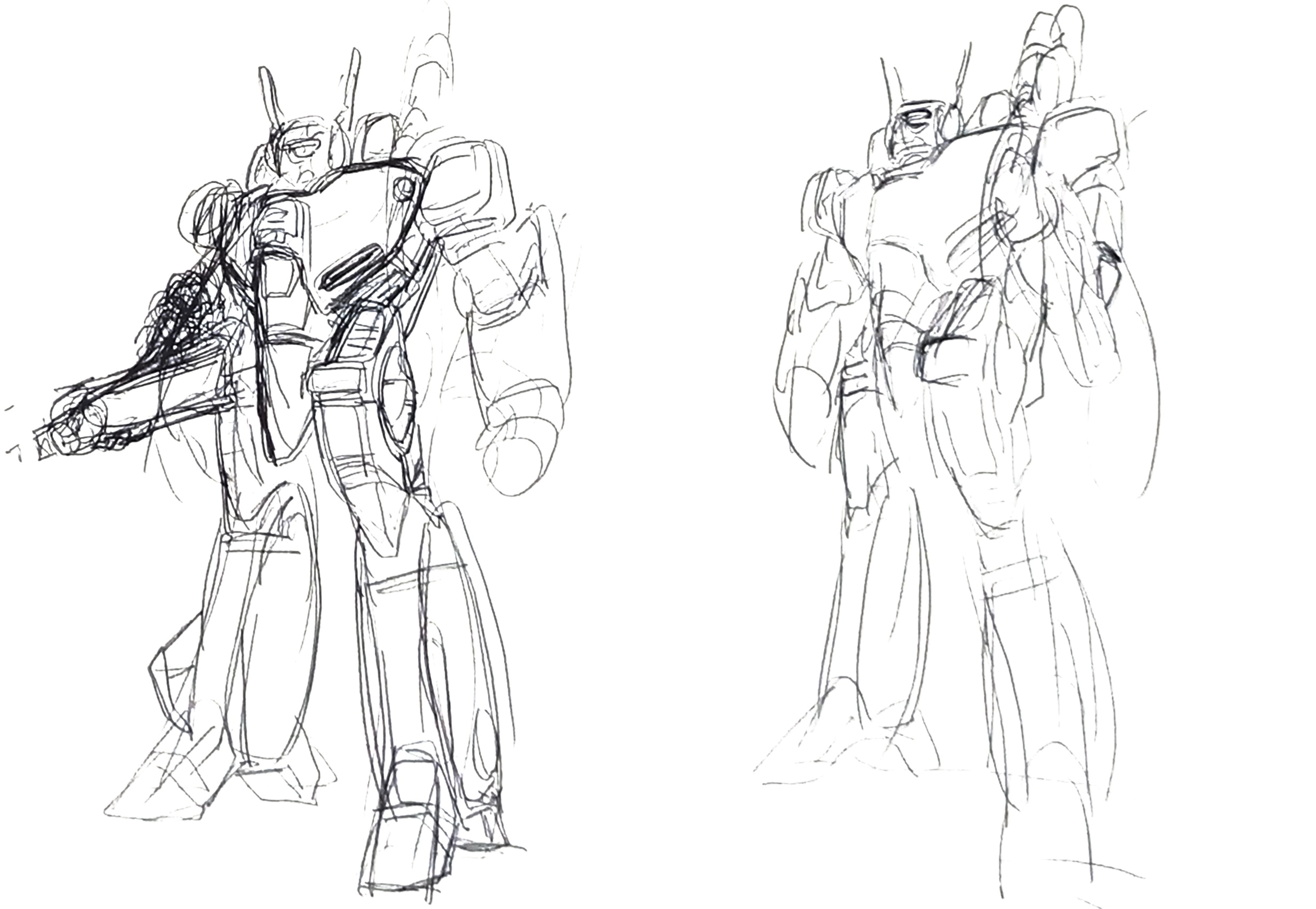
The overall design is close to the final draft. From around this time, many Battroid actions and good-looking poses have been drawn.



■VF-1Jバルキリー／バトロイド
VF-1J Valkyrie / Battroid
[illegible]

■VF-1Jバルキリー／バトロイド
VF-1J Valkyrie / Battroid

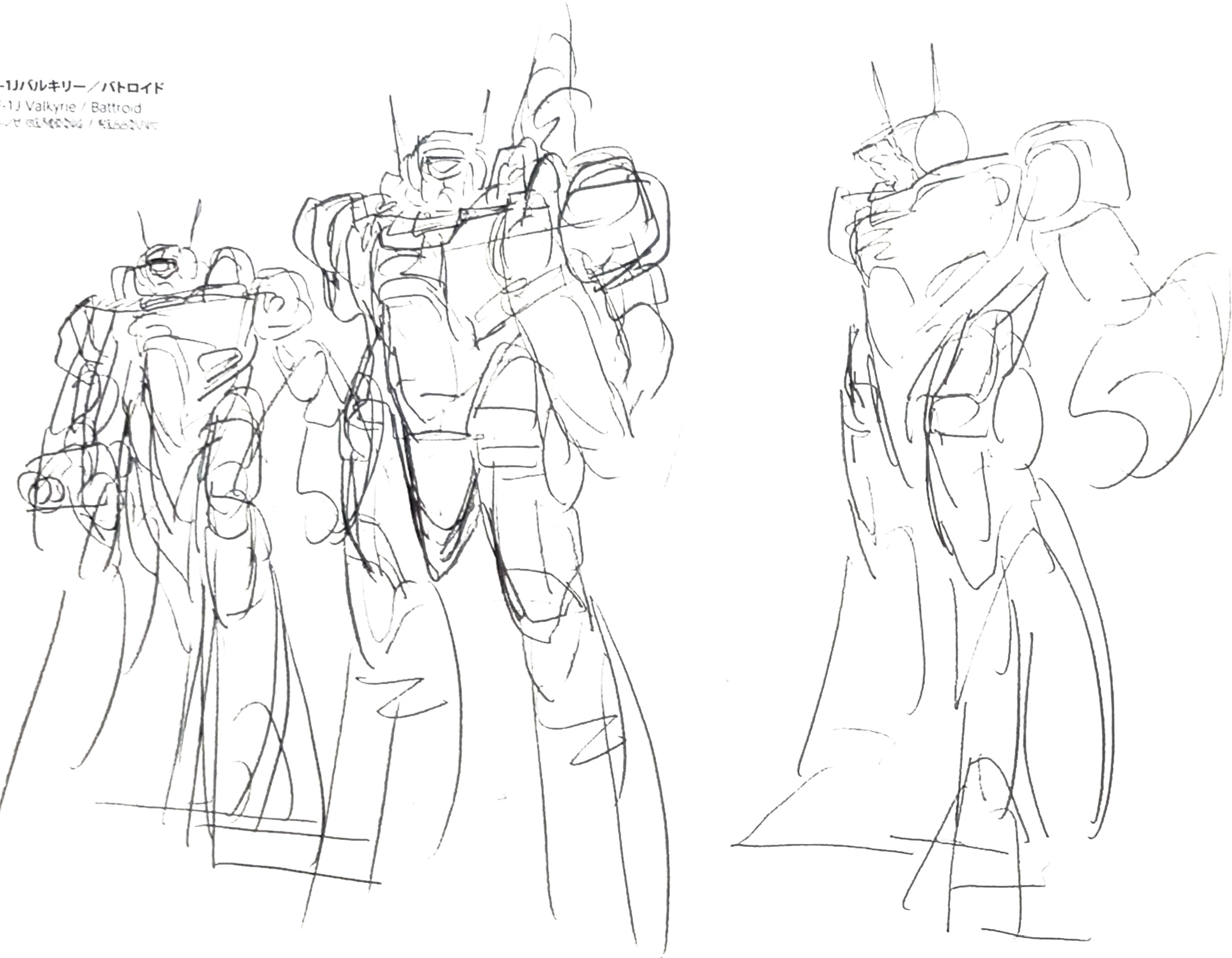


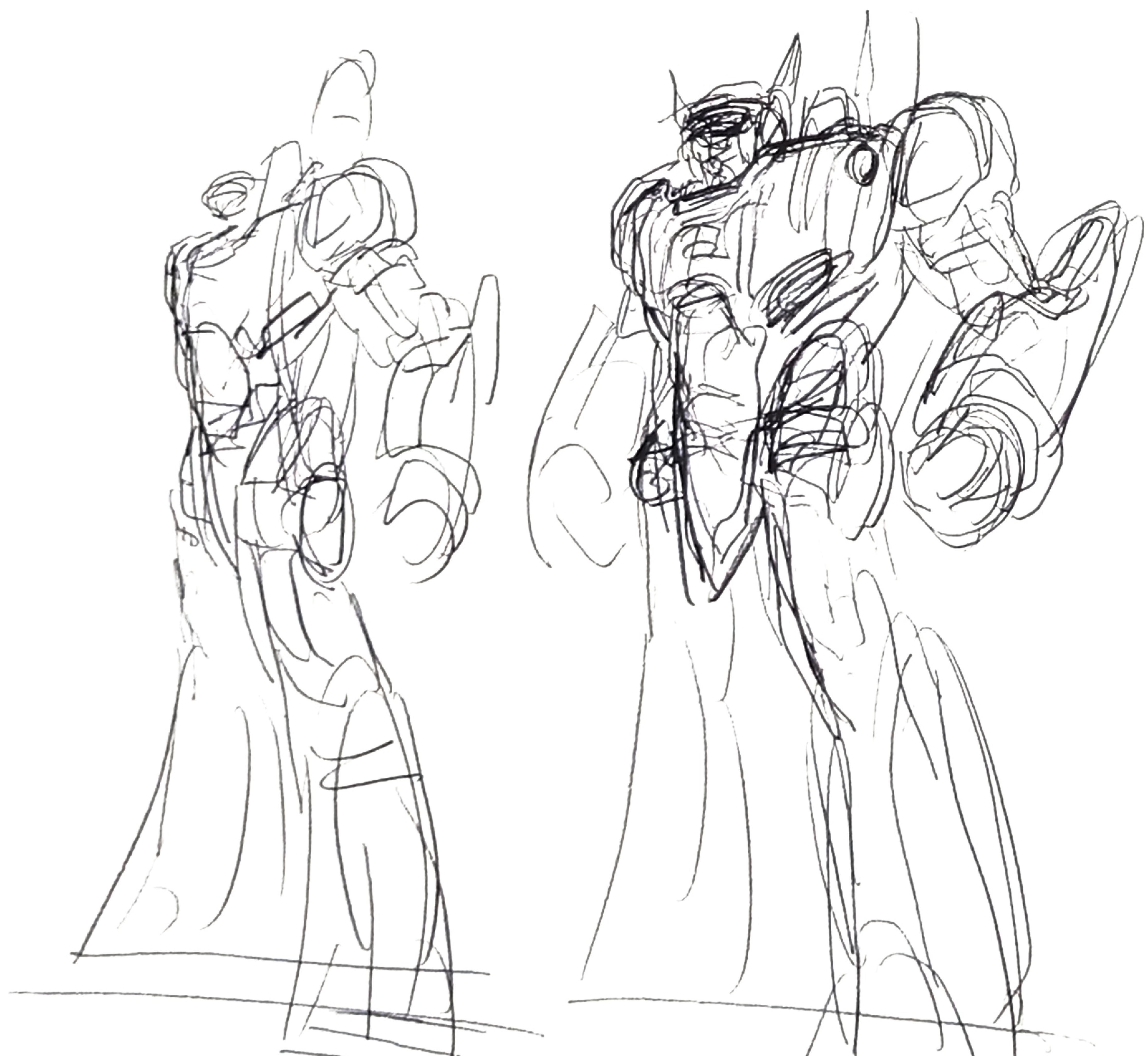


■VF-1Jバルキリー／バトロイド

VF-1J Valkyrie / Battroid

[illegible]



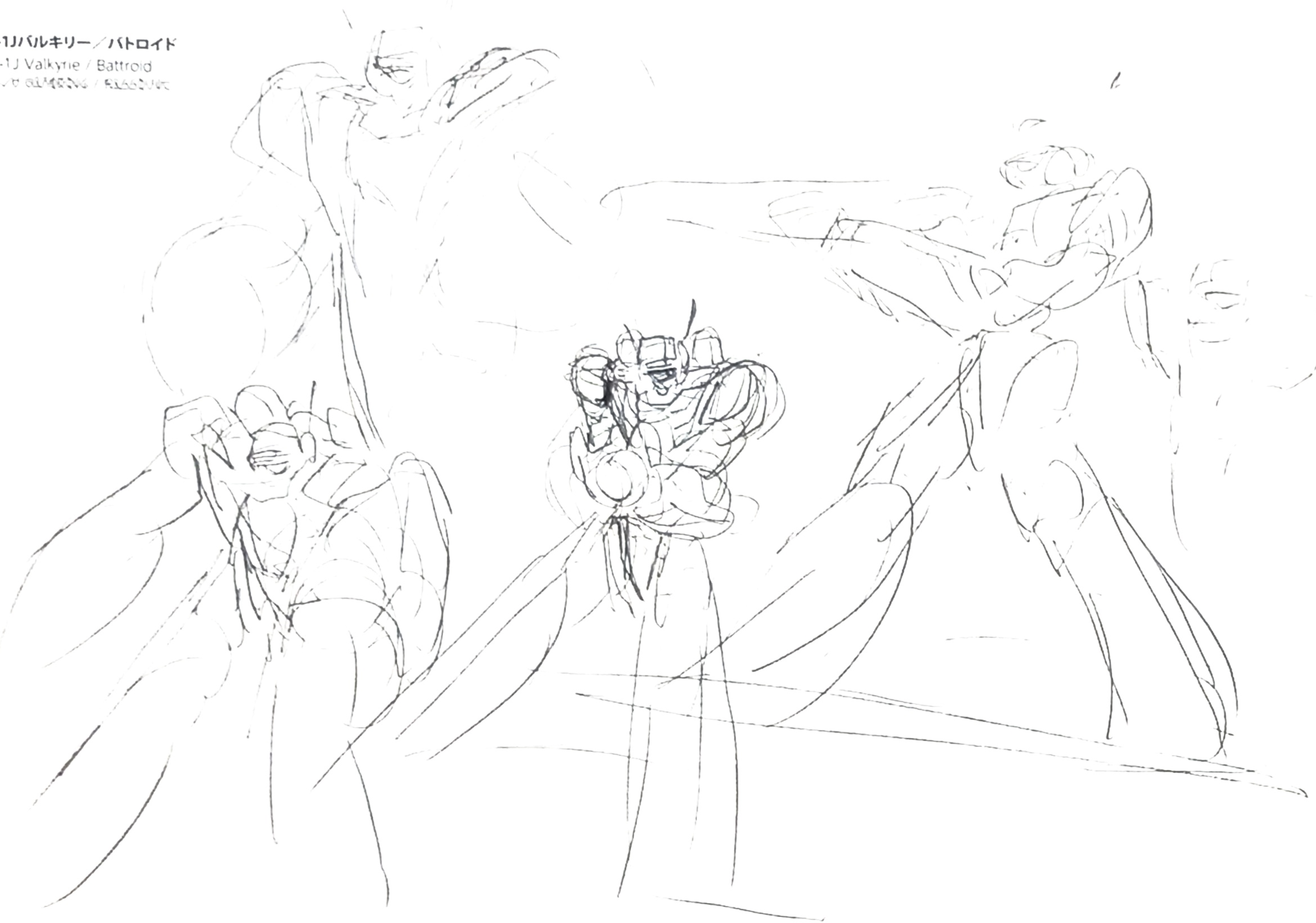


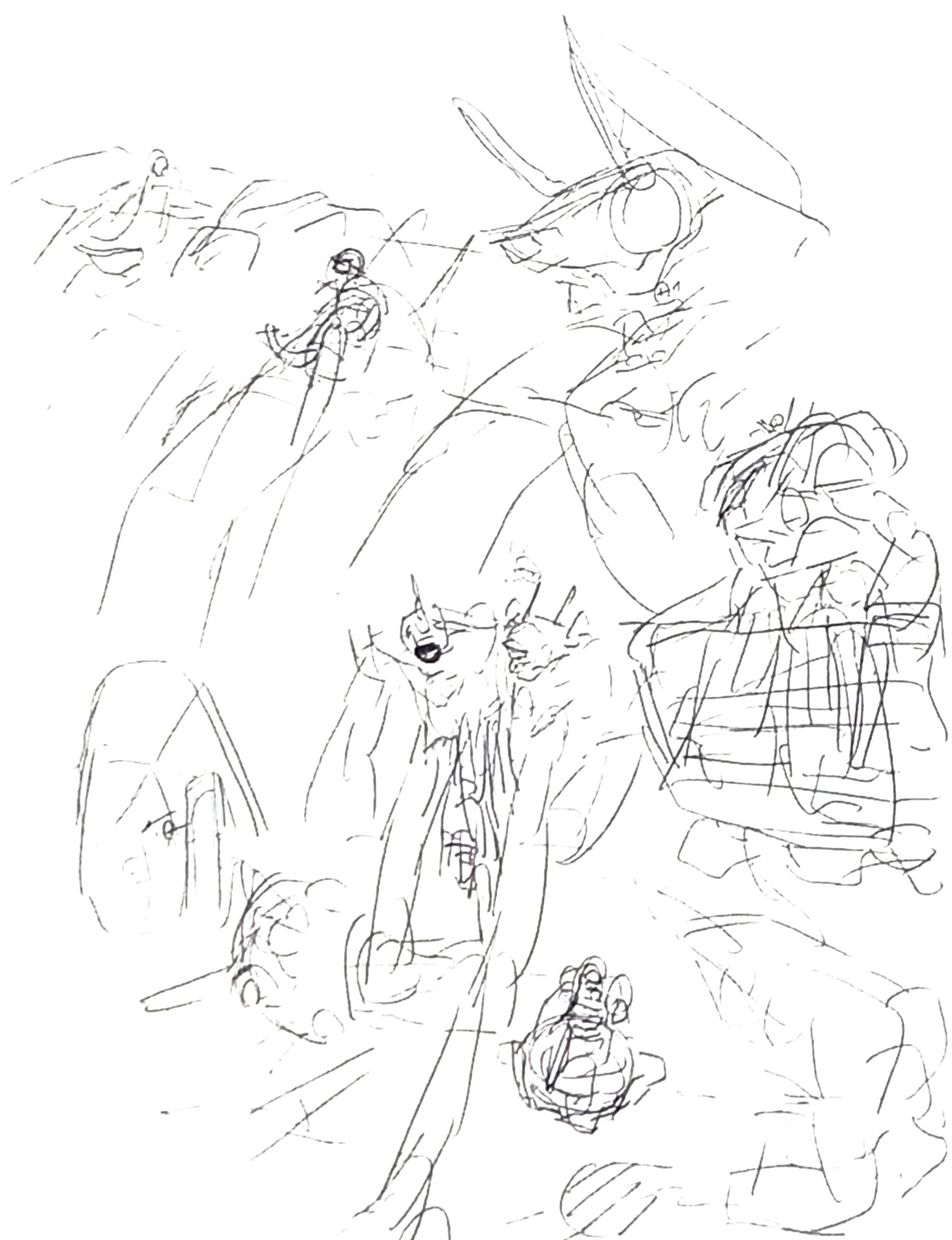




■VF-1Jバルキリー／バトロイド
VF-1J Valkyrie / Battroid
[illegible]

■VF-1Jバルキリー／バトロイド
VF-1J Valkyrie / Battroid



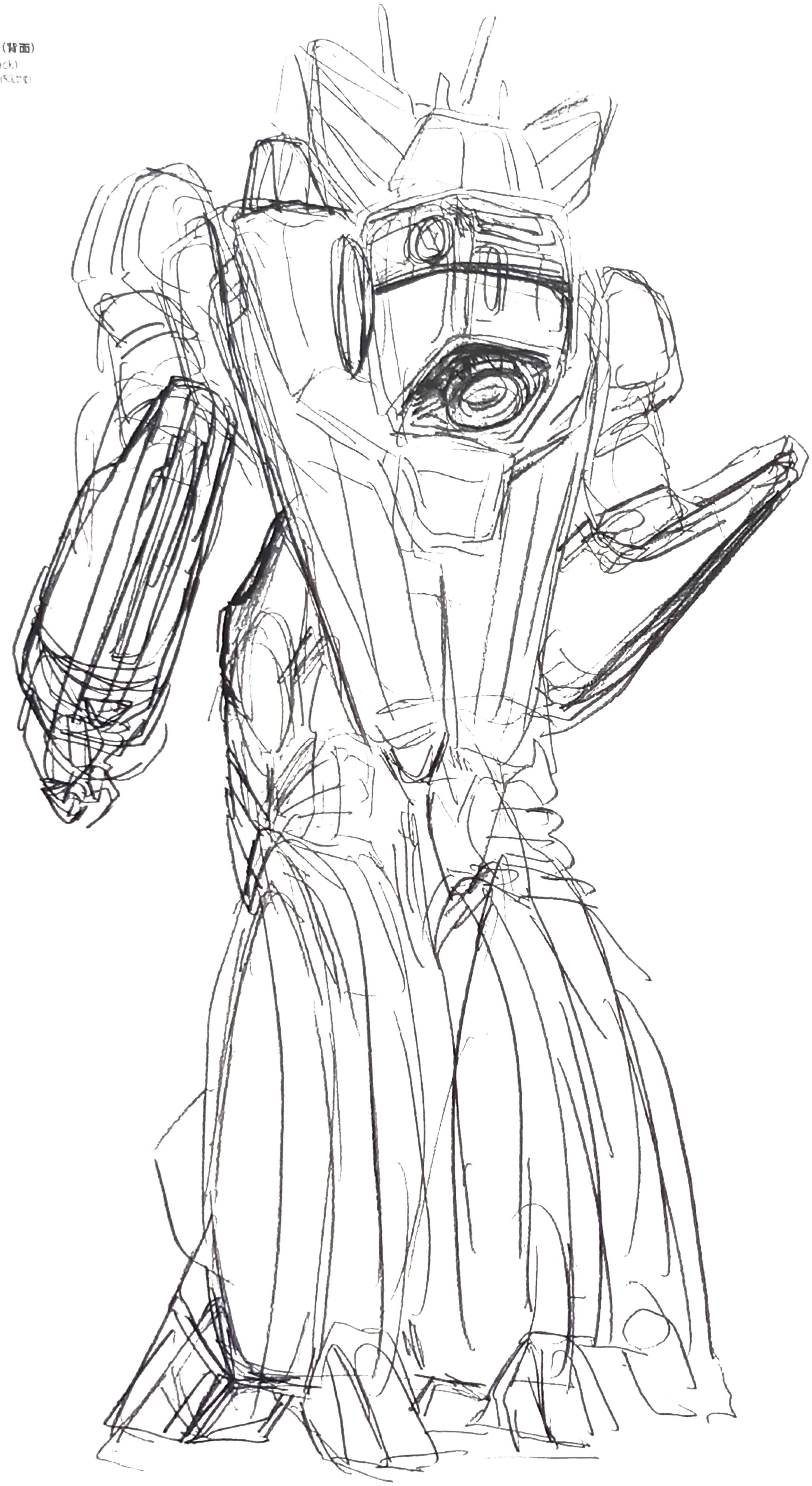


■VF-1Jバルキリー／バトロイド
VF-1J Valkyrie / Battroid

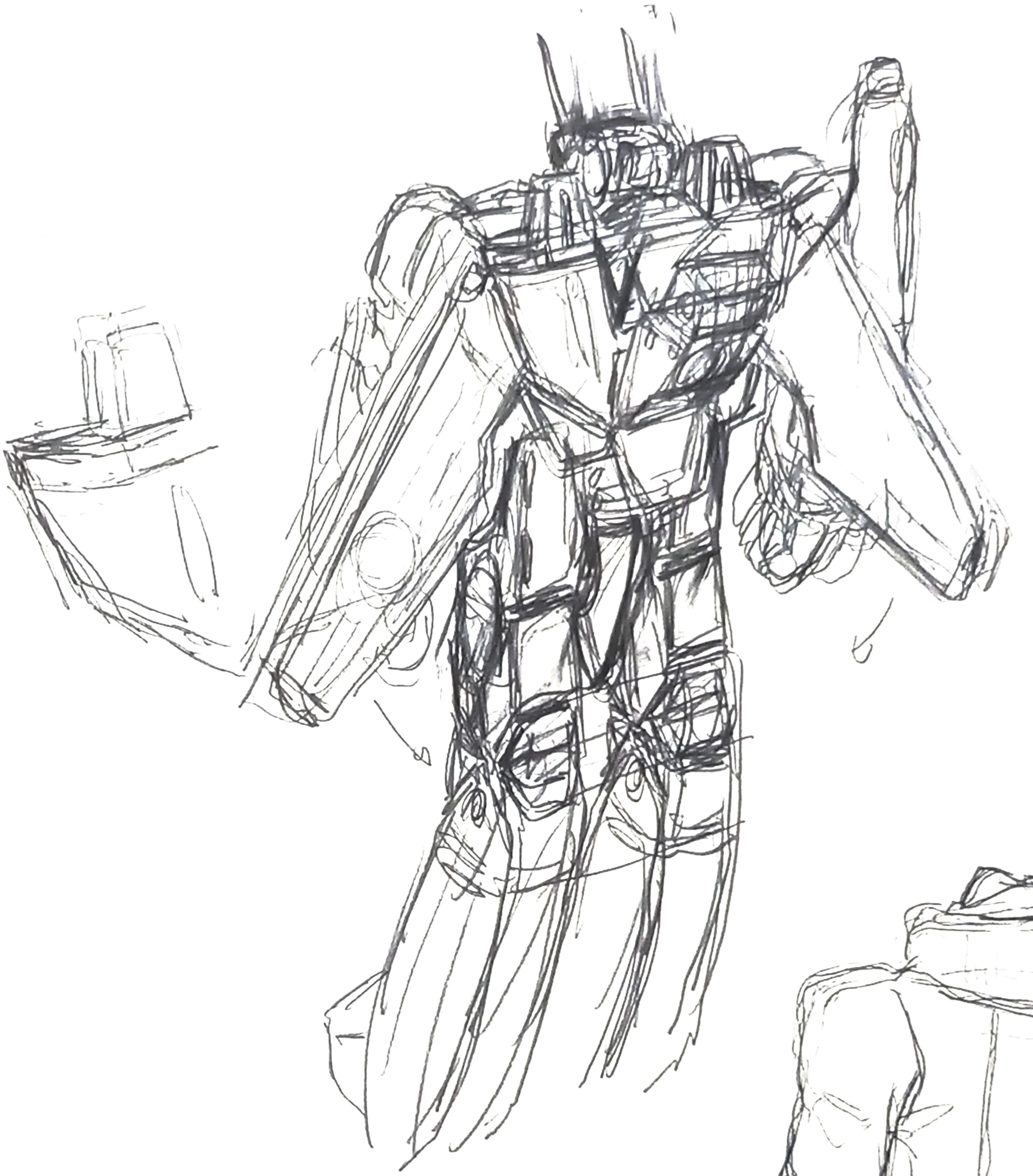




■VF-1Jバルキリー／バトロイド(背面)
VF-1J Valkyrie / Battroid (back)
[illegible]

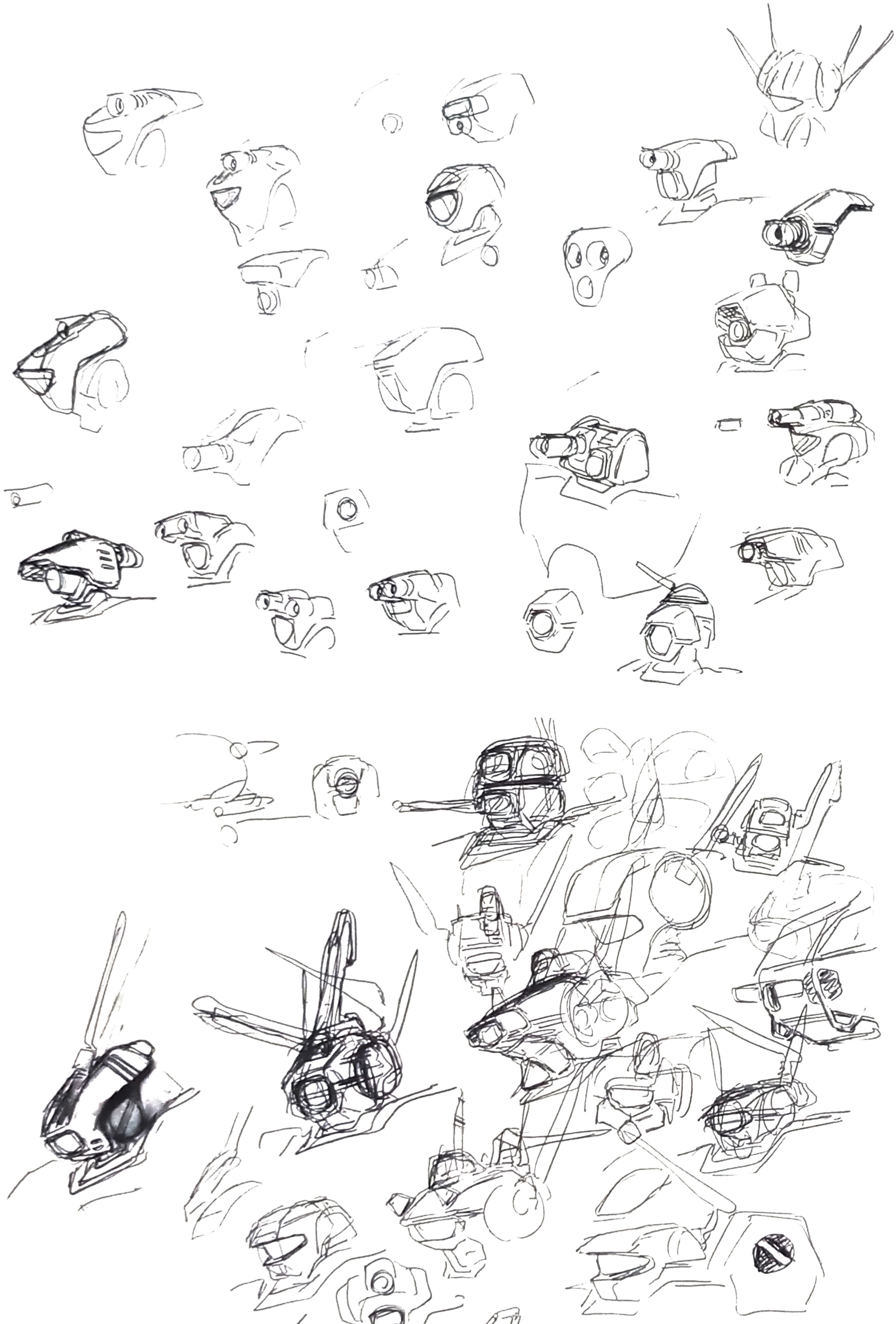


■VF-1Jバルキリー／バトロイド(背面)
VF-1J Valkyrie / Battroid (back)

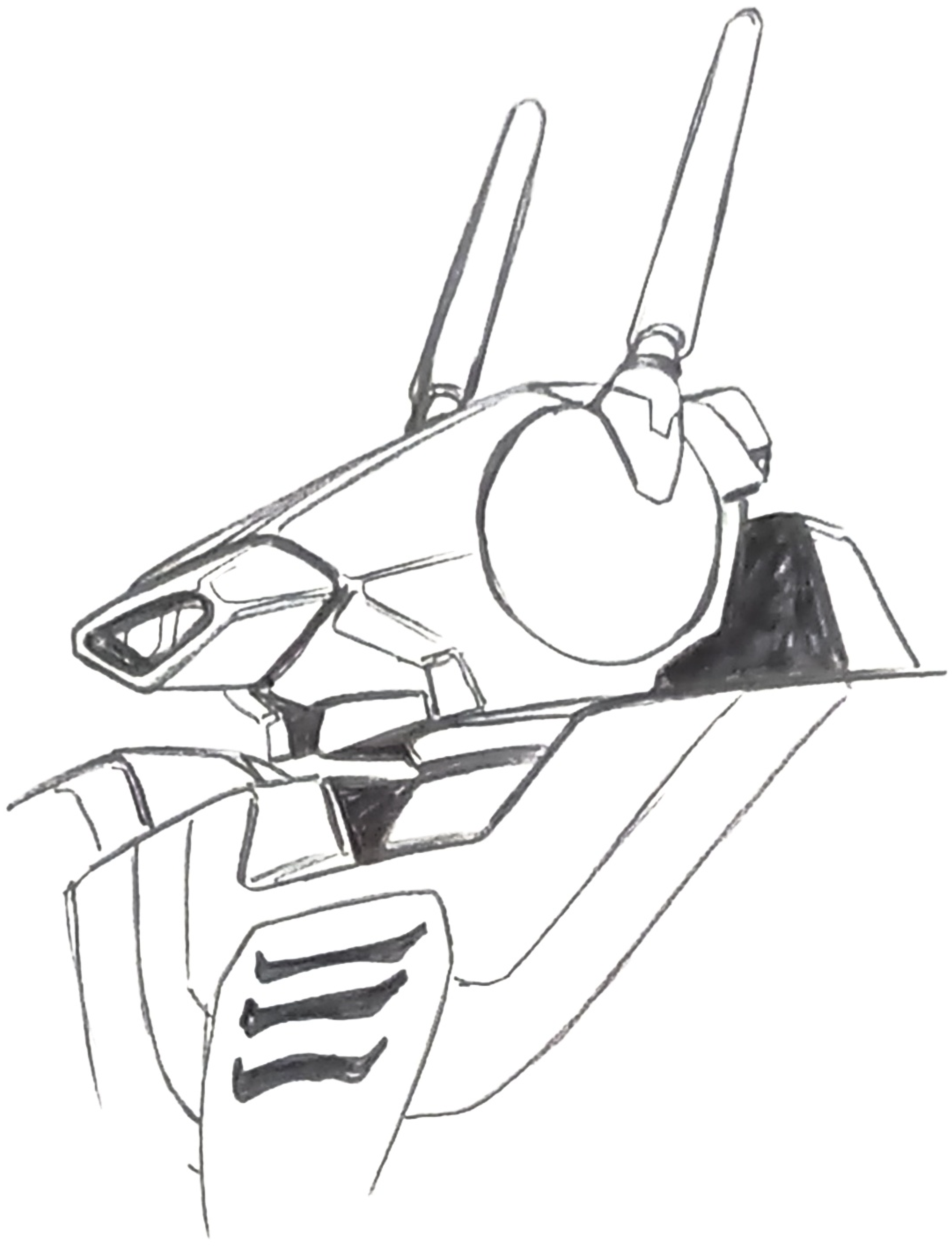




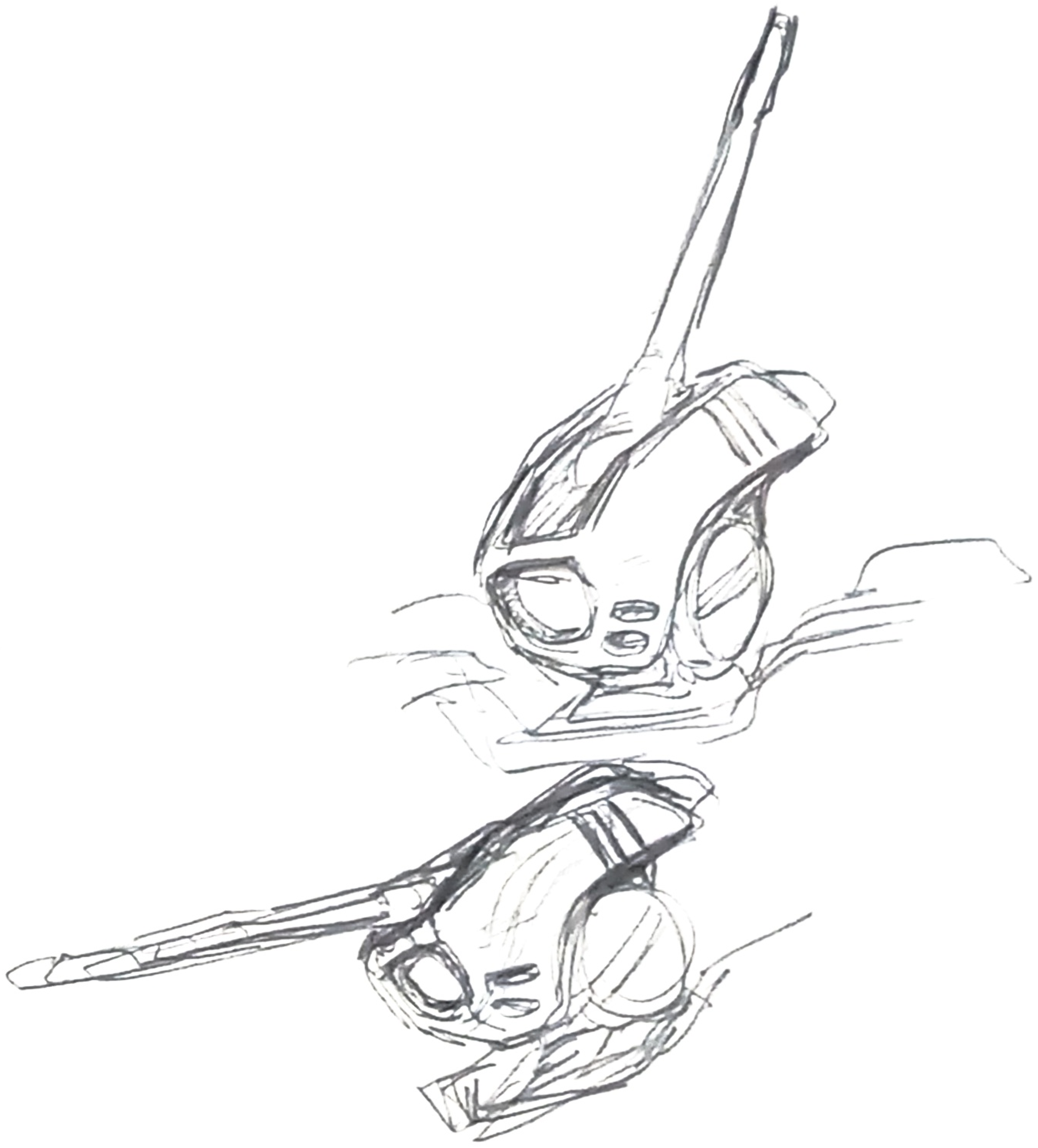
■VF-1Aバルキリー／バトロイド(ゼントラーディ軍服による偽装)
VF-1A Valkyrie / Battroid (Disguised as Zentradi military uniform)



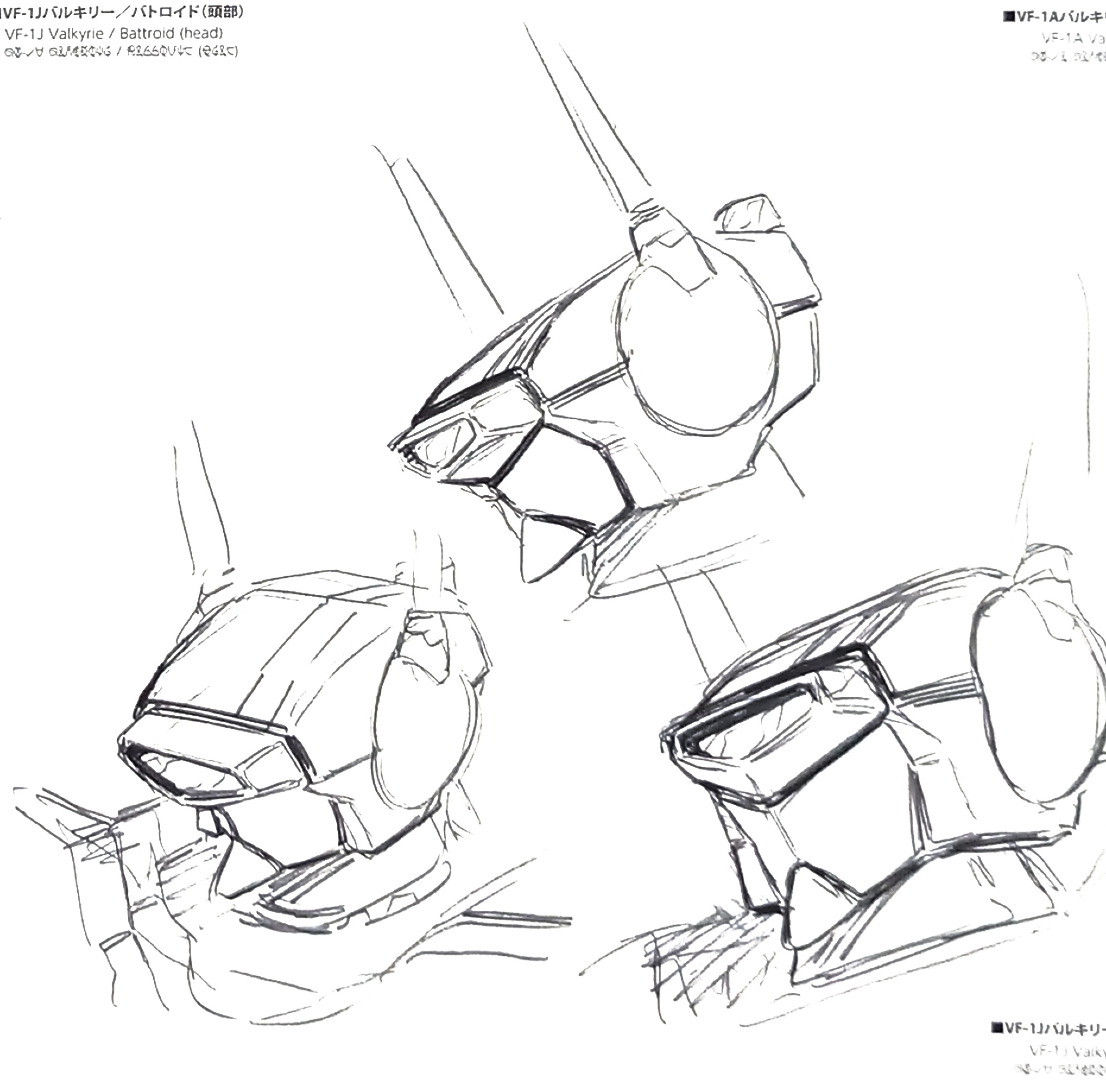
■VF-1バルキリー／バトロイド（頭部）
VF-1 Valkyrie / Battroid (head)
[illegible]



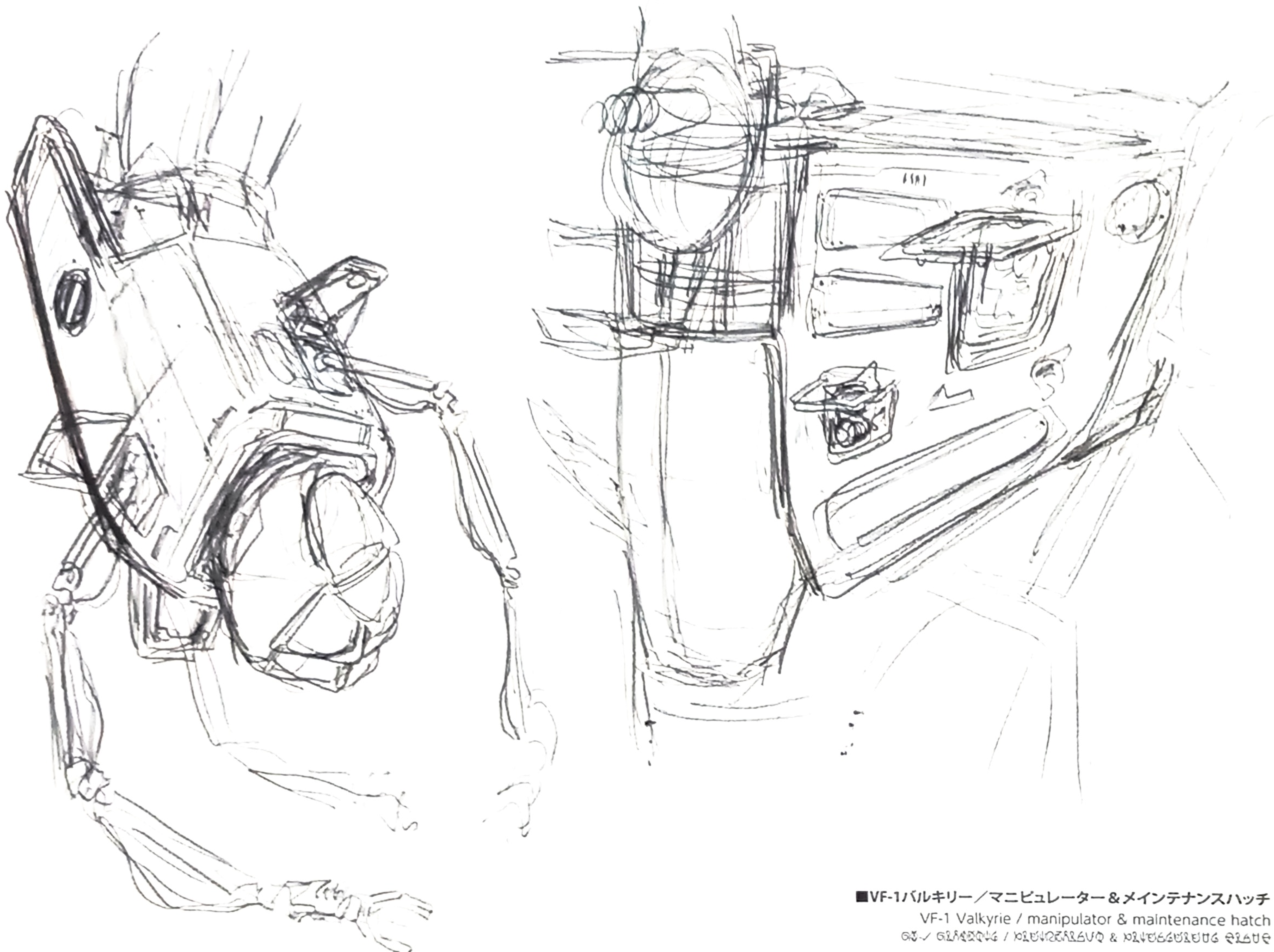
■VF-1Jバルキリー／バトロイド(頭部)
VF-1J Valkyrie / Battroid (head)



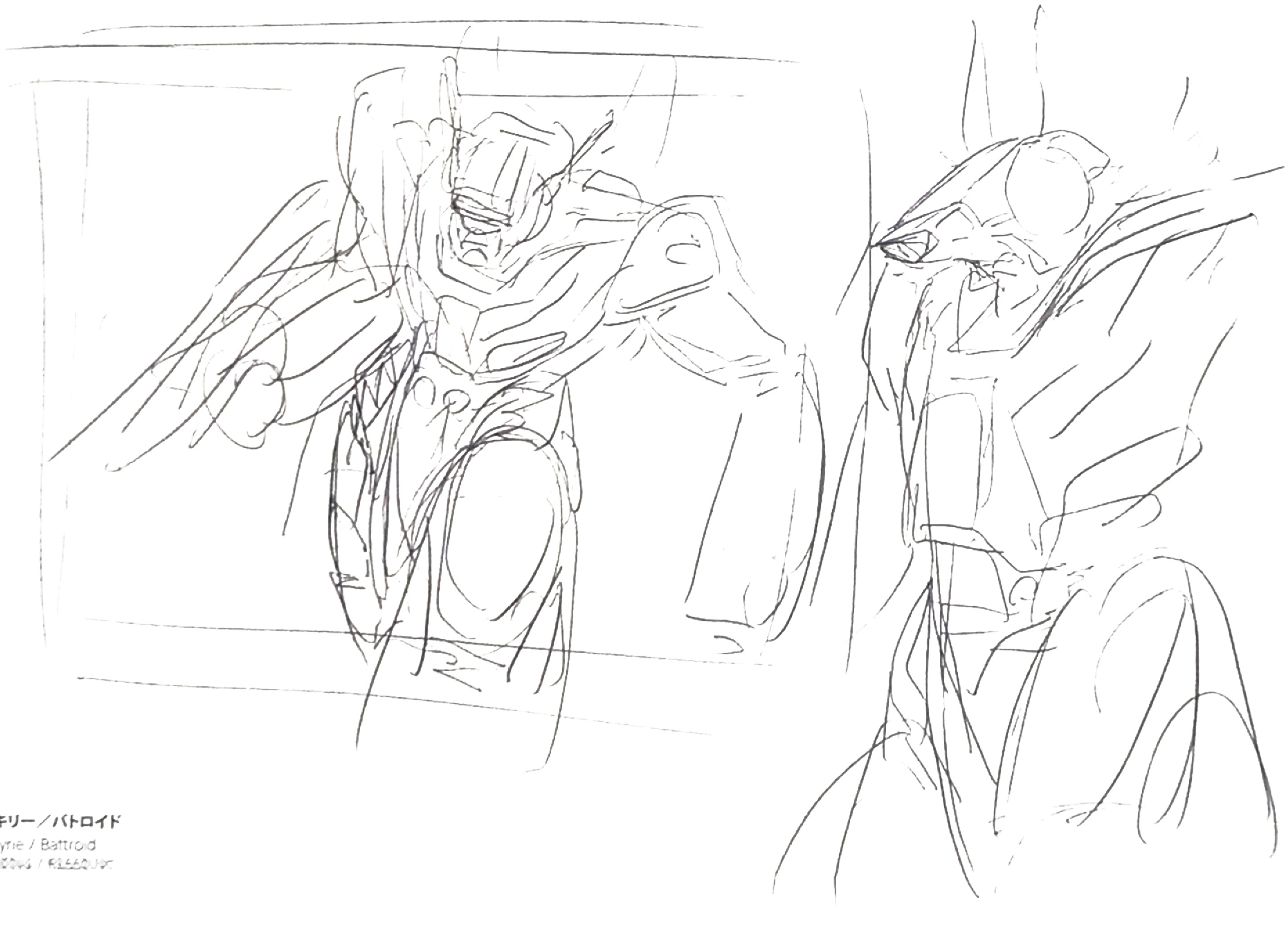
■VF-1Aバルキリー／バトロイド(頭部)
VF-1A Valkyrie / Battroid (head)



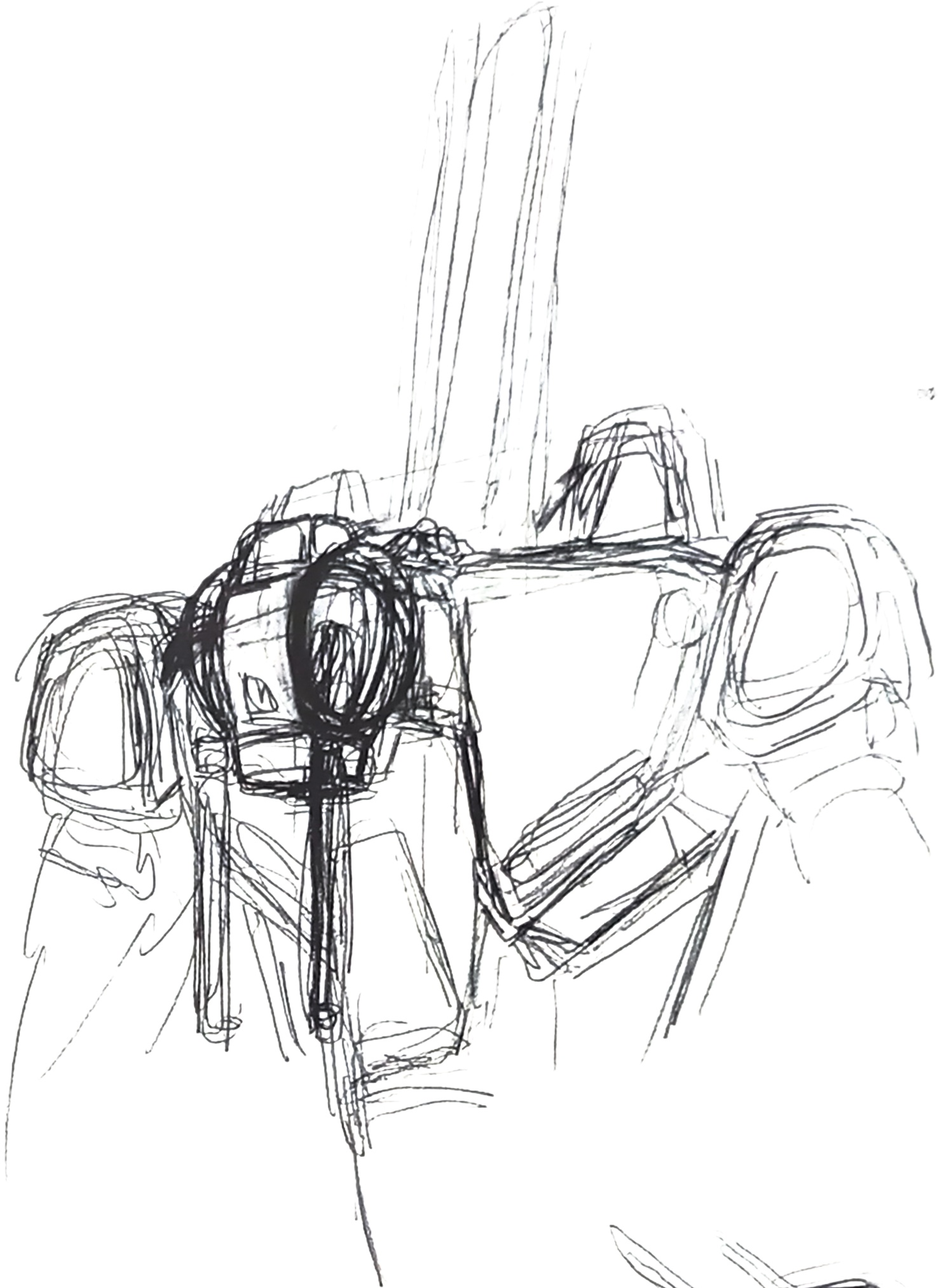
■VF-1Jバルキリー／バトロイド(頭部)
VF-1J Valkyrie / Battroid (head)



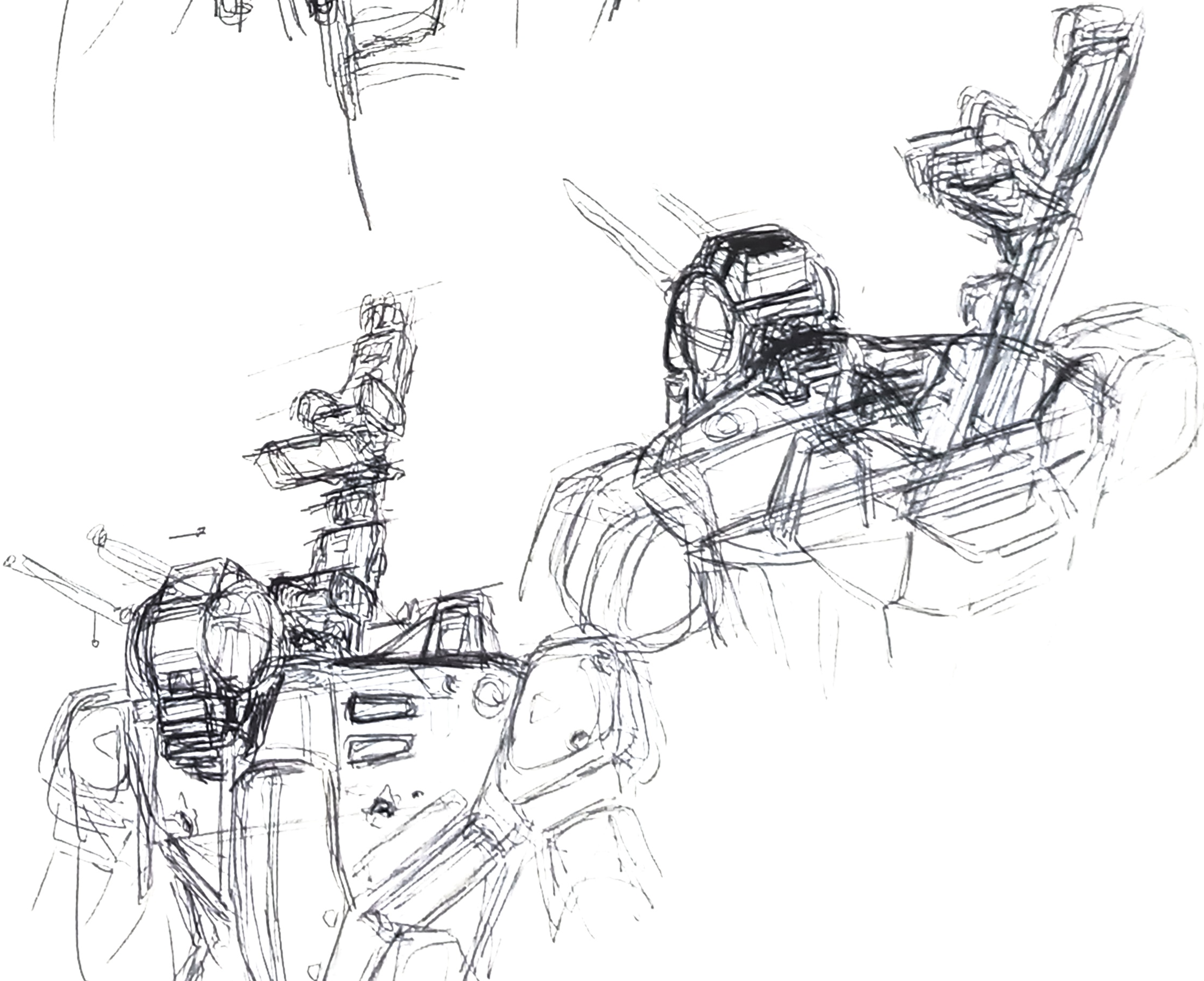
■VF-1バルキリー／マニピュレーター＆メインテナンスハッチ
VF-1 Valkyrie / manipulator & maintenance hatch



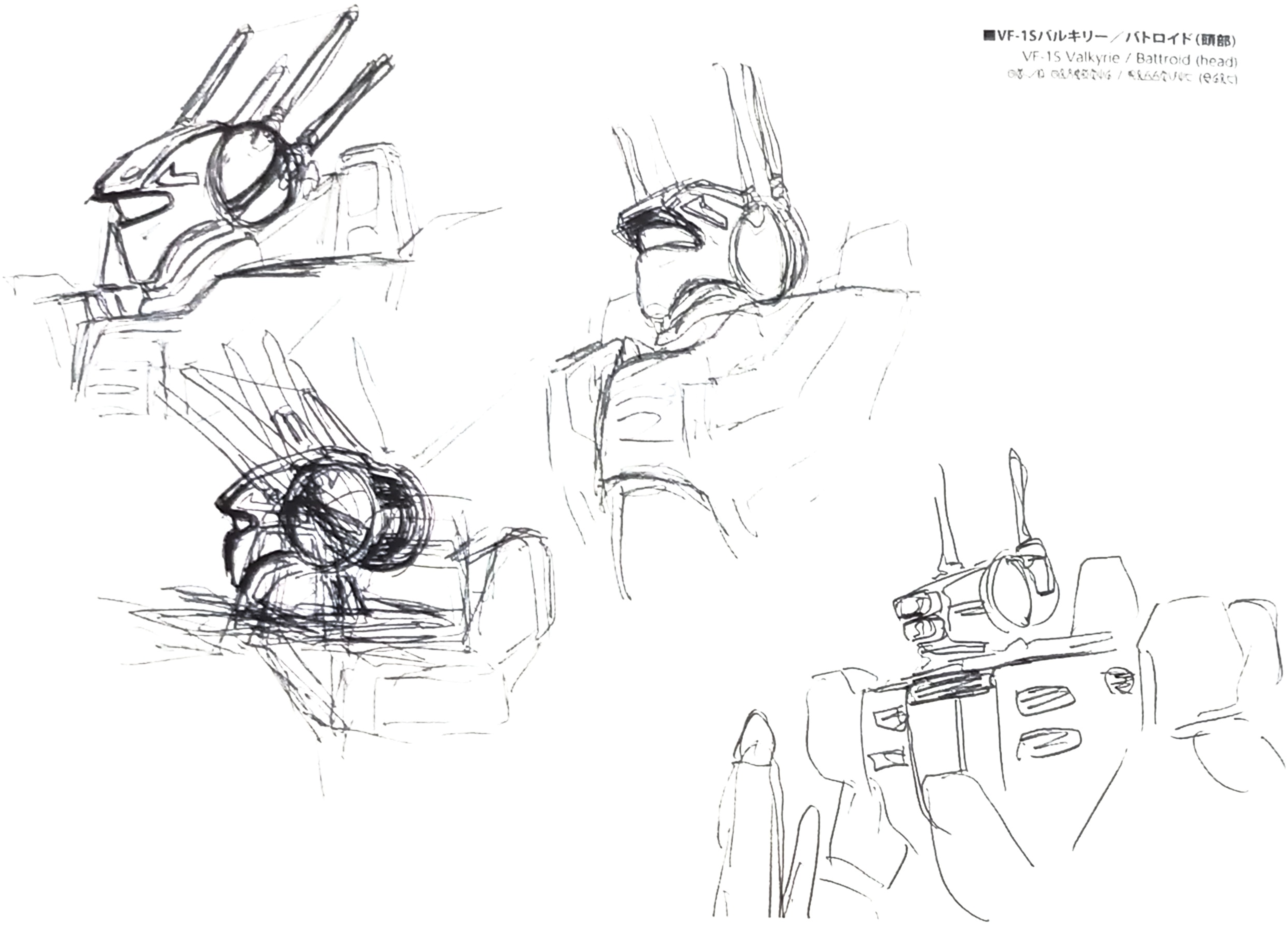
■VF-1Jバルキリー／バトロイド
VF-1J Valkyrie / Battroid

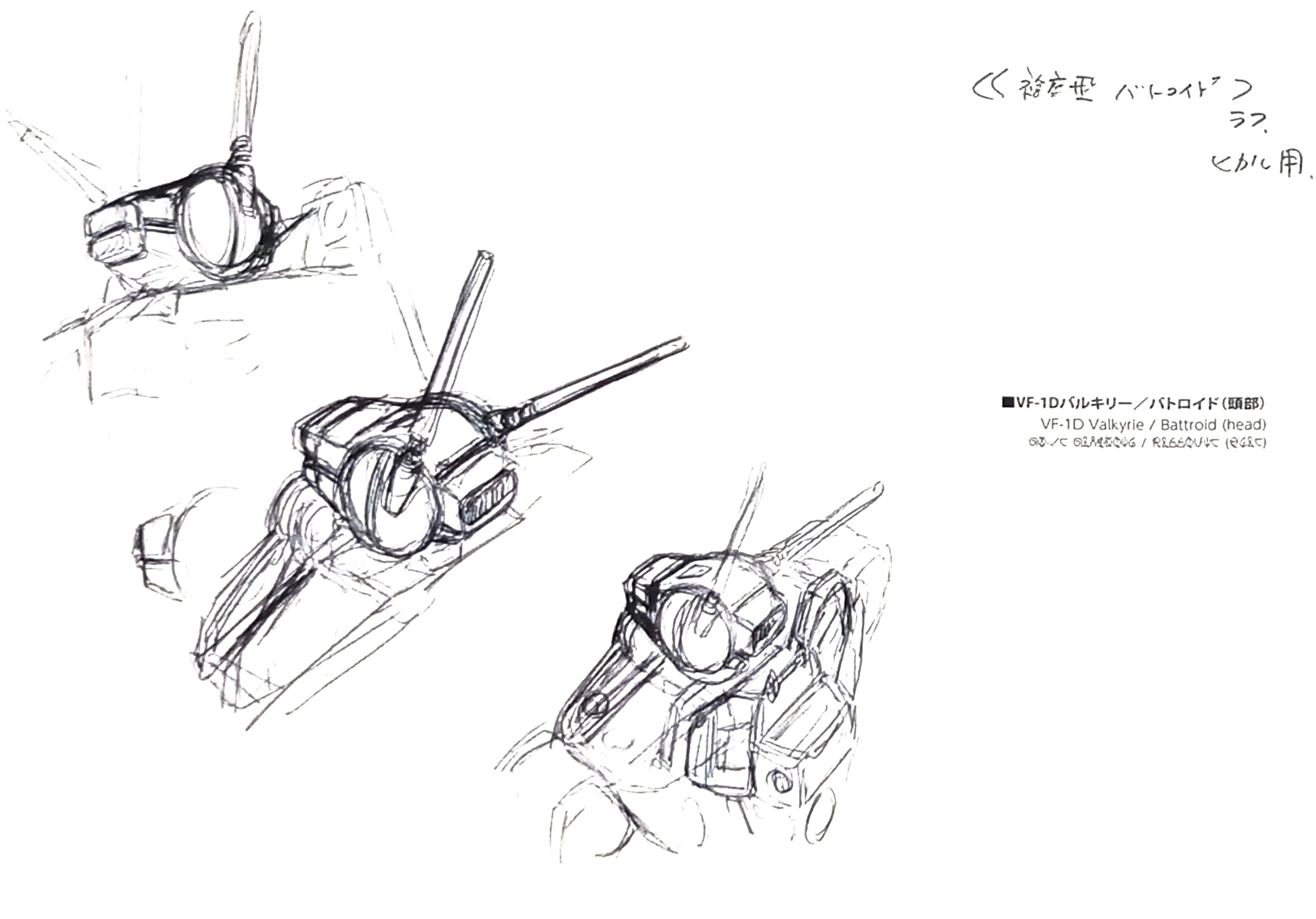


■VF-1バルキリー／バトロイド（乗降機構）
VF-1 Valkyrie / Battroid (boarding / alighting mechanism)



■VF-1Sバルキリー／バトロイド(頭部)
VF-1S Valkyrie / Battroid (head)

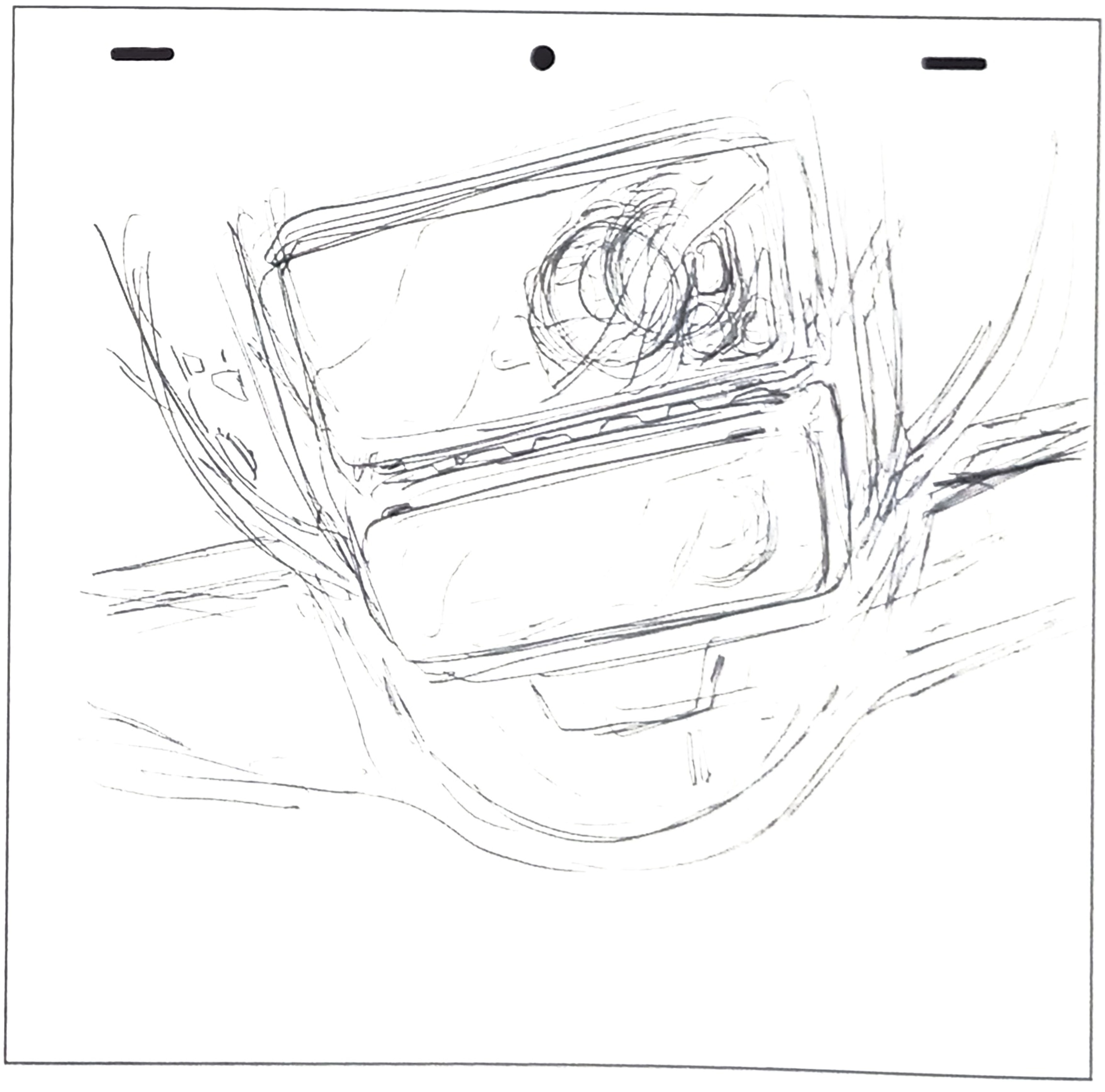




■VF-1Dバルキリー／バトロイド(頭部)
VF-1D Valkyrie / Battroid (head)



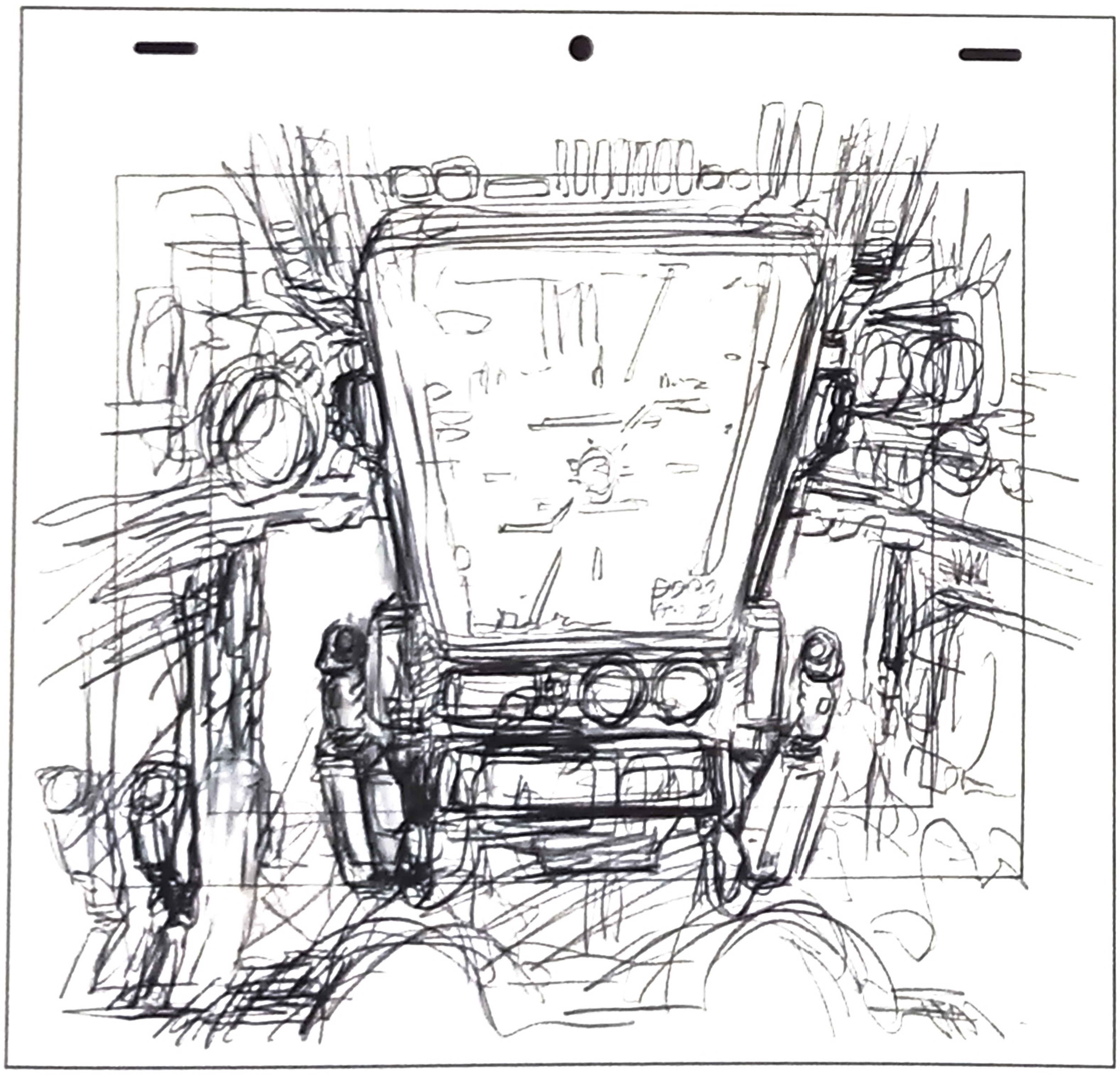
■VF-1Jバルキリー／バトロイド【レイアウト】
VF-1J Valkyrie / Battroid【layout】
[illegible]



■VF-1Dバルキリー／バトロイド【レイアウト】
VF-1D Valkyrie / Battroid【layout】
[illegible]









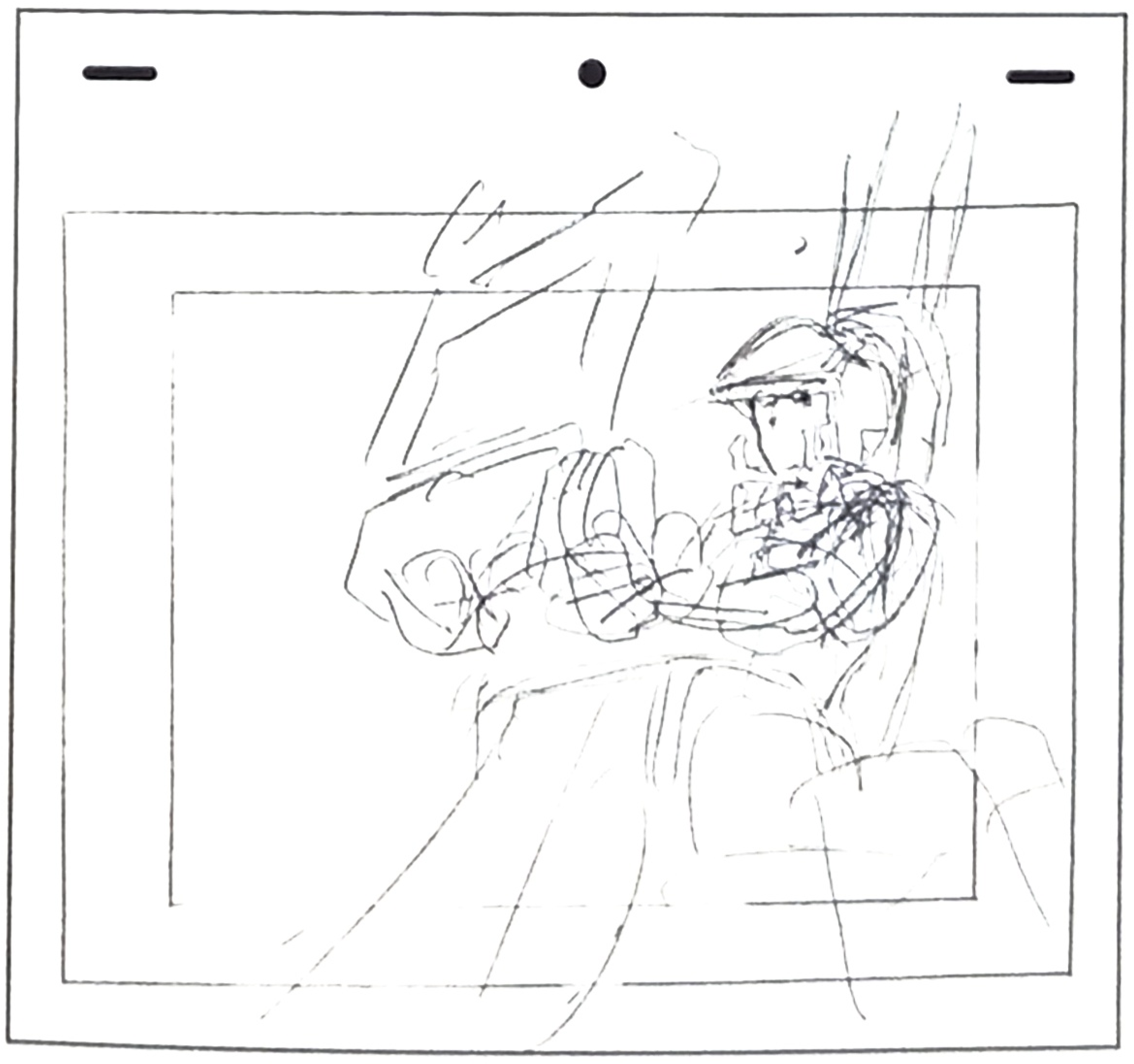
■VF-1バルキリー／コクピット【レイアウト】

VF-1 Valkyrie / cockpit【layout】

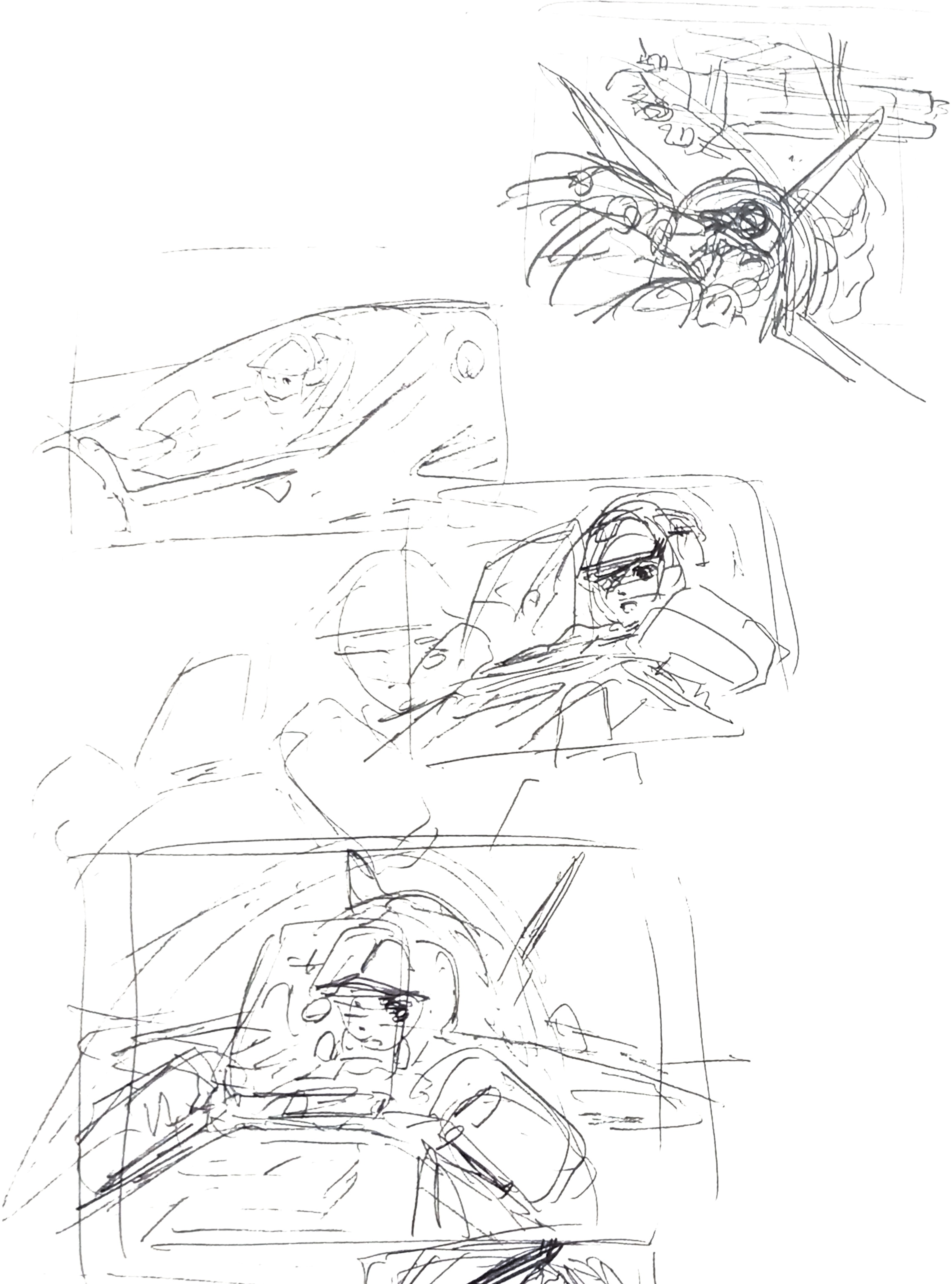
VF-1（バトロイド時）コクピット内。これらのラフは、アニメの画面上で使用するためのレイアウトであることから、原画用紙に描かれている（画像内に見える枠が、TV画面のフレーム）。さらに、この中の画稿（右上など）を元にして設定用画稿がクリンナップされた。

In the VF-1 (at Battroid mode) cockpit. Since these roughs are layouts for use on animation screens, they are drawn on the original drawing paper (the frame visible in the image is the frame of the TV screen). Furthermore, the setting manuscript was cleaned up based on the manuscripts in this (such as the upper right).



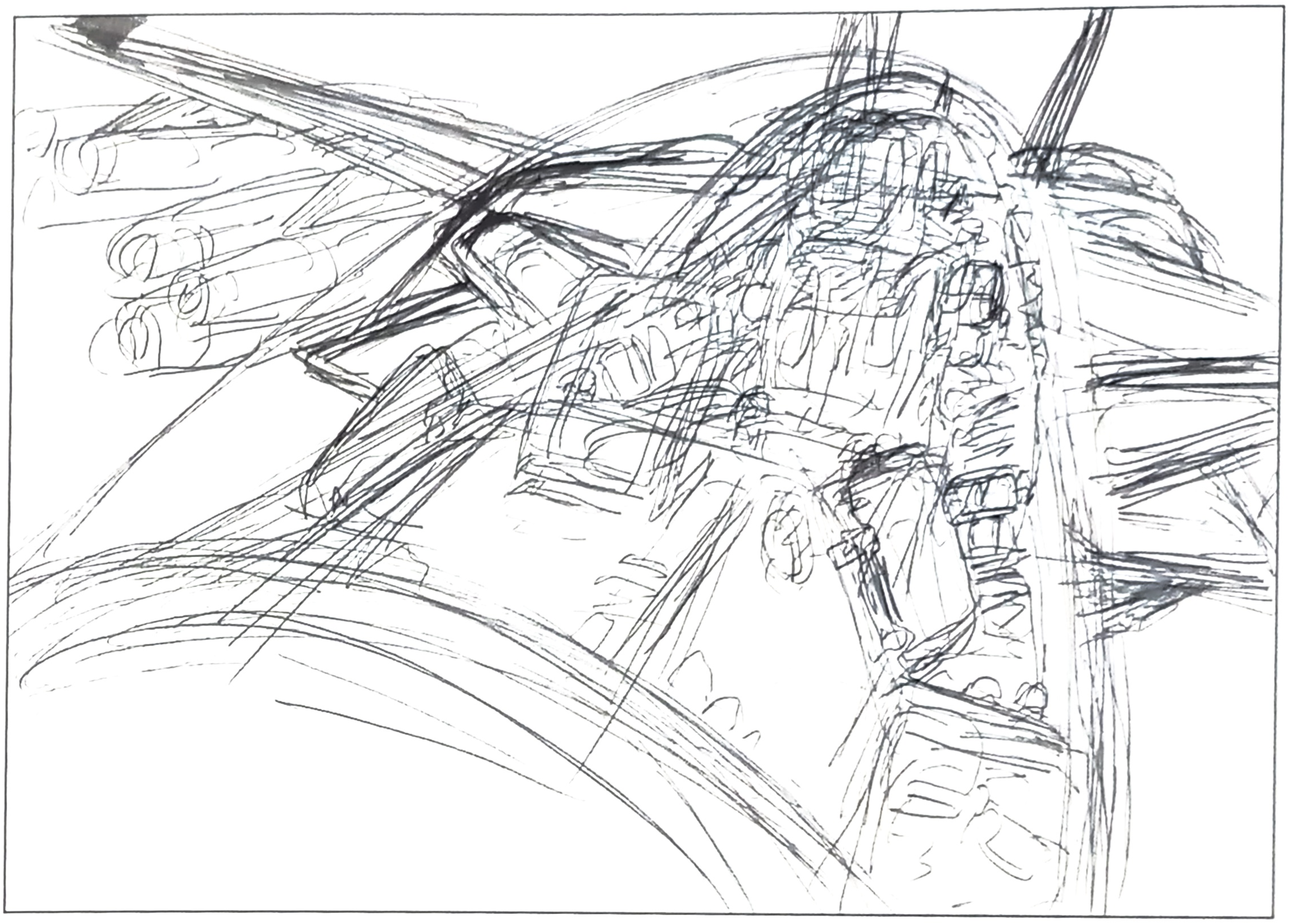






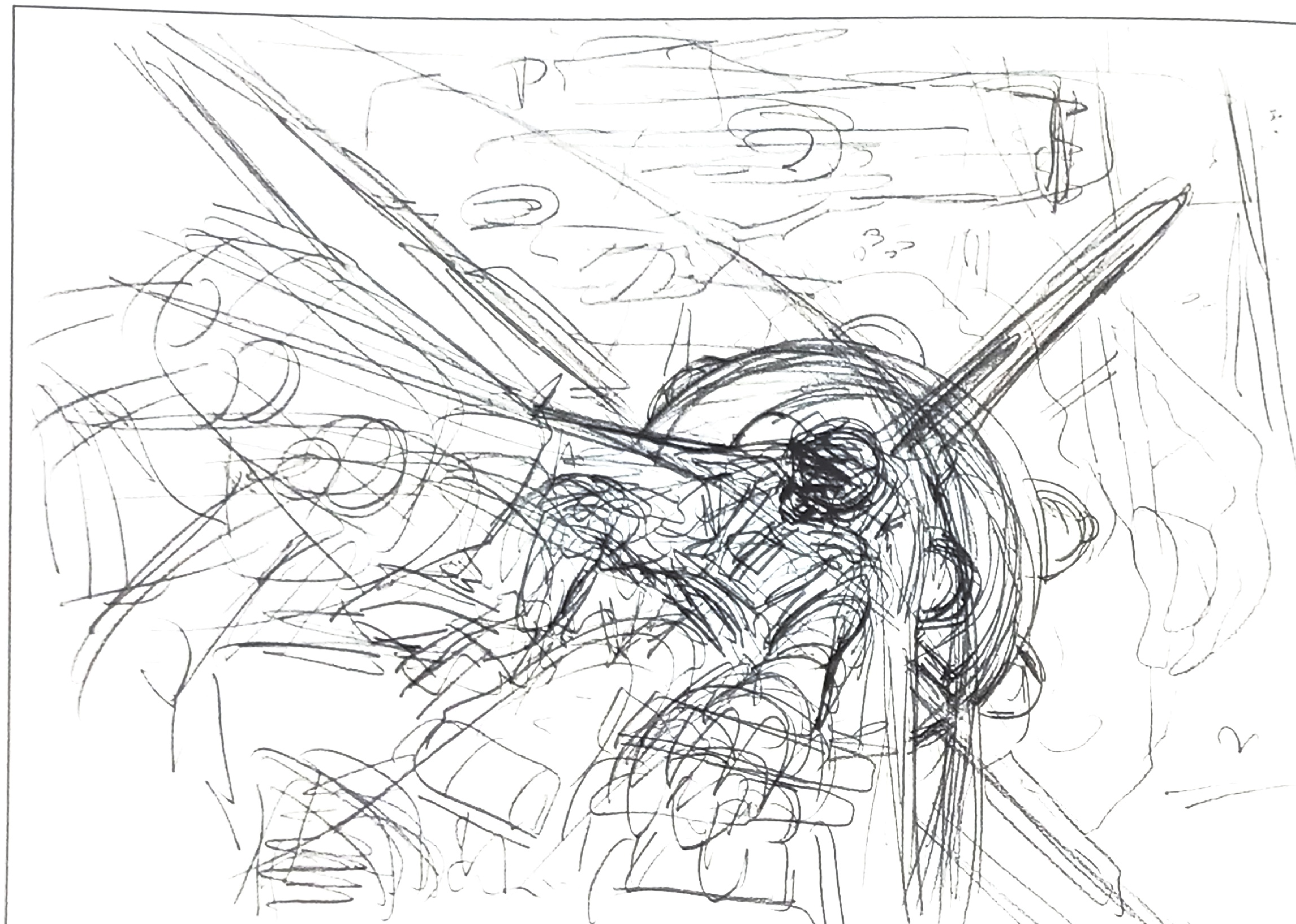


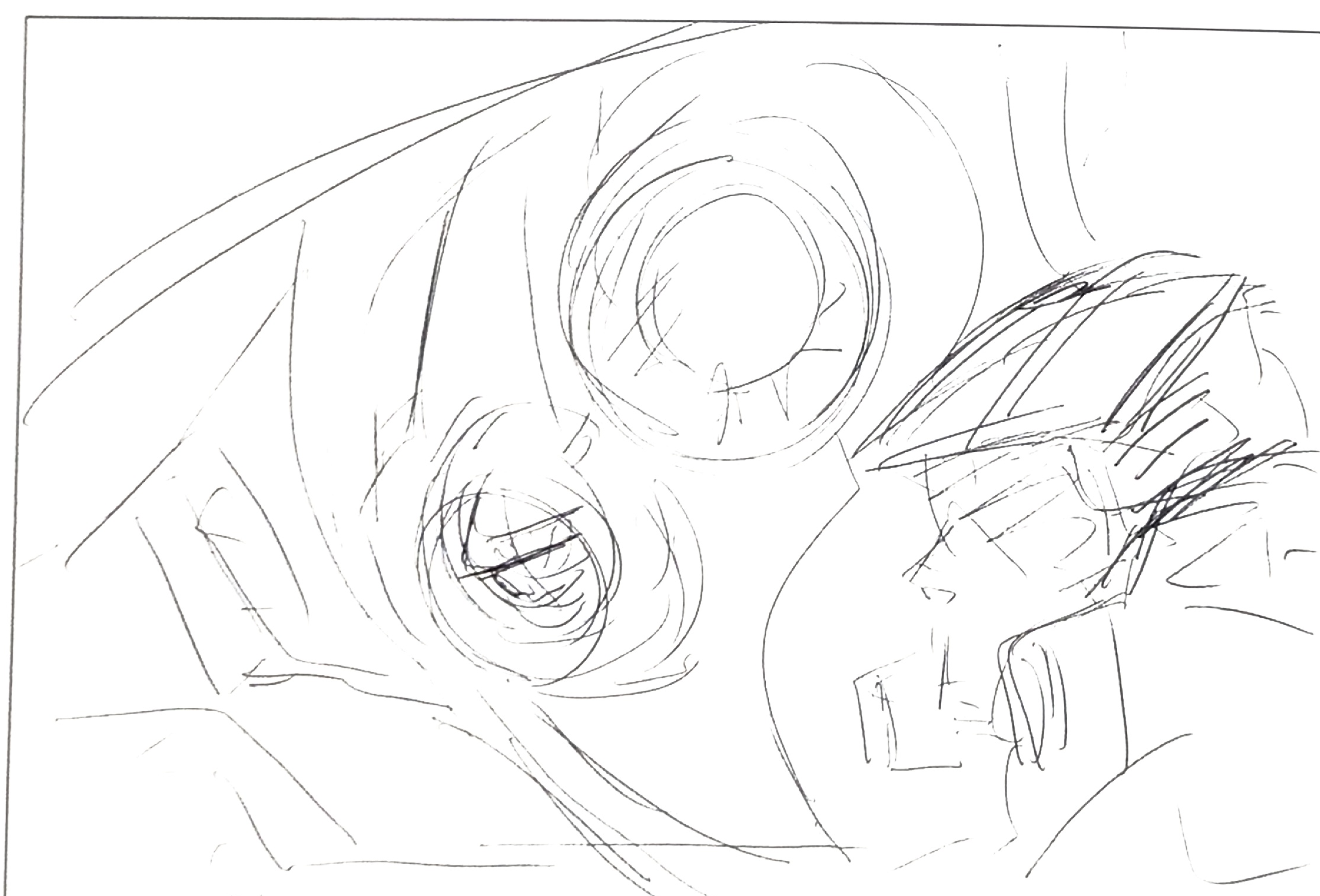
■VF-1バルキリー／コクピット【レイアウト】
VF-1 Valkyrie / cockpit【layout】
[illegible]



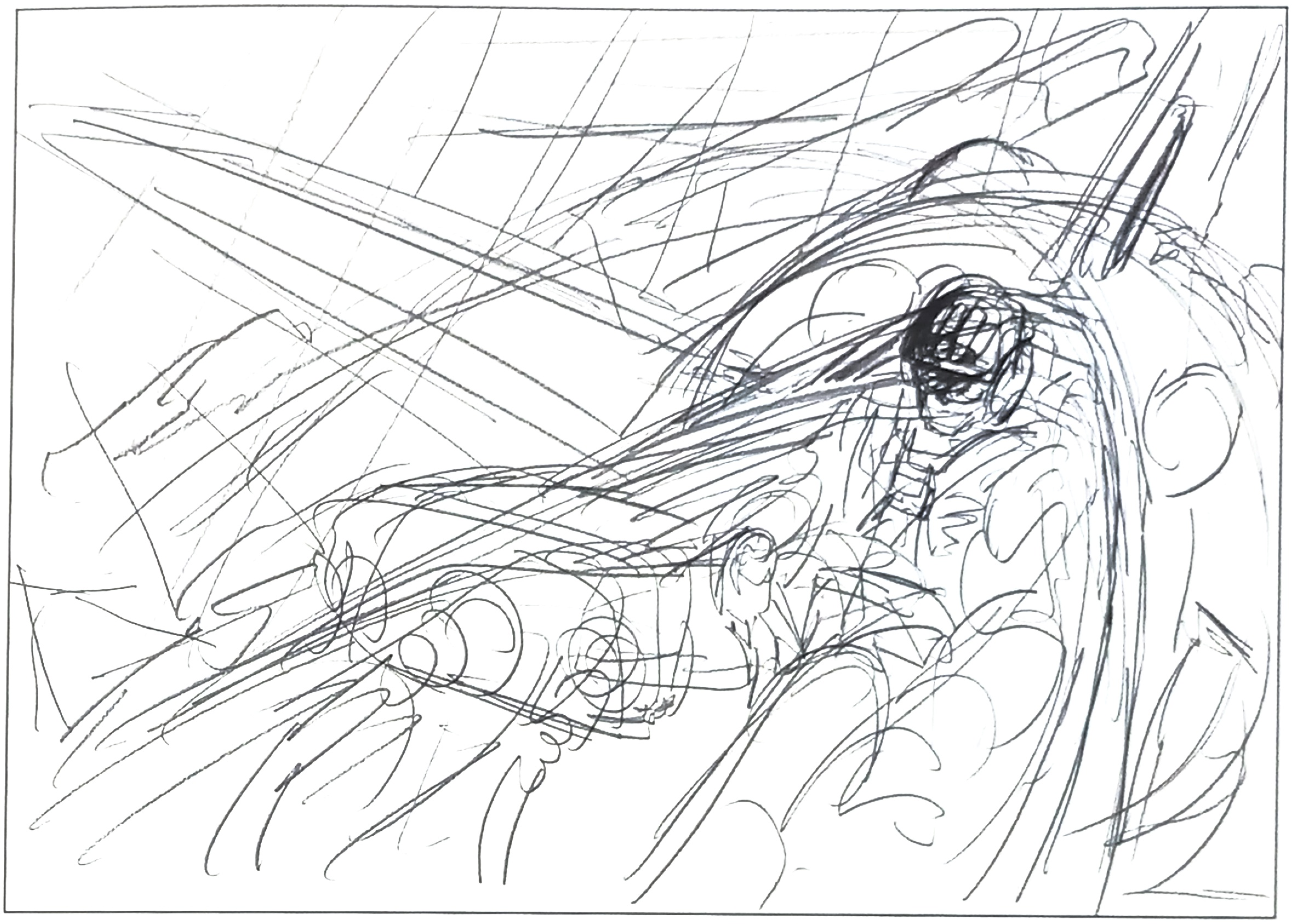


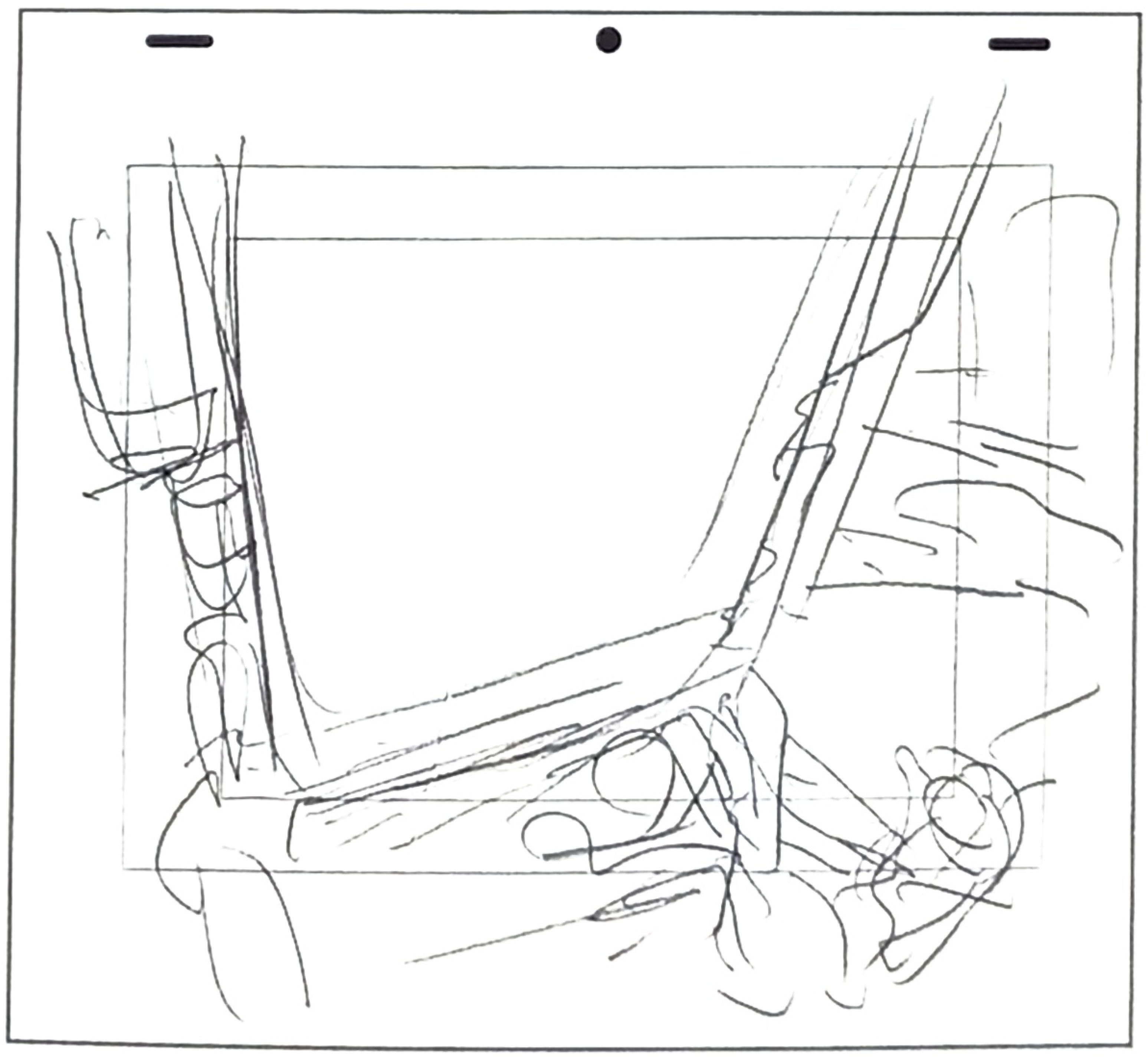
■VF-1バルキリー／コクピット【レイアウト】
VF-1 Valkyrie / cockpit【layout】

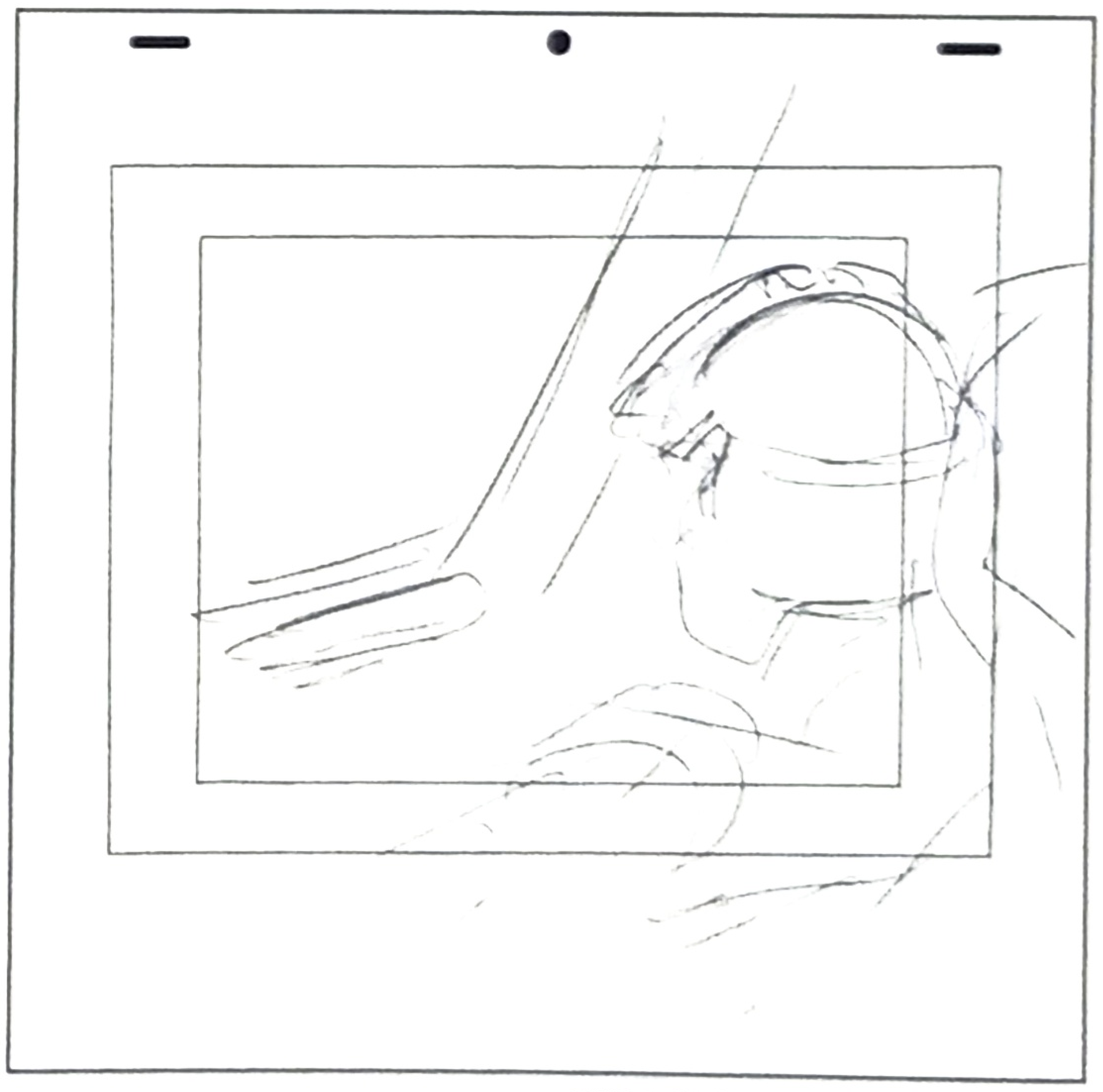




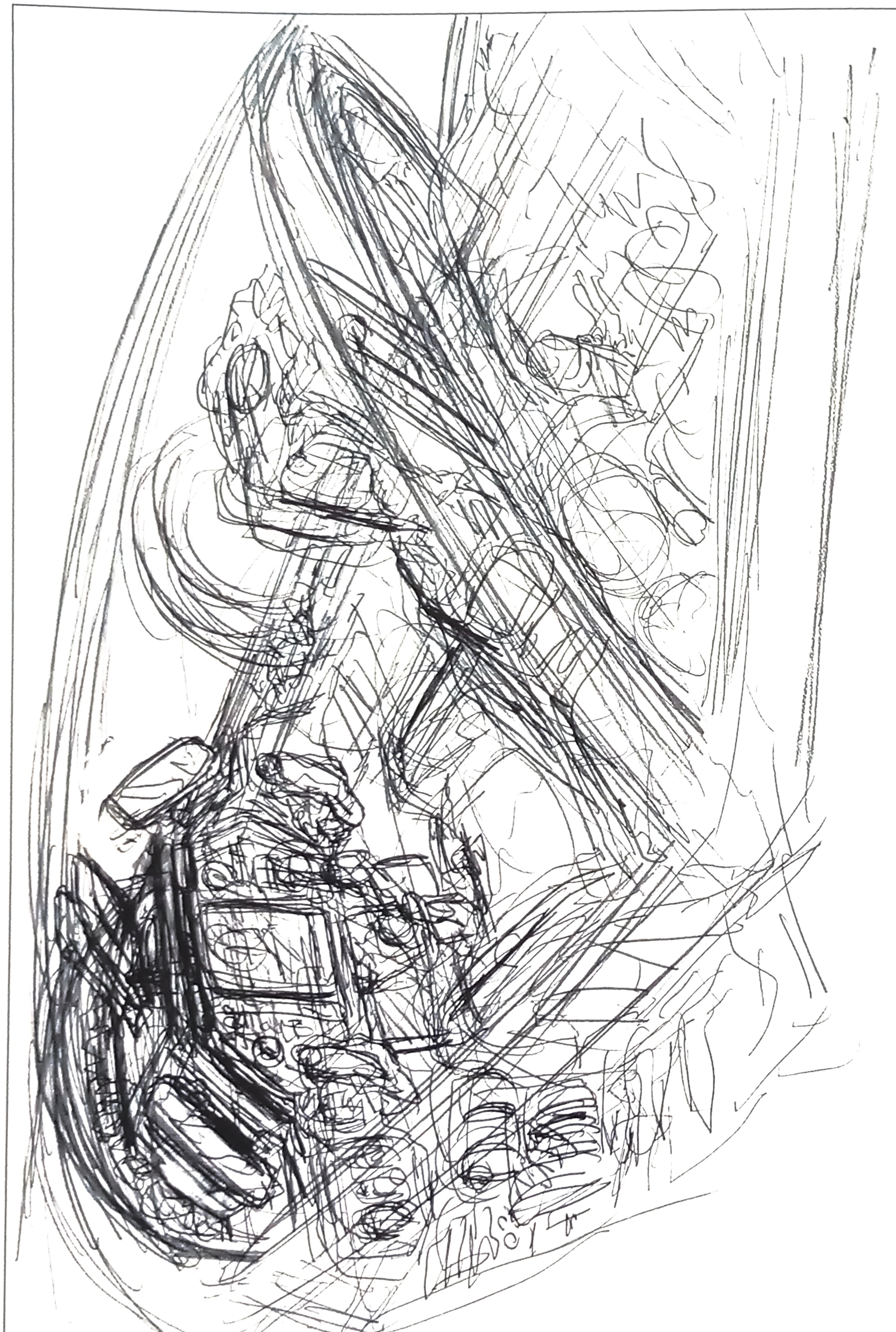
■VF-1バルキリー／コクピット【レイアウト】
VF-1 Valkyrie / cockpit【layout】
[illegible]







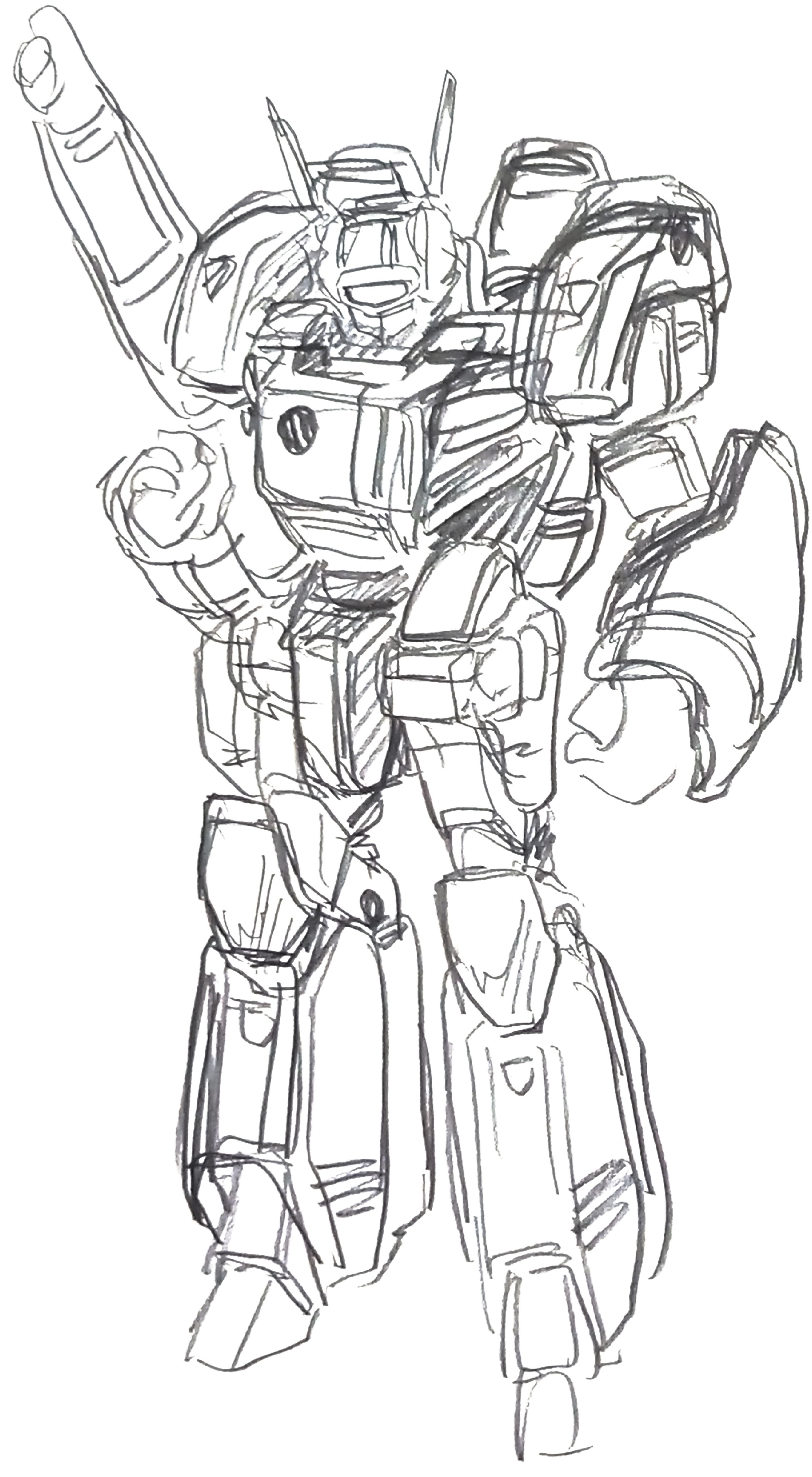
■VF-1バルキリー　コクピット【レイアウト】
VF-1 Valkyrie　cockpit【layout】



■VF-1バルキリー／コクピット【レイアウト】
VF-1 Valkyrie / cockpit [layout]



■VF-1バルキリー／コクピット【レイアウト】
VF-1 Valkyrie / cockpit [layout]



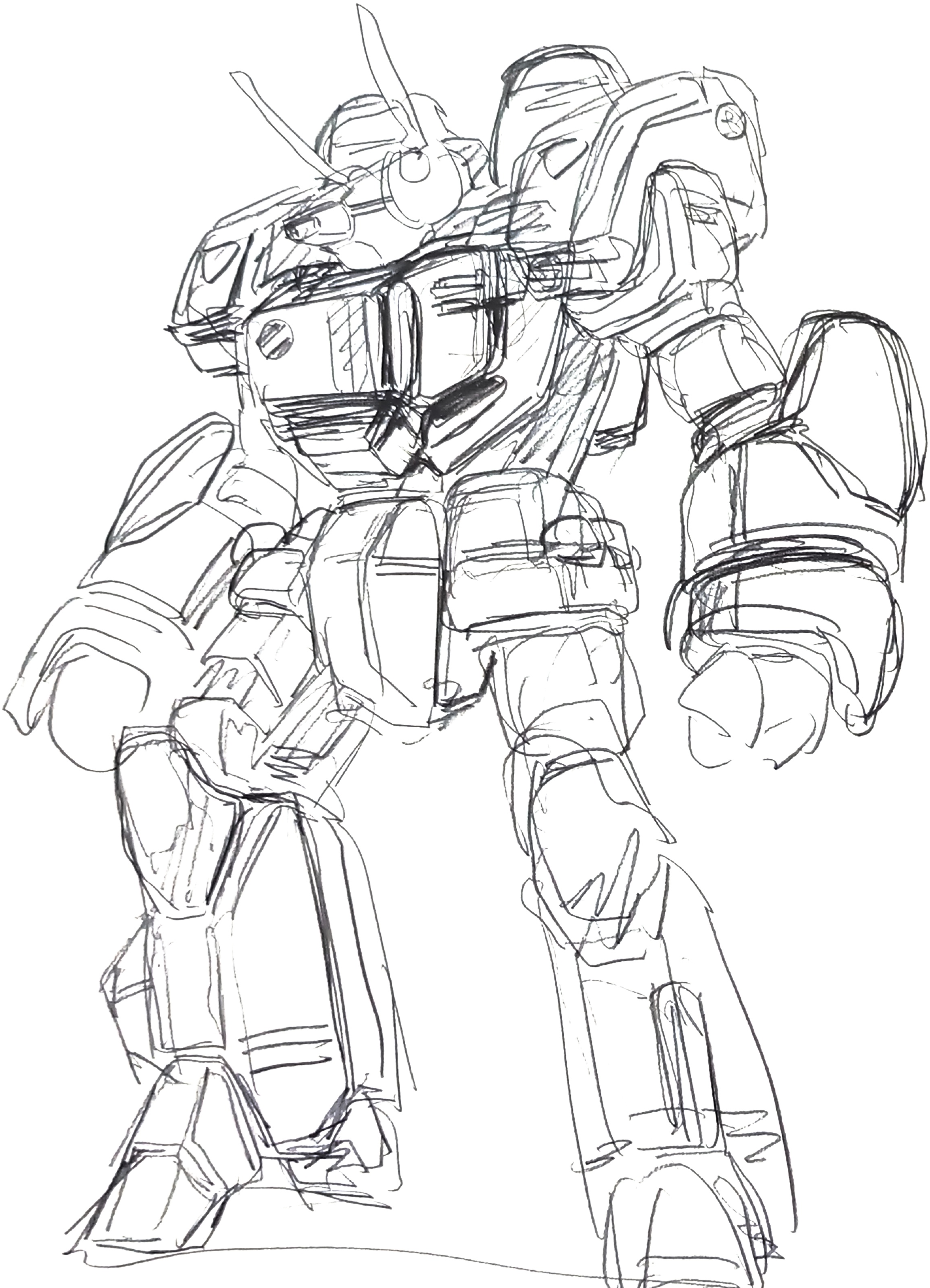
■VF-1Jアーマード・バルキリー
VF-1J Armored Valkyrie

■VF-1Aアーマード・バルキリー
VF-1A Armored Valkyrie





■VF-1Jアーマード・バルキリー
VF-1J Armored Valkyrie



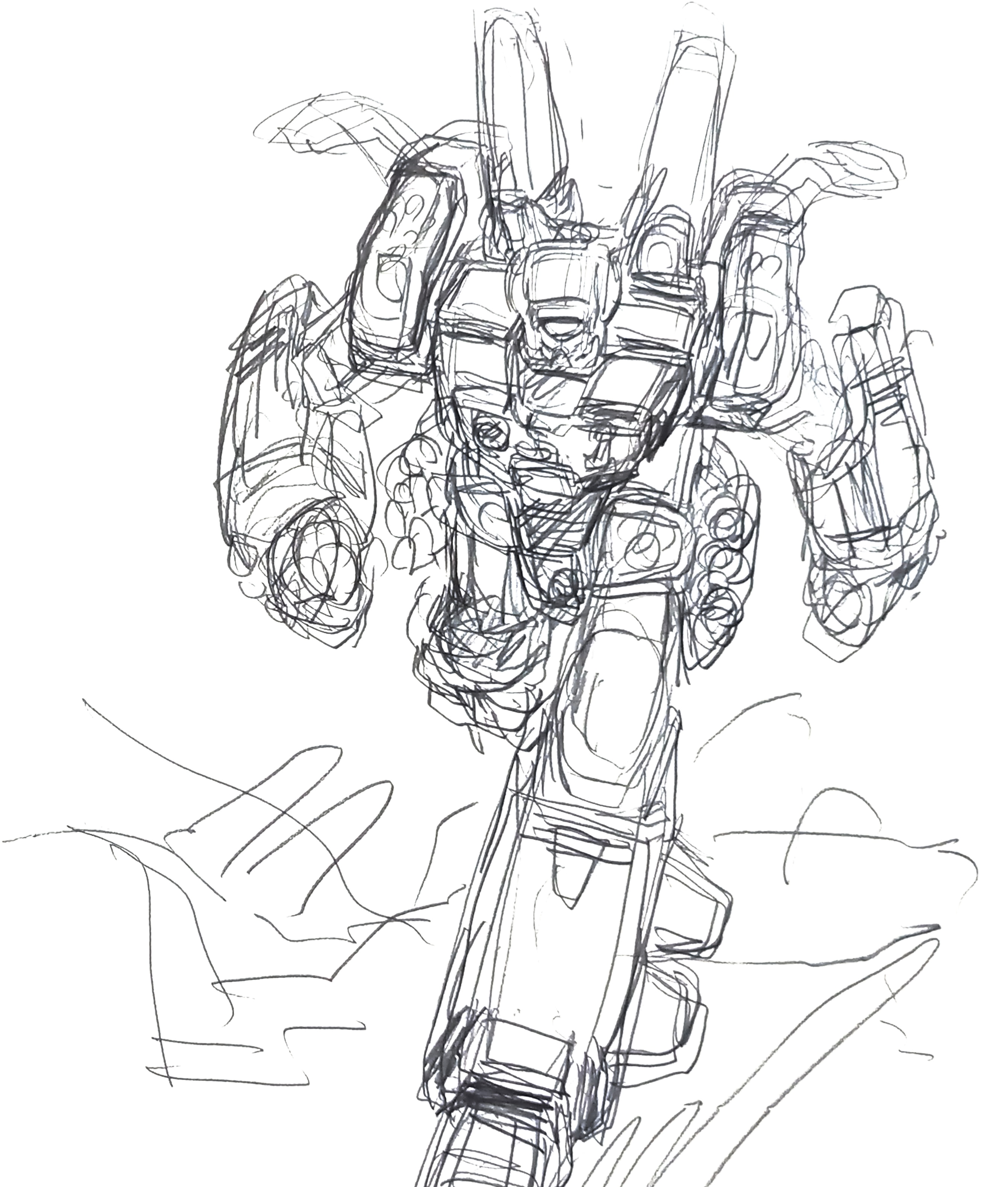
■VF-1Jアーマード・バルキリー
VF-1J Armored Valkyrie
[illegible]

■VF-1Jアーマード・ガウォークバルキリー
VF-1J Armored Gerwalk Valkyrie





■VF-1Jアーマード・バルキリー
VF-1J Armored Valkyrie



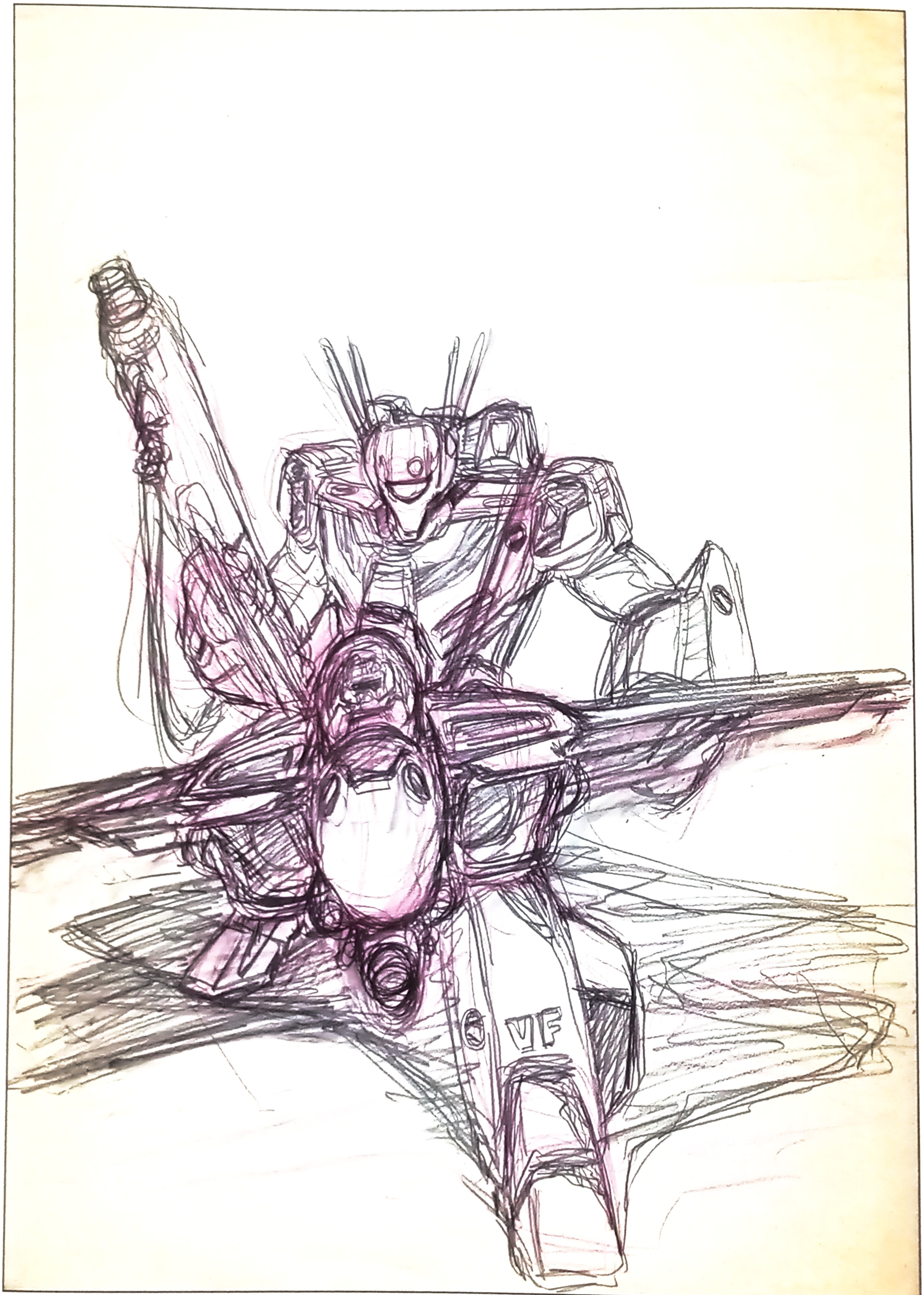
■VF-1Jアーマード・バルキリー
VF-1J Armored Valkyrie



■VF-1Jアーマード・バルキリー【レイアウト】
VF-1J Armored Valkyrie【layout】
[illegible]



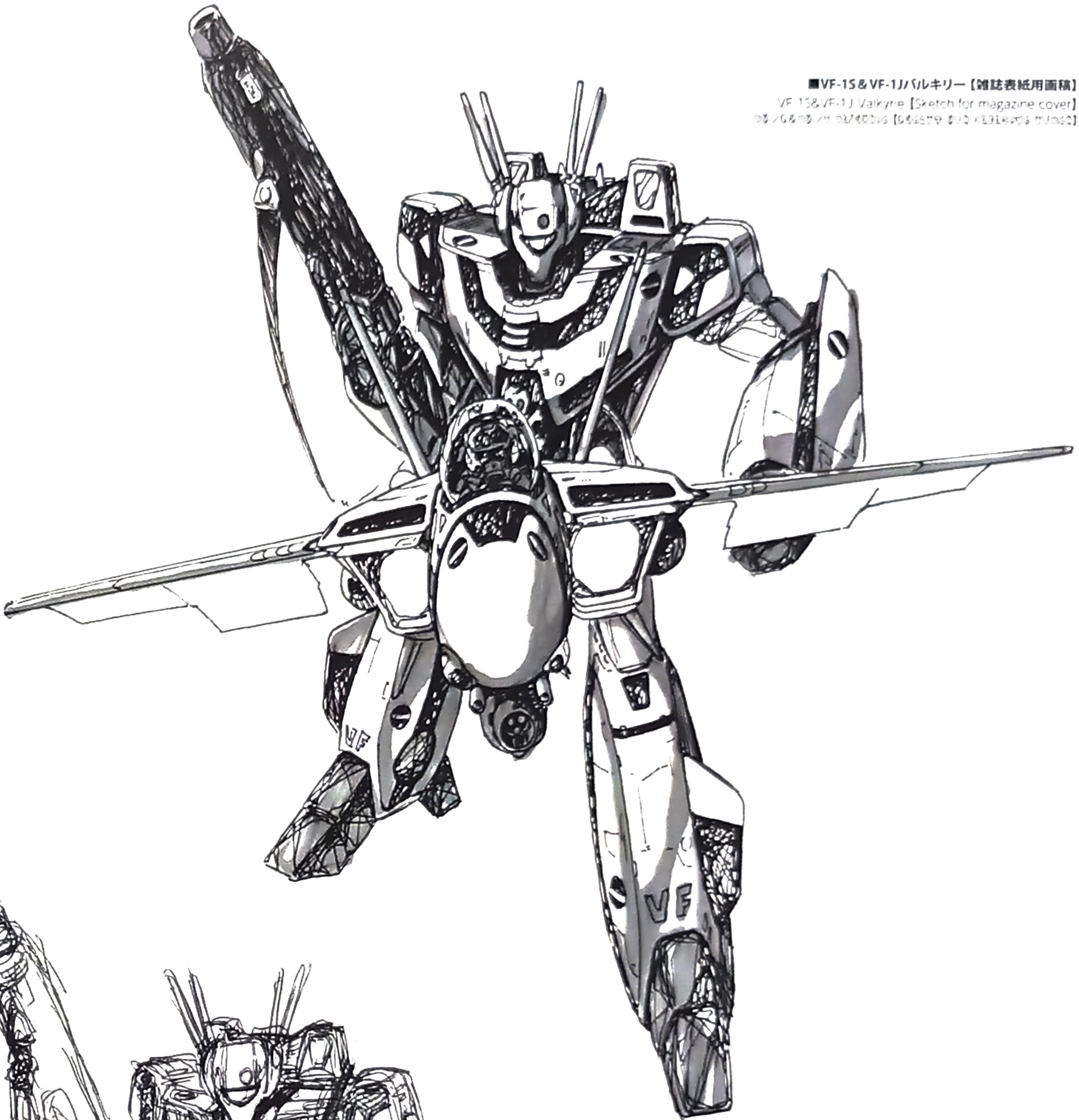
■VF-1Jアーマード・バルキリー【レイアウト】
VF-1J Armored Valkyrie【layout】
[illegible]

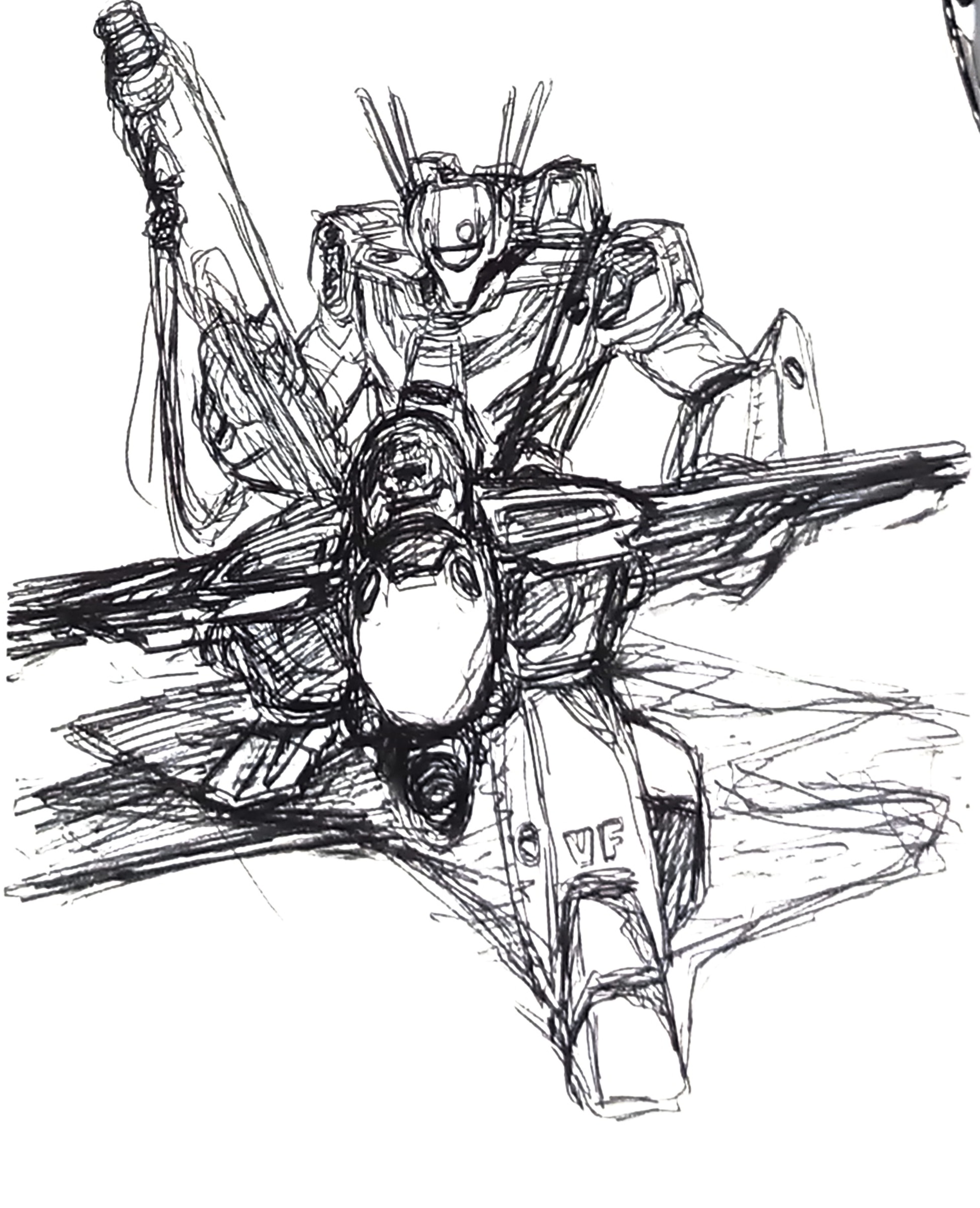


■VF-1S＆VF-1Jバルキリー【雑誌表紙用画稿】
VF-1S&VF-1J Valkyrie【Sketch for magazine cover】

■VF-1S＆VF-1Jバルキリー【雑誌表紙用画稿】

VF-1S&VF-1J Valkyrie【Sketch for magazine cover】

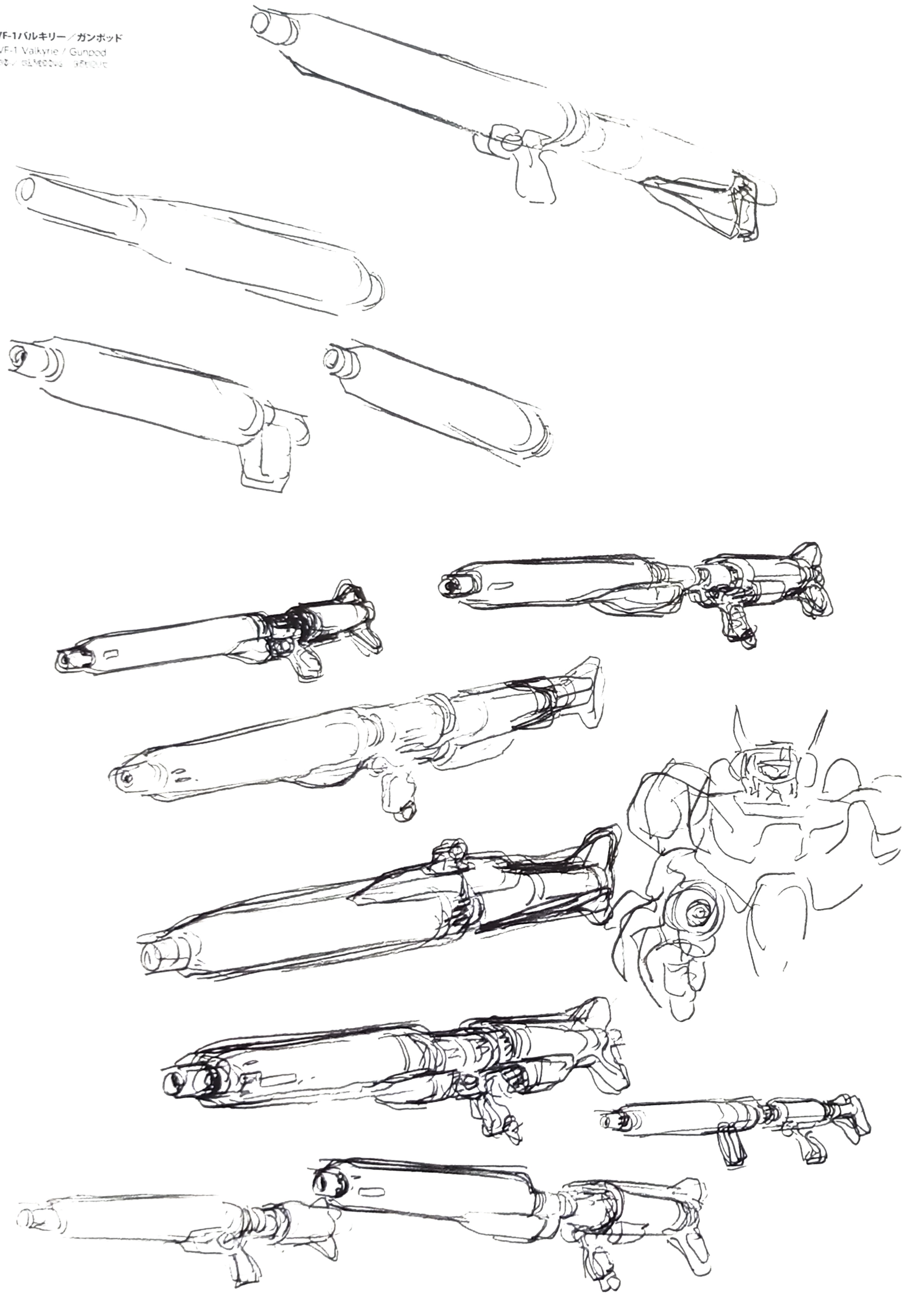


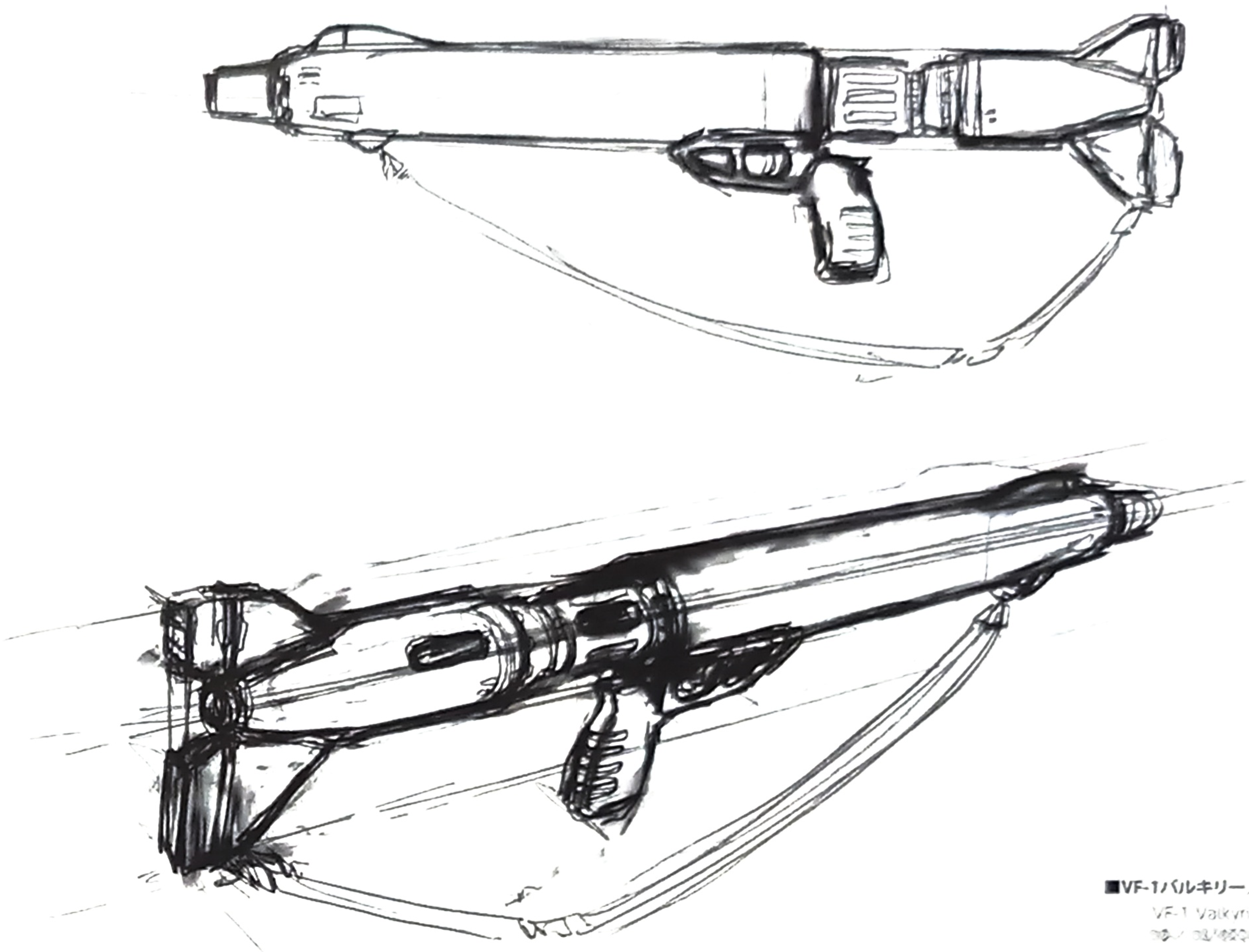


月刊OUT 1982年12月号用に描き下ろされた画稿。最終的に完成した絵は、ラフを単純にトレスしてペン入れしているわけではないことがわかる（バックのVF-1Sは中腰のポーズから立ち姿に変わっている）。上は淡墨で影のトーンが入れられているが、実際の雑誌に使用されたのは塗りの異なる別バージョンである。

A sketch drawn for the December 1982 issue of the magazine "OUT". It turns out that the final finished picture does not simply tress the rough and put it in the pen (the VF-1S in the back has changed from a half-sitting pose to a standing figure). The top is light ink with shadow tones, but the actual magazine used a different version with a different paint.

■VF-1バルキリー／ガンポッド
VF-1 Valkyrie / Gunpod





■VF-1バルキリー／ガンポッド
VF-1 Valkyrie / Gunpod



■VF-1Aバルキリー／バトロイド（ゼントラーディ軍服による偽装）
VF-1A Valkyrie / Battroid (Disguised as Zentradi military uniform)



■VFパイロット用ヘルメット
Helmet for VF Pilot





////// 美樹本作画について //////

About Mikimoto's drawing

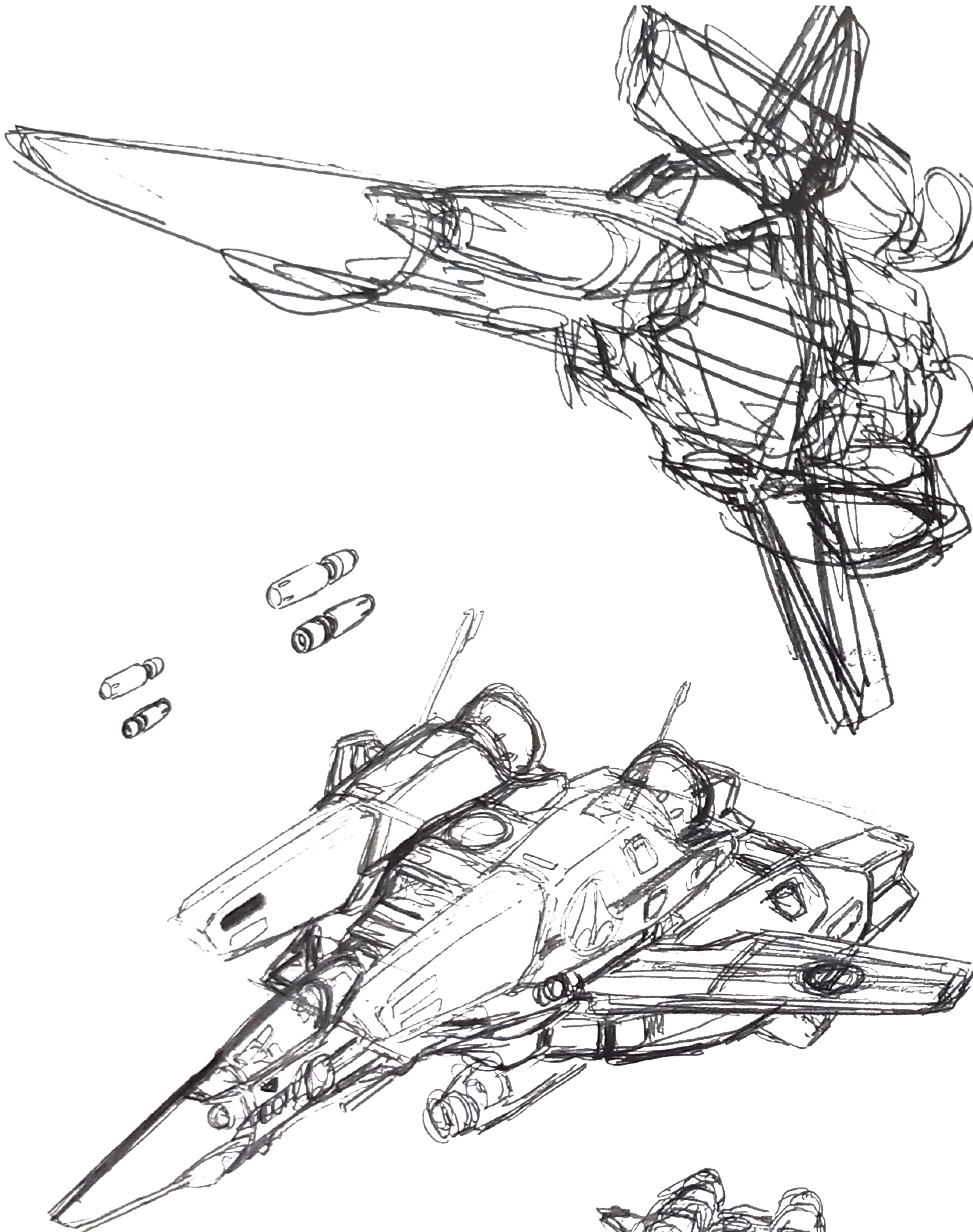
美樹本君の作画は個性的なので、アニメーションのフィルムで動かすのは大変でした。原画も色塗りもどちらも難しい。セルの色塗りを担当する人のために、補助線を描き入れないといけないわけですが、当時は自分も若かったので「なんで補助線入れないと塗れないの？　絵描けないのキミたち？」なんて内心では思ってました(笑)。美樹本君の作画は、動画に落とし込むとどうしても活き活きした雰囲気が失われるのですが、そのうち元の鉛筆画をいくら直してもダメだということが分かってきて、セルになった後で上からサインペンで睫毛を描き足す、というようなことをやったりしていましたね。（河森）

Mikimoto's drawing is unique, so it was difficult to move it with an animation film. Both the original picture and the coloring are difficult. For the person in charge of coloring the cells, we have to draw auxiliary lines, but at that time I was also young, so "Why can't you paint without auxiliary lines?" I was wondering, "Can't you draw a picture?" (Laughs). Mikimoto's drawing loses its lively atmosphere when it is incorporated into the video, but it turns out that it is useless no matter how much the original pencil drawing is corrected, and after it becomes a cell, eyelashes with a felt-tip pen from above. Was added directly. (Kawamori)



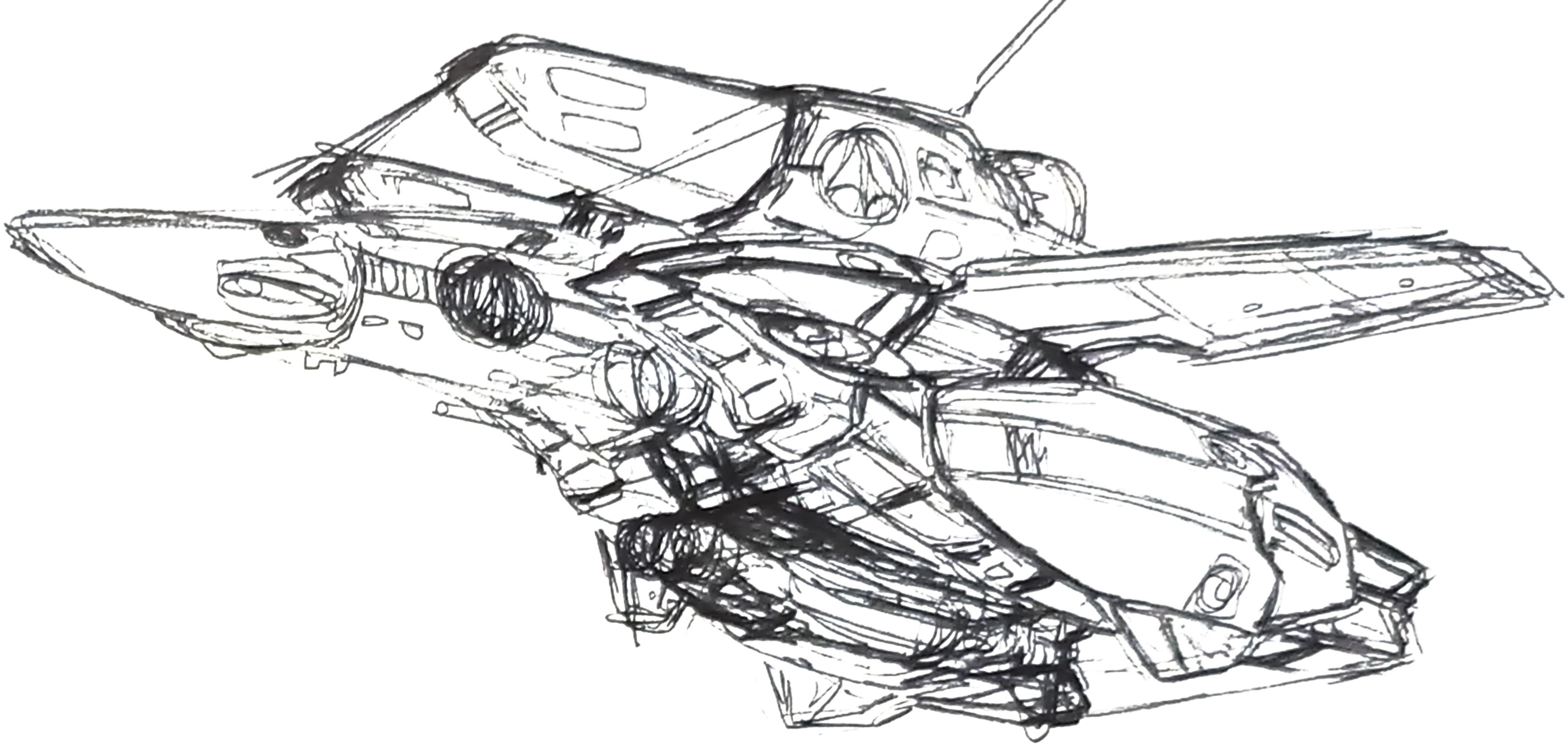
■VFパイロット用ヘルメット／モデル：一条 輝

Helmet for VF Pilot / model : Hikaru Ichijo

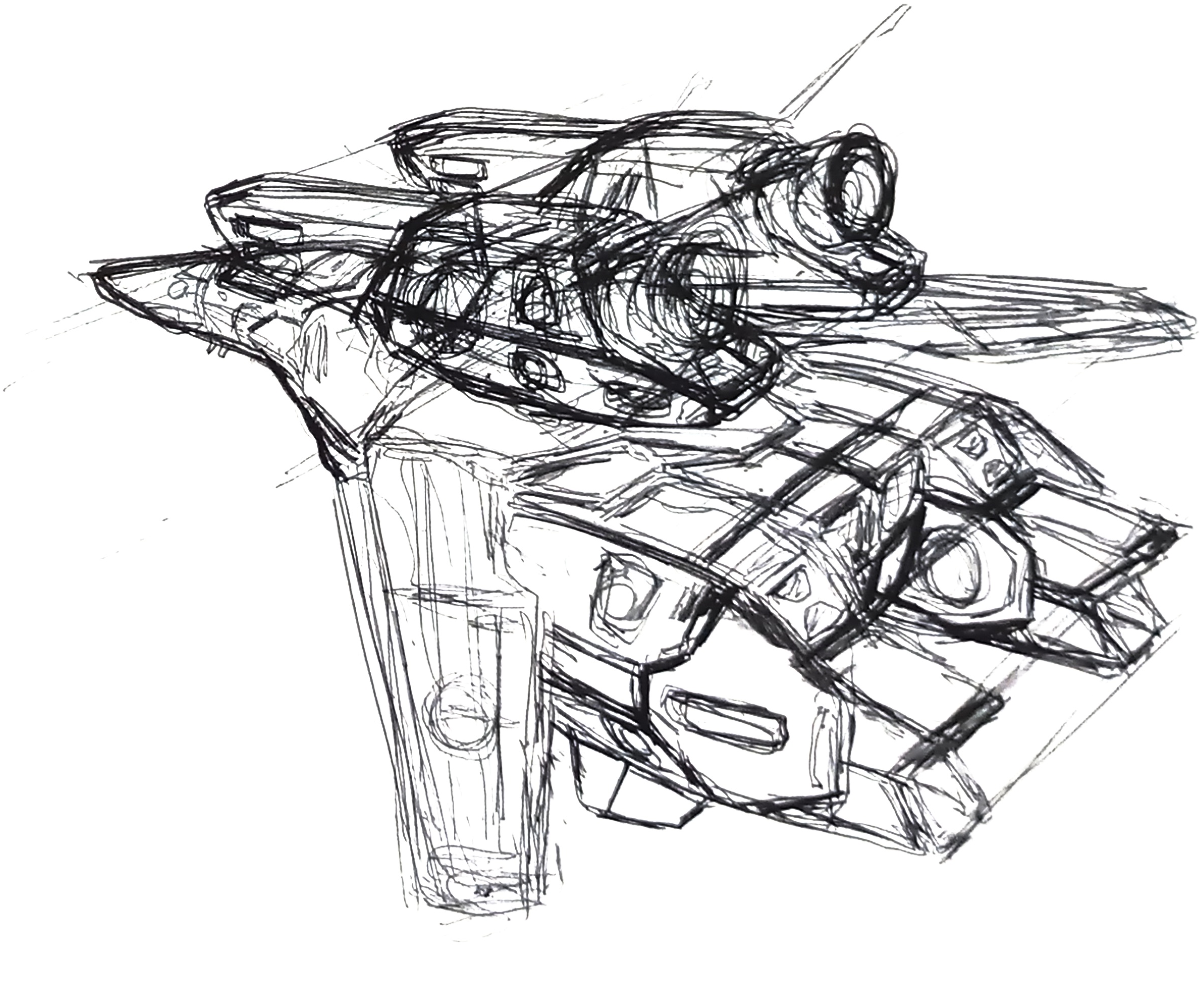


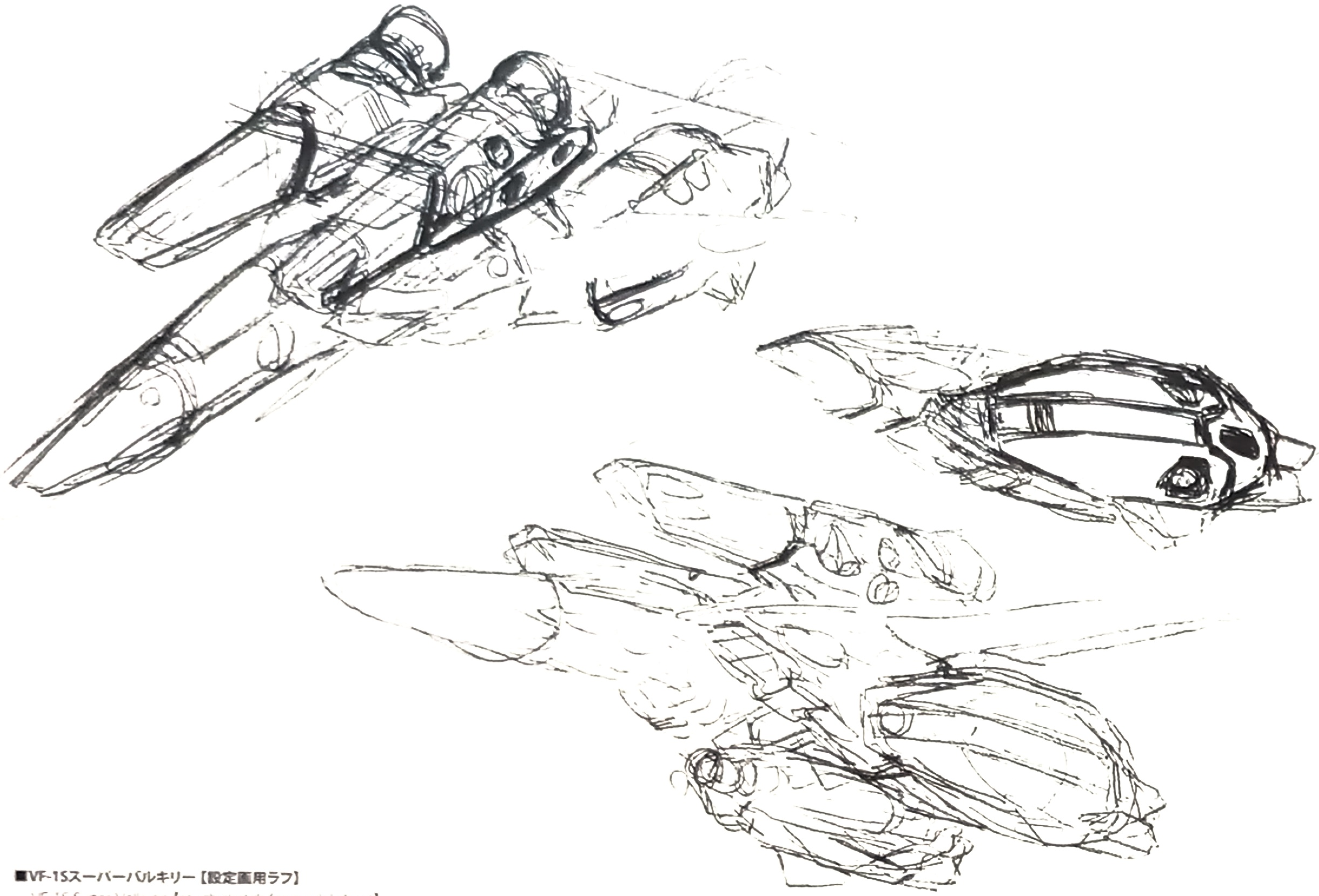


■VF-1Sスーパーバルキリー【設定画用ラフ】
VF-1S Super Valkyrie【rough sketch for model sheet】

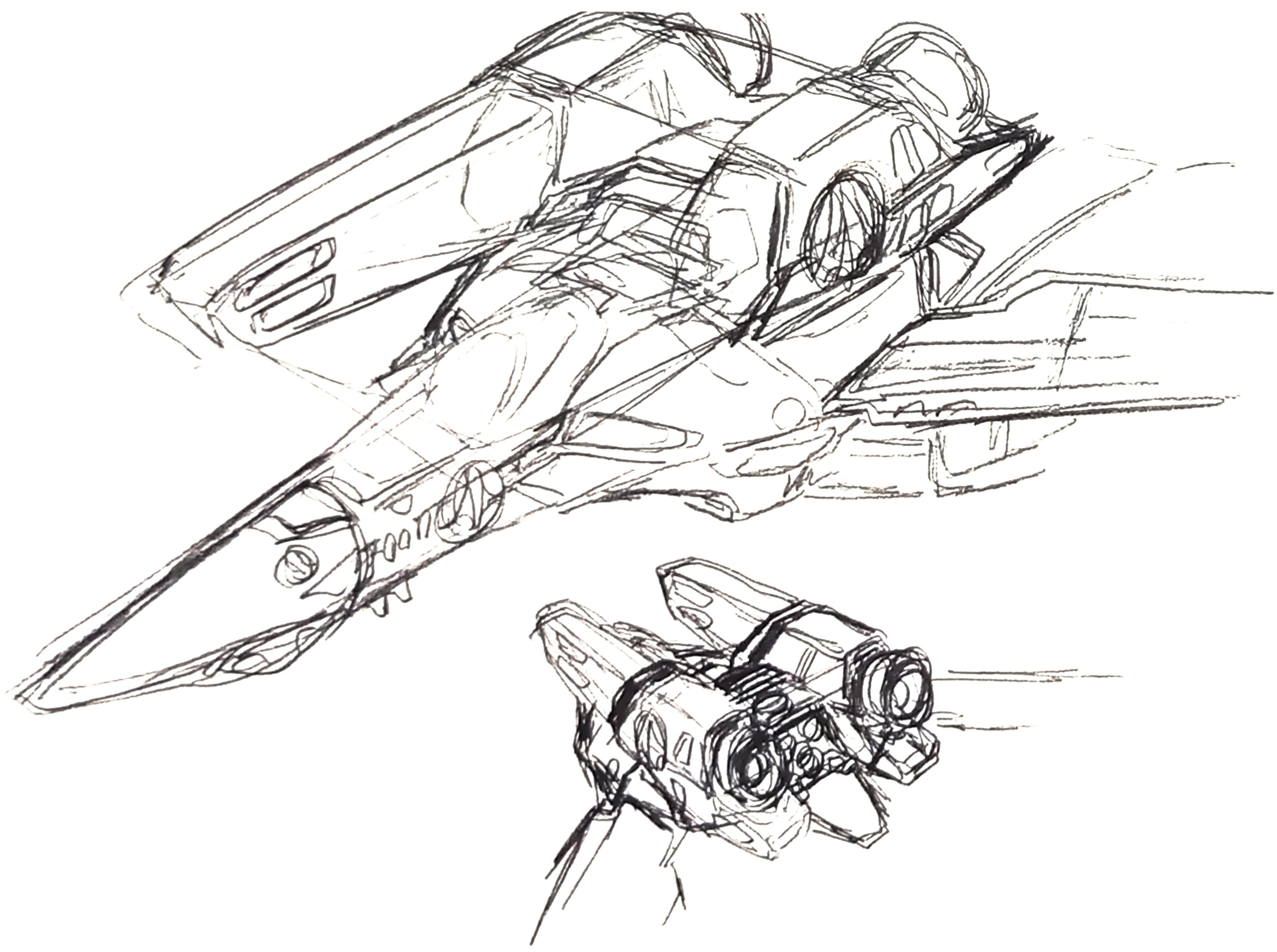


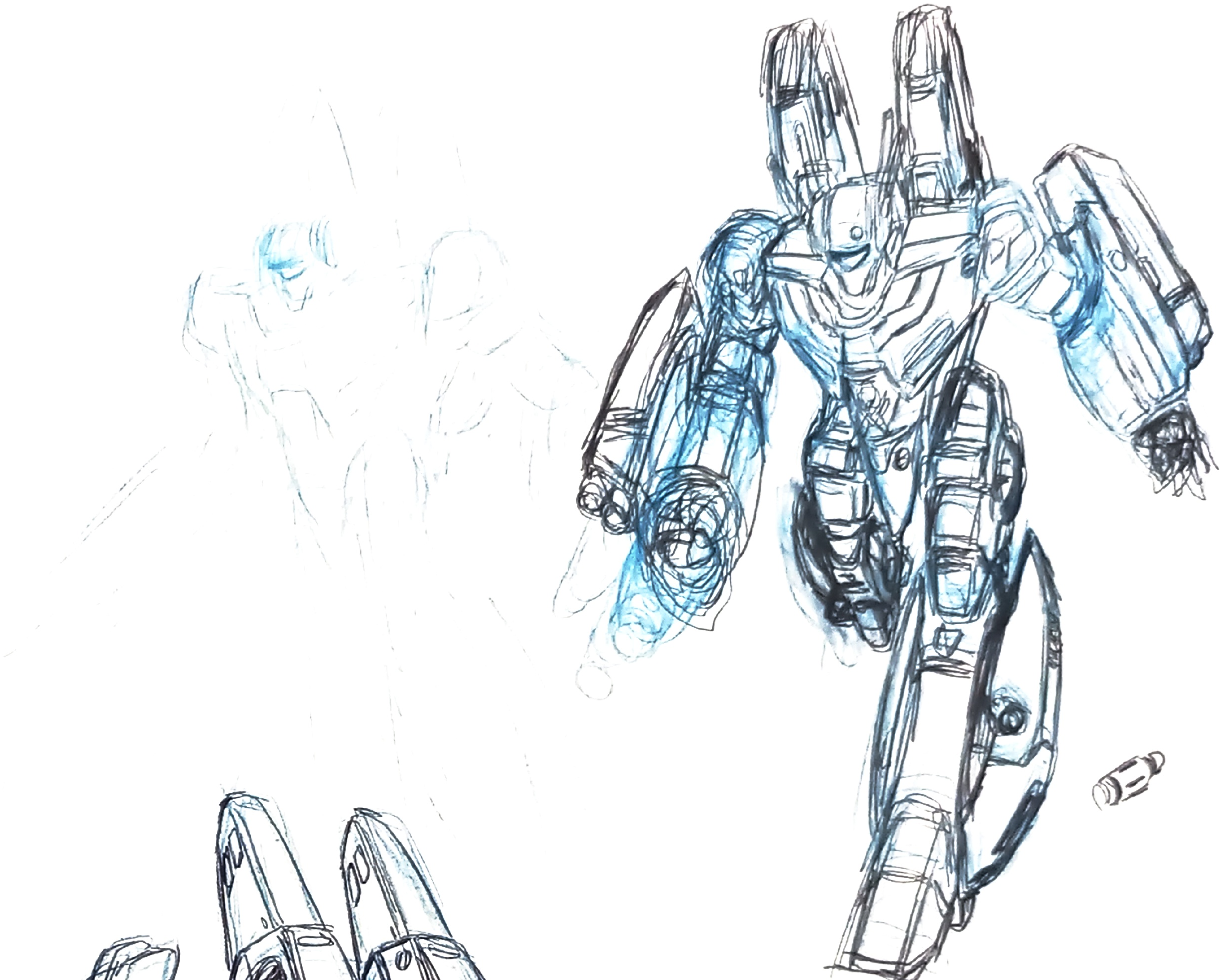
■VF-1Sスーパーバルキリー【設定画用ラフ】
VF-1S Super Valkyrie【rough sketch for model sheet】
[illegible]

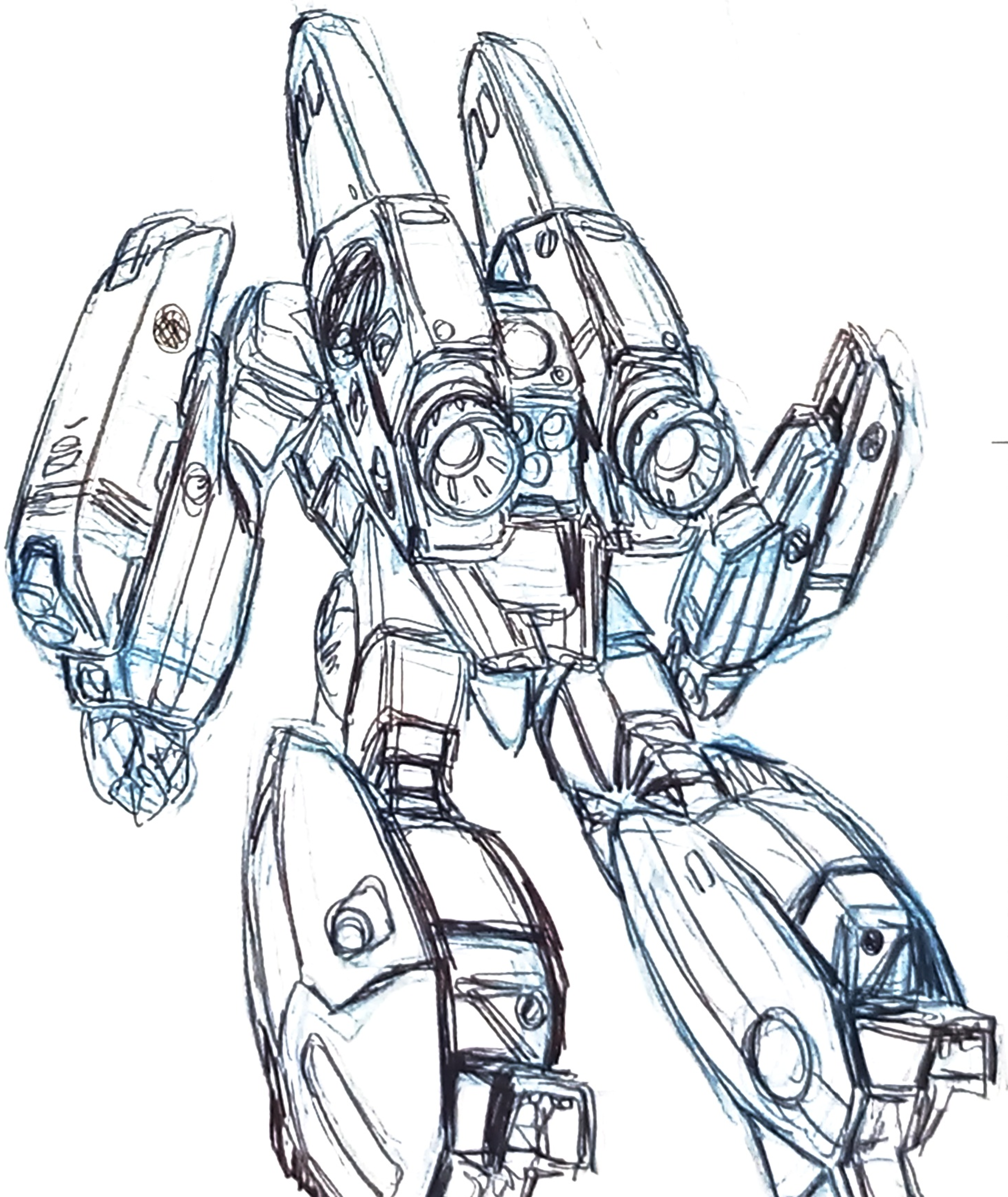




■VF-1Sスーパーバルキリー【設定画用ラフ】
VF-1S Super Valkyrie【rough sketch for model sheet】





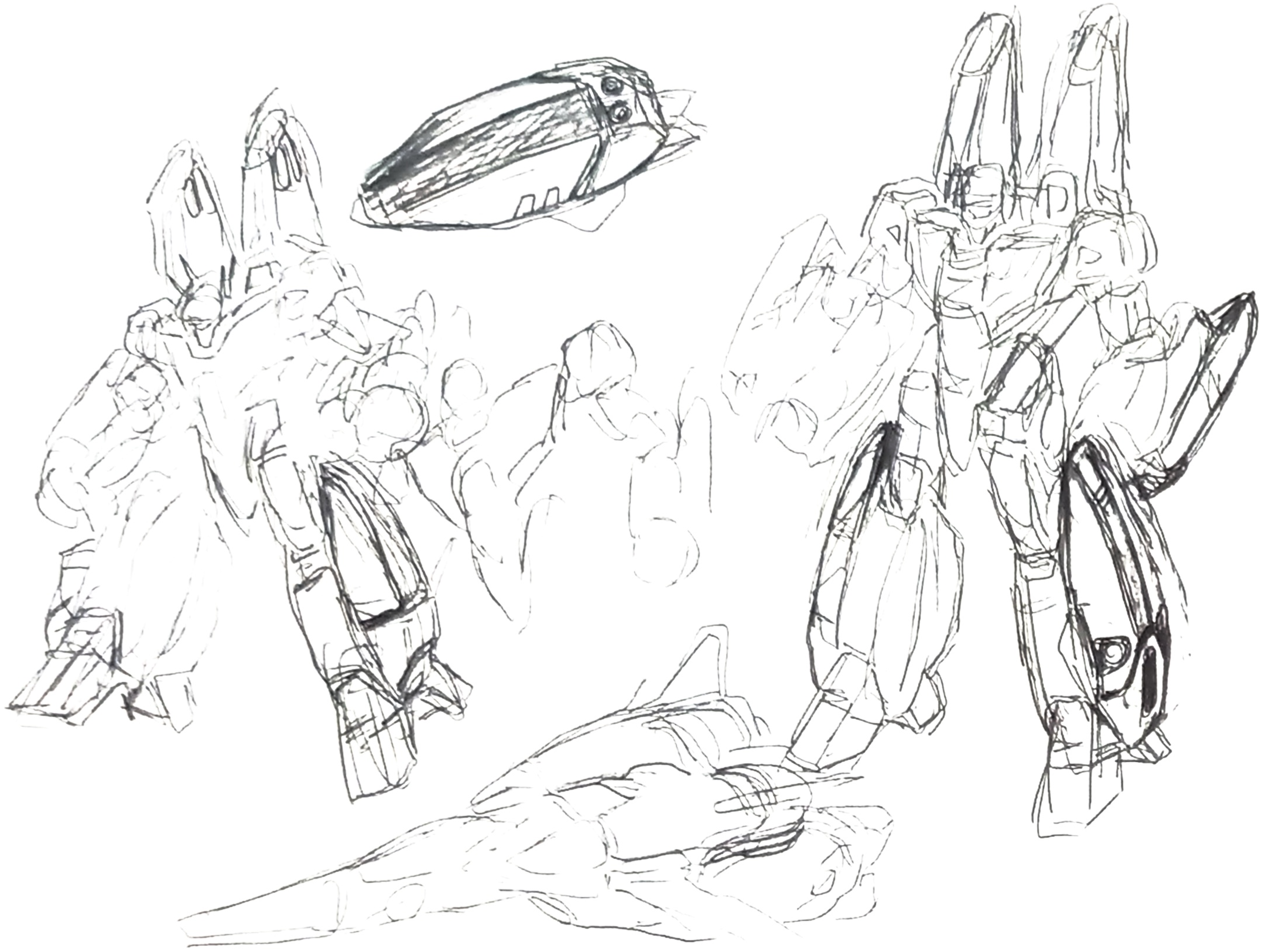


■VF-1Sスーパーバルキリー／バトロイド【設定画用ラフ】

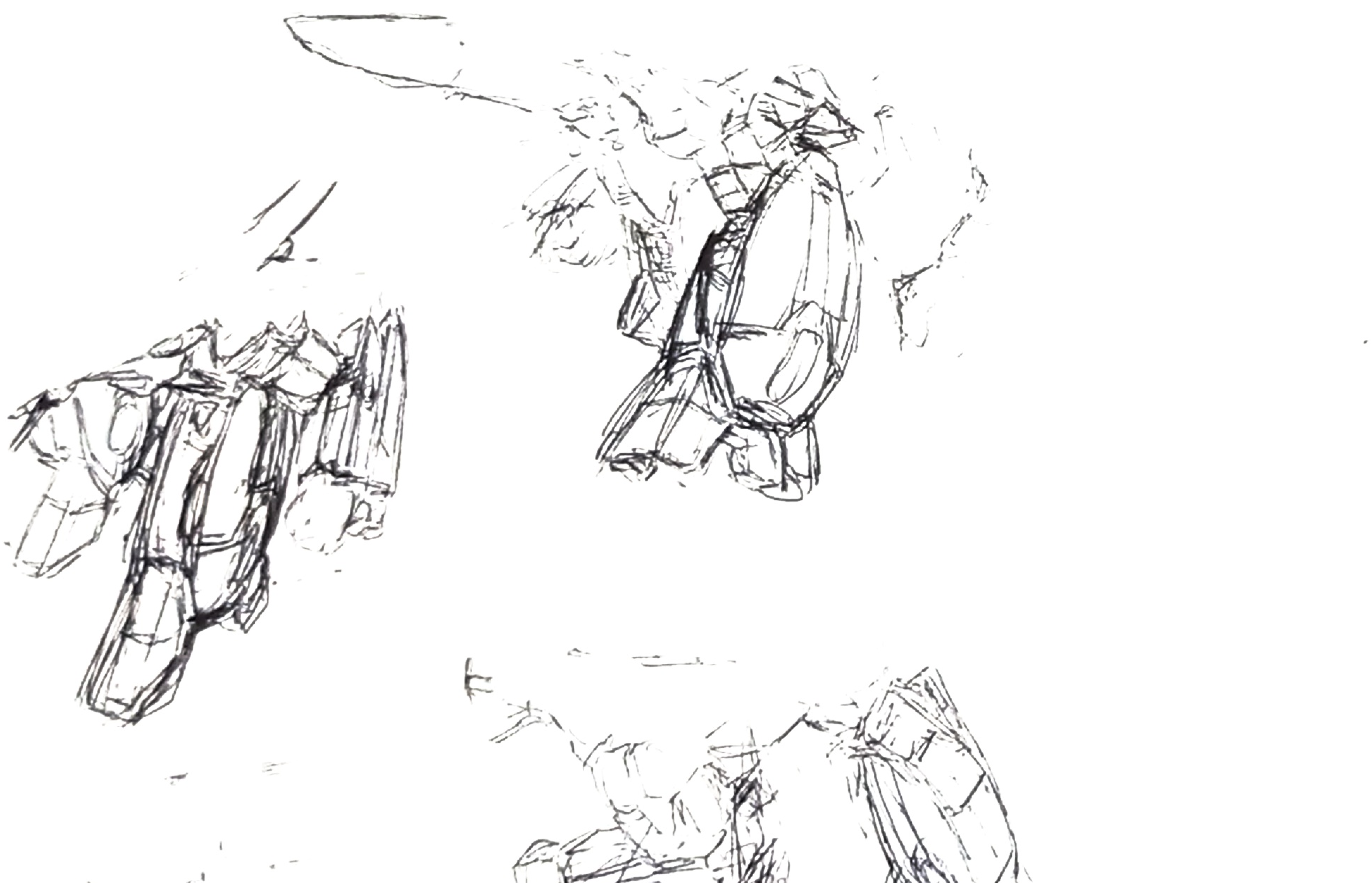
VF-1S Super Valkyrie / Battroid mode【rough sketch for model sheet】

河森氏によれば、当初スーパーパックの構想は存在しなかったという。先にデザインされたアーマード・バルキリーが、装備を装着したままでは変形できないことを心残りに思っていたところ、変形玩具の試作品が河森氏のもとに届き、これを触っているうちに、変形に干渉せず外装を取り付けるポジションについてアイデアが浮かんだのである。河森氏は玩具の試作品に発泡スチロールなどを削って作った外装を取り付けて検証を行い、最終デザインを完成させた。

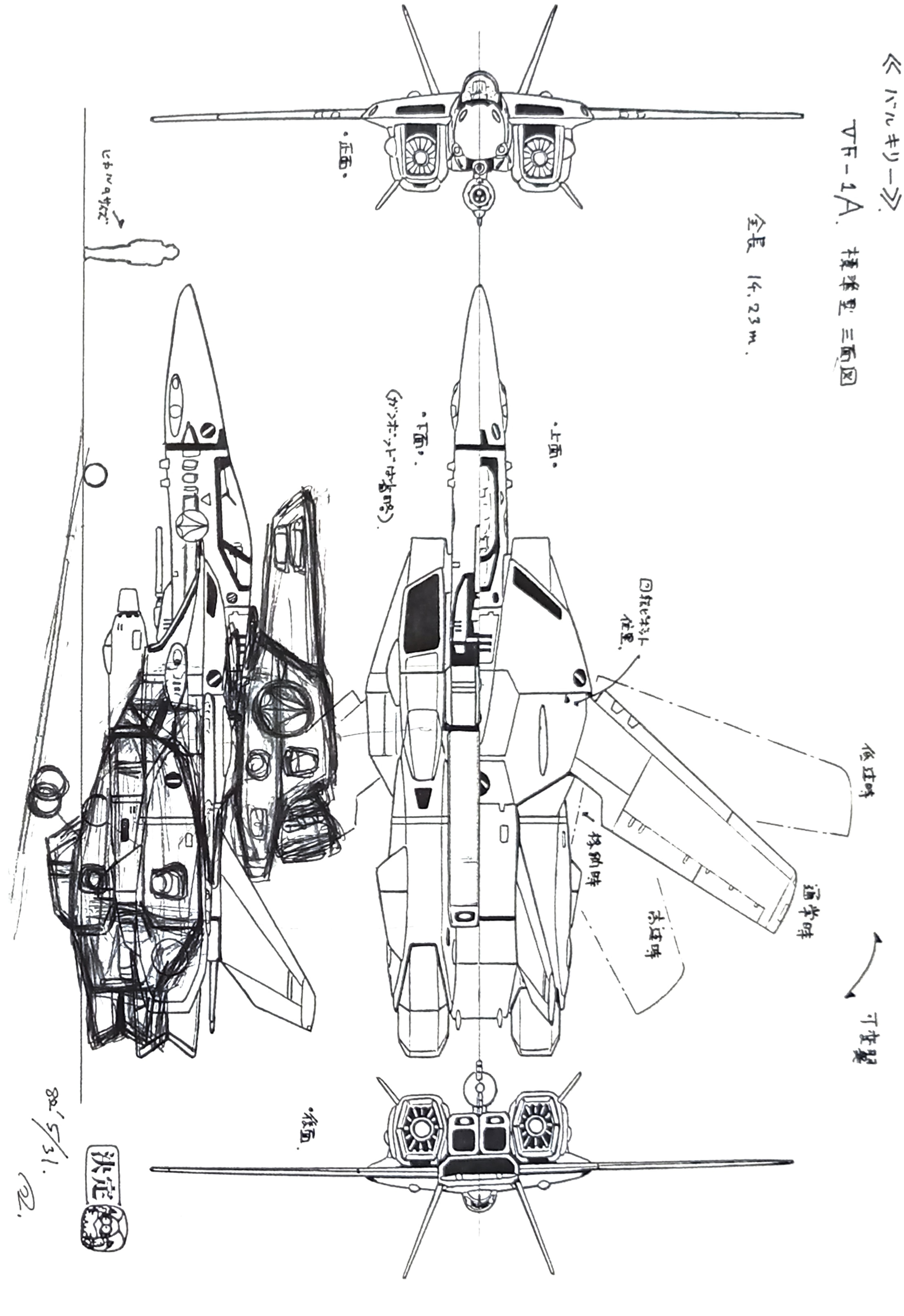
According to Kawamori, the idea of a super pack did not exist at first. Armored Valkyrie, which was designed earlier, was regrettable that it could not be transfomed with the equipment attached, but while a prototype of a transfomed toy arrived at Mr. Kawamori and touched it, he came up with an idea about the position to attach the exterior without interfering with the transfomation. Mr. Kawamori completed the final design by attaching an exterior made by shaving styrofoam to the toy prototype and verifying it.



■VF-1Sスーパーバルキリー／バトロイド【設定画用ラフ】
VF-1S Super Valkyrie / Battroid mode【rough sketch for model sheet】



■VF-1Sスーパーバルキリー／ガウォーク【設定画用ラフ】
VF-1S Super Valkyrie / Gerwalk mode【model sheet】

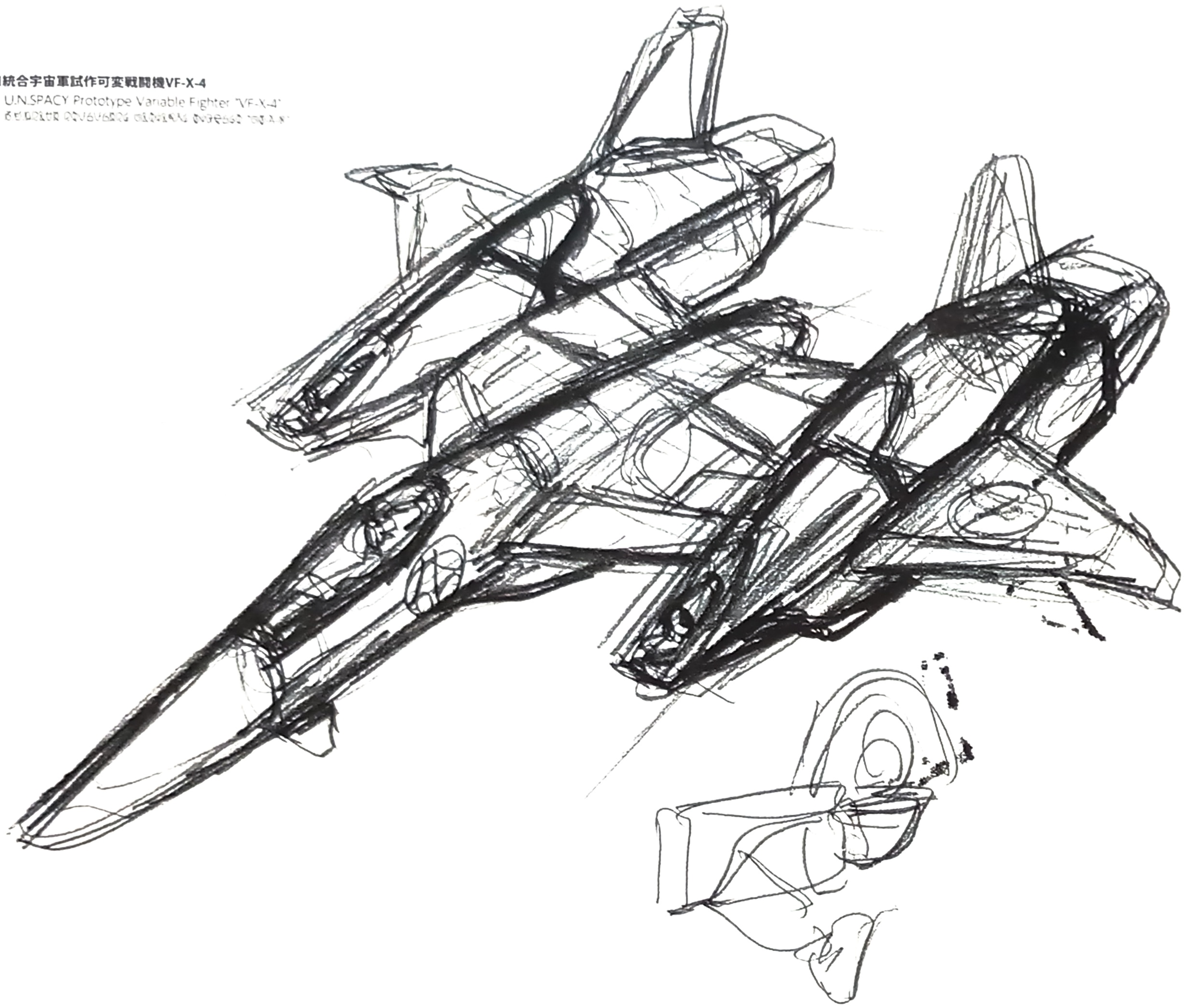


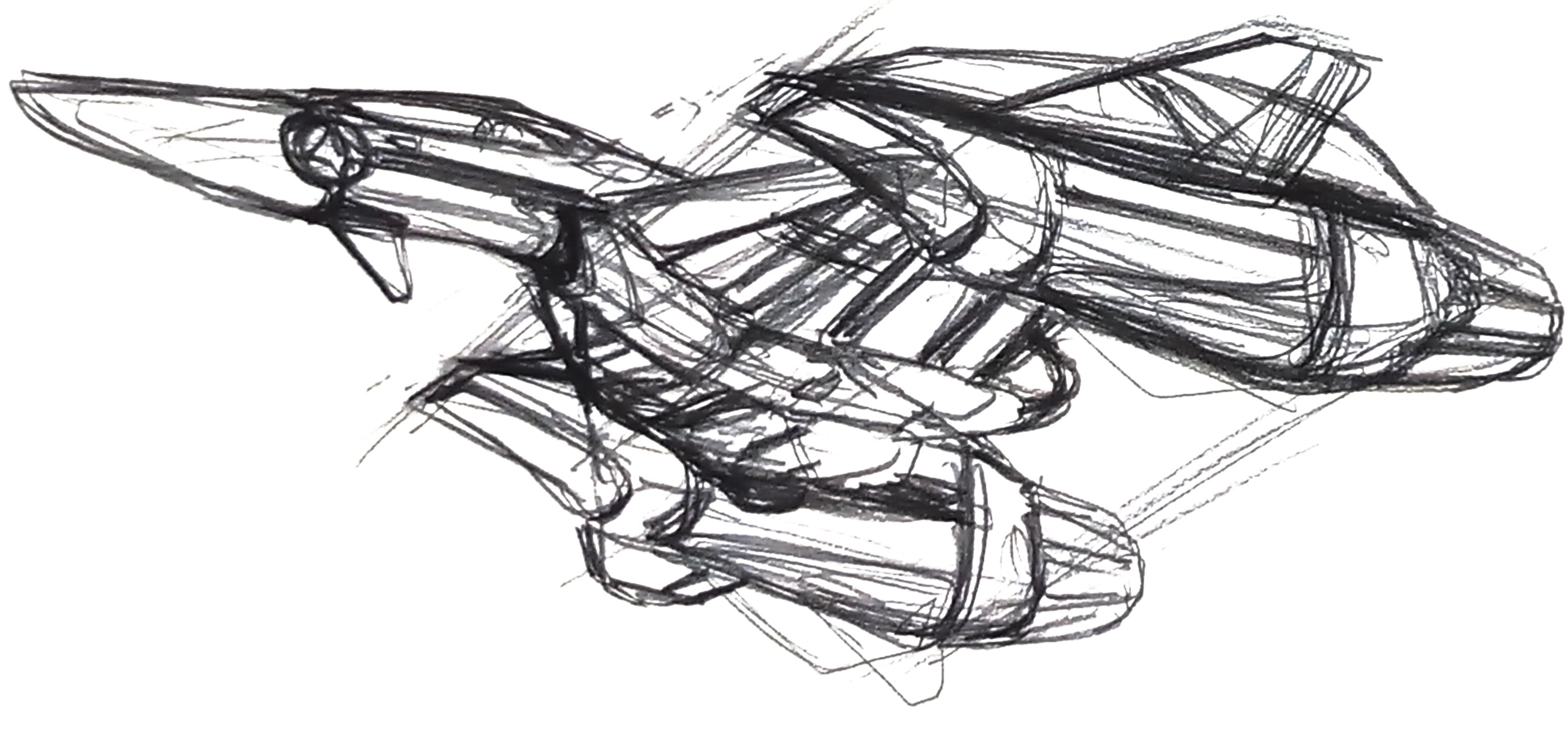
■VF-1Aバルキリー【三面図】
VF-1A Valkyrie【drawings】

スーパーパック装備時の側面図ラフ。すでに決定稿となったVF-1の設定画をコピーし、その上に鉛筆によるスケッチが描かれた。着陸脚(主脚)の接地位置が変わり、着陸時の姿勢が変化することも考慮されている。

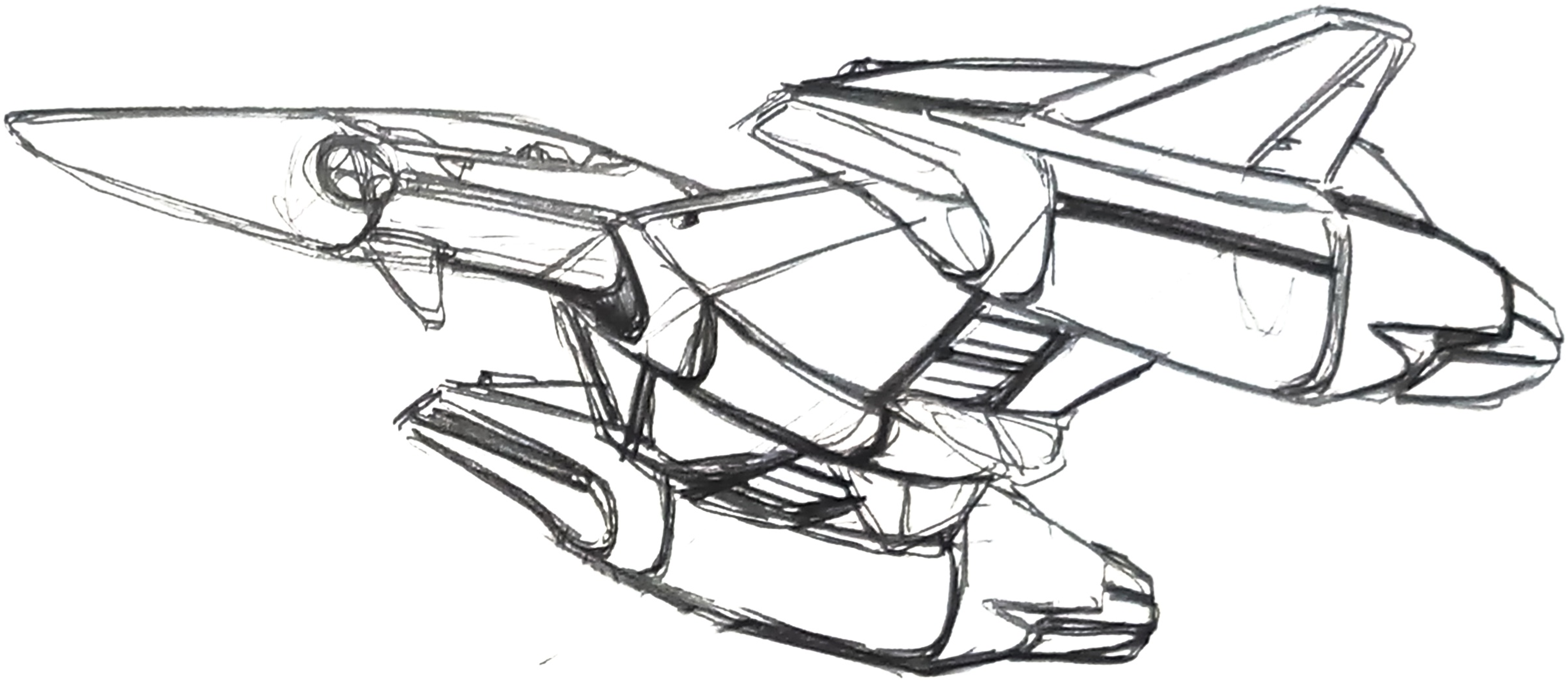
Side view rough when equipped with Super Pack. A copy of the VF-1 setup image, which was already a final draft, was copied, and a pencil sketch was drawn on it. It is also considered that the landing position of the landing leg (main leg) changes and the posture at the time of landing changes.

■統合宇宙軍試作可変戦闘機VF-X-4
U.N.SPACY Prototype Variable Fighter "VF-X-4"





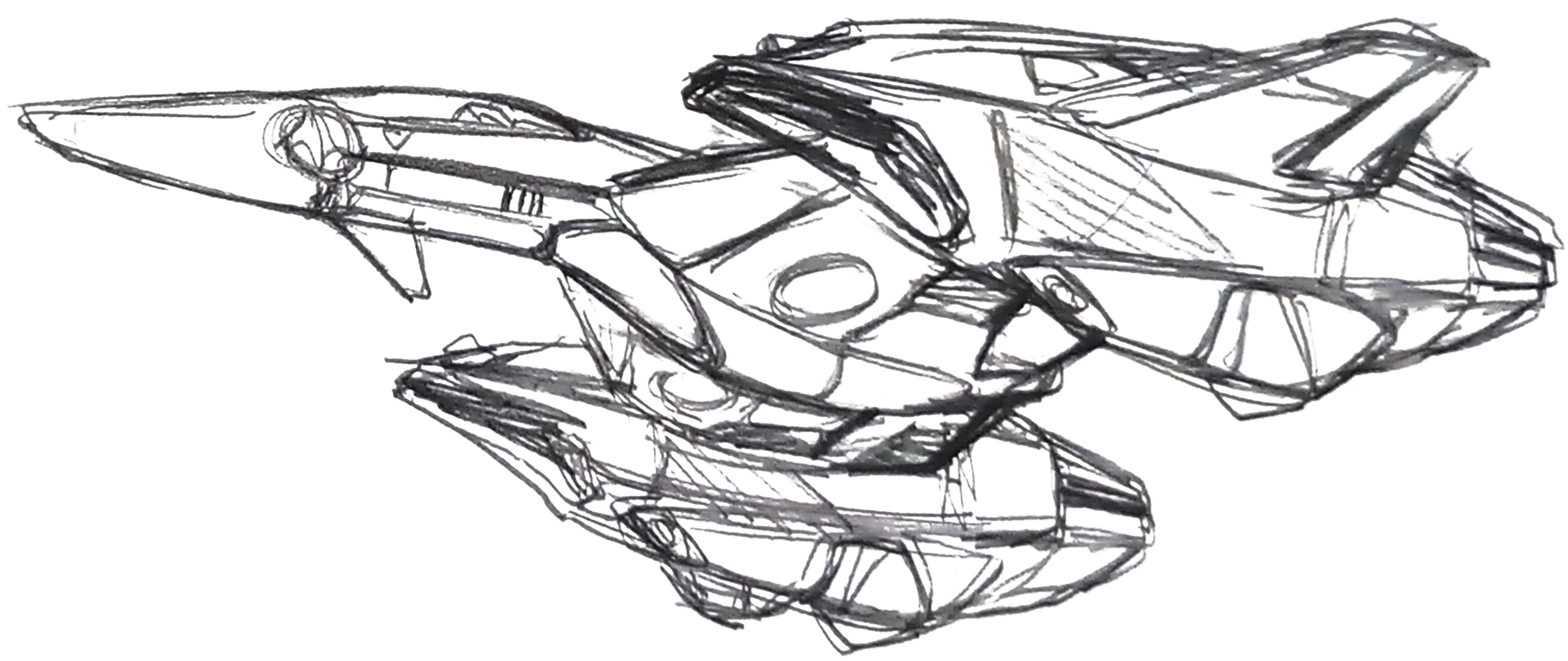
■統合宇宙軍試作可変戦闘機VF-X-4
U.N.SPACY Prototype Variable Fighter "VF-X-4"



■統合宇宙軍試作可変戦闘機VF-X-4
U.N.SPACY Prototype Variable Fighter "VF-X-4"

この画は後にVF-4ライトニングIIIとなった機体の前身。作品中には、主人公·輝の部屋にモックアップが置いてあり、これはそのラフスケッチである。

This picture is the predecessor of the aircraft that later became the VF-4 Lightning III. In the works, a mockup is placed in the room of the main character, Hikaru, and this is a rough sketch of it.



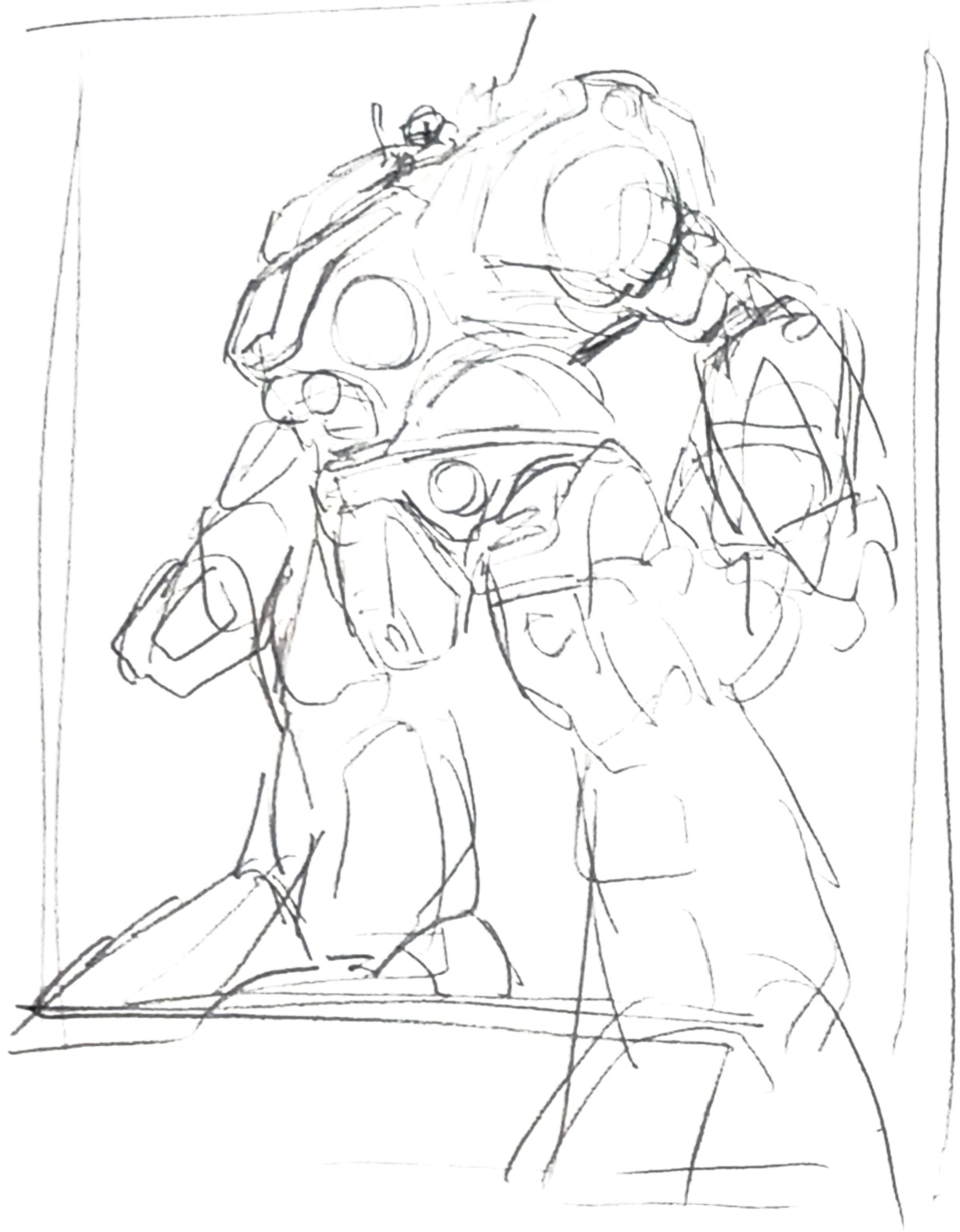
■デストロイド スパルタン
Destroid Spartan



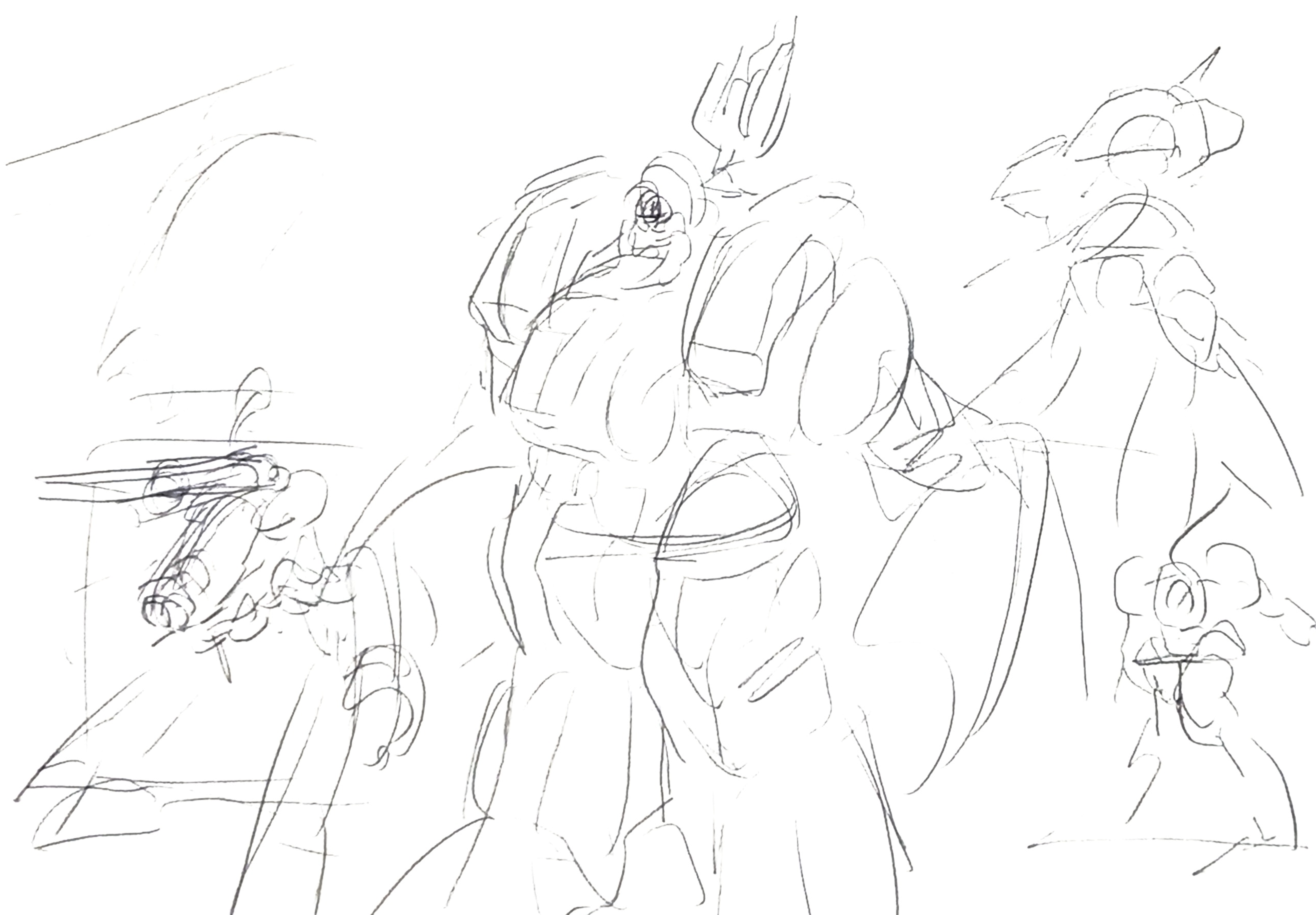


■デストロイド スパルタン
Destroid Spartan

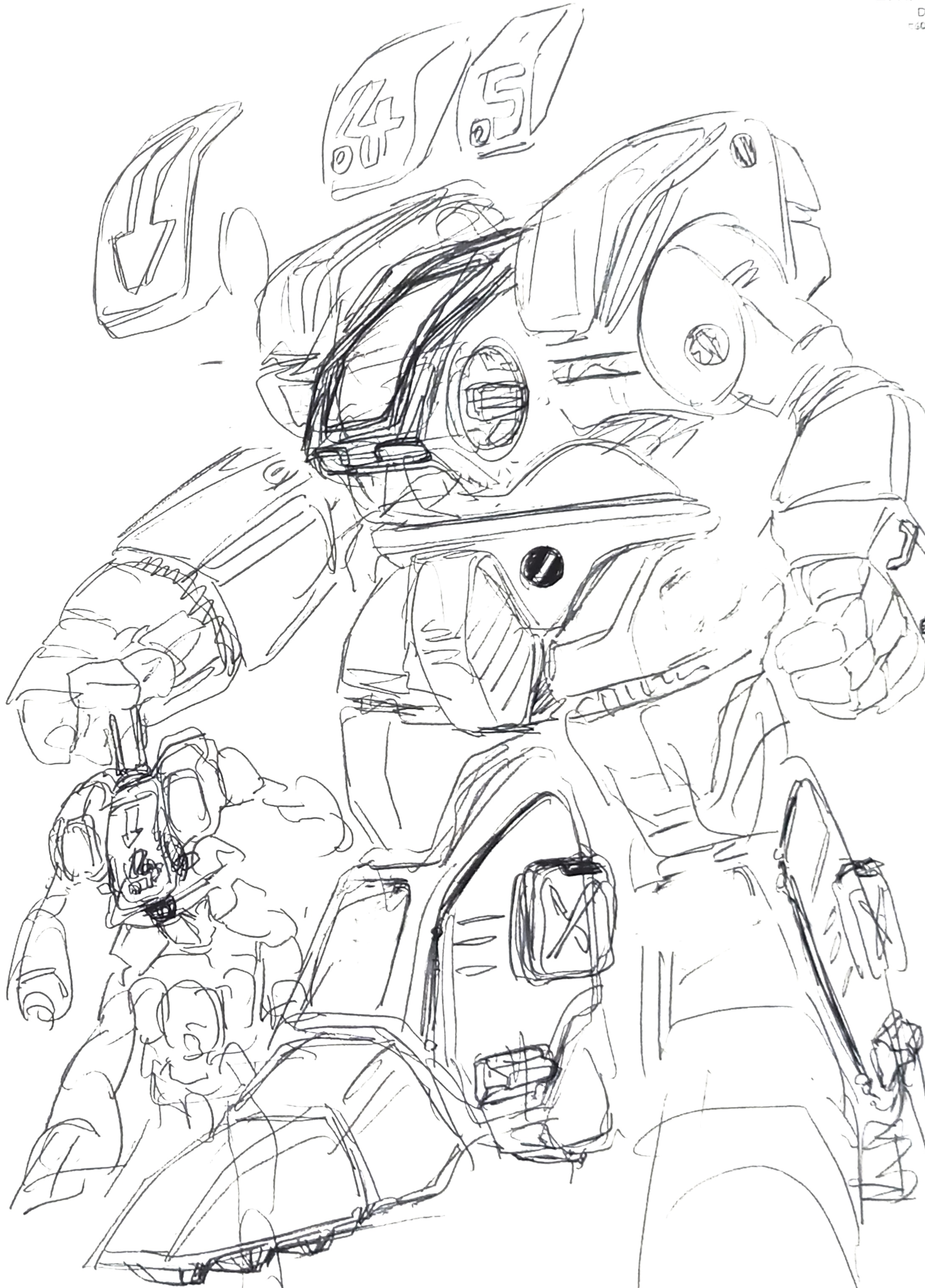
■デストロイド スパルタン
Destroid Spartan
[illegible]

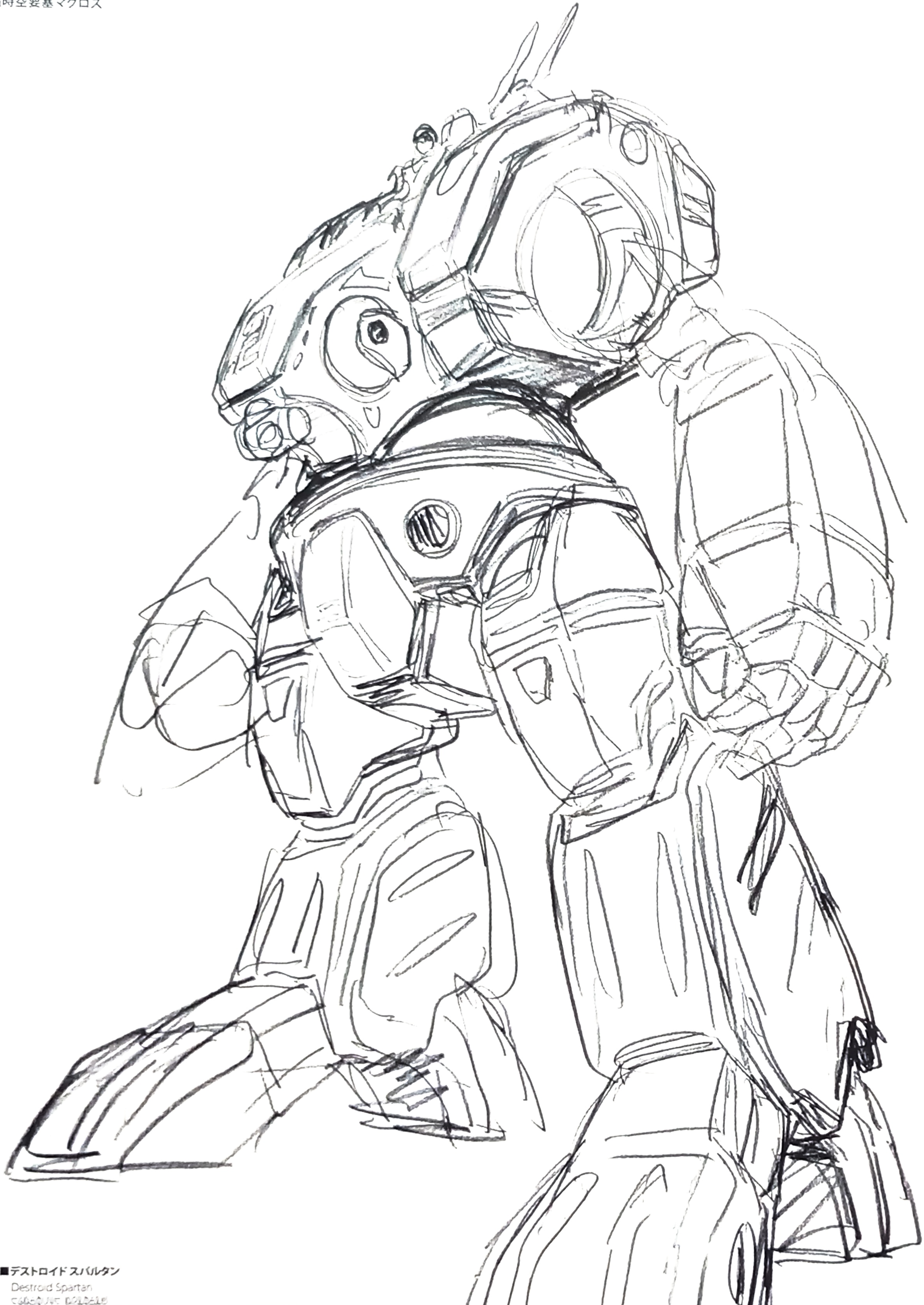






■デストロイド スパルタン
Destroid Spartan
[illegible]





■デストロイド スパルタン

Destroid Spartan

[illegible]

この画稿はプラモデルのパッケージイラストのレイアウト案。

This sketch is a layout plan for a plastic model package illustration.

[illegible]

■デストロイド スパルタン
Destroid Spartan

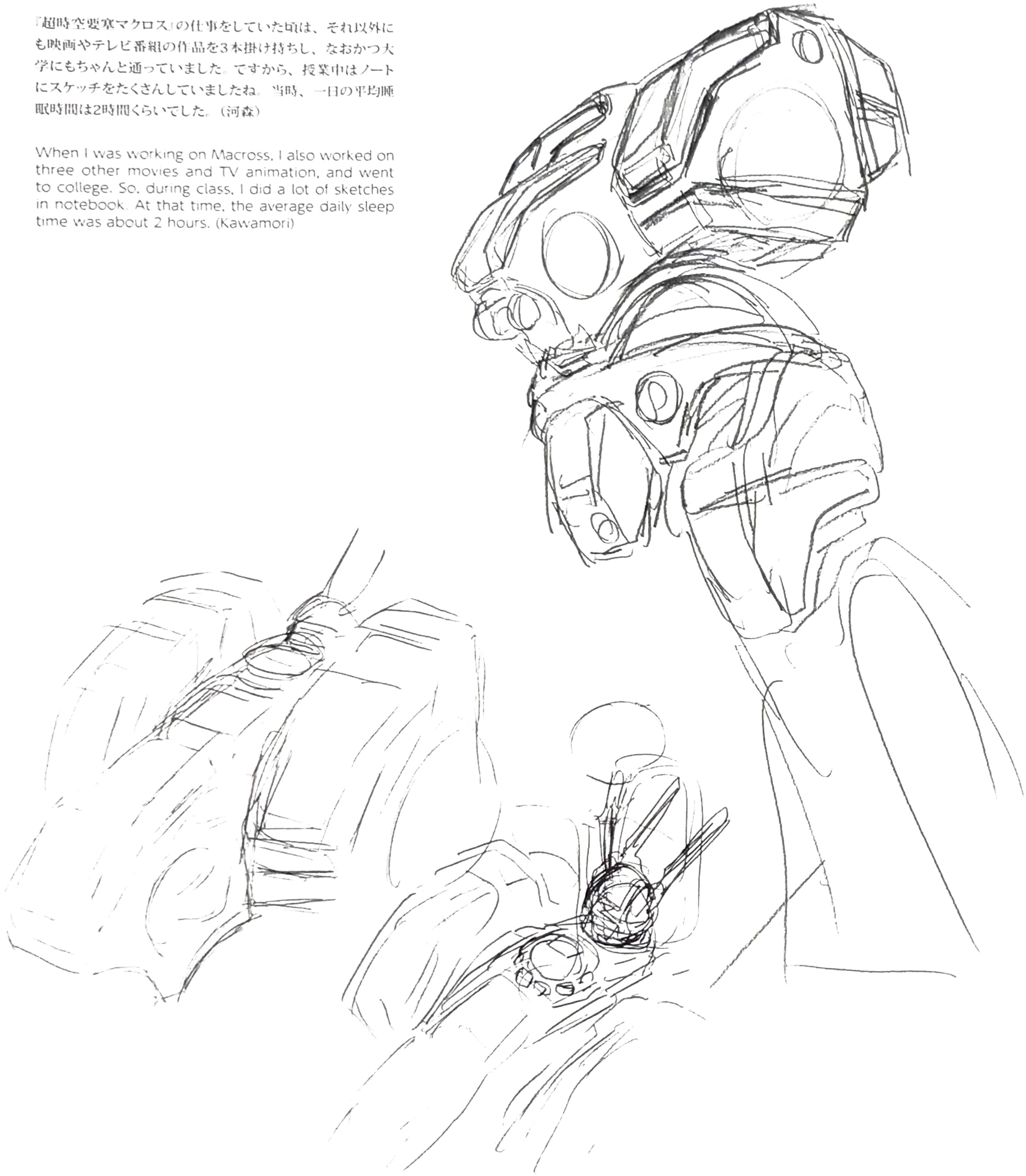


//////がむしゃらだった若い頃//////

When I was young

『超時空要塞マクロス』の仕事をしていた頃は、それ以外にも映画やテレビ番組の作品を３本掛け持ちし、なおかつ大学にもちゃんと通っていました。ですから、授業中はノートにスケッチをたくさんしていましたね。当時、一日の平均睡眠時間は2時間くらいでした。（河森）

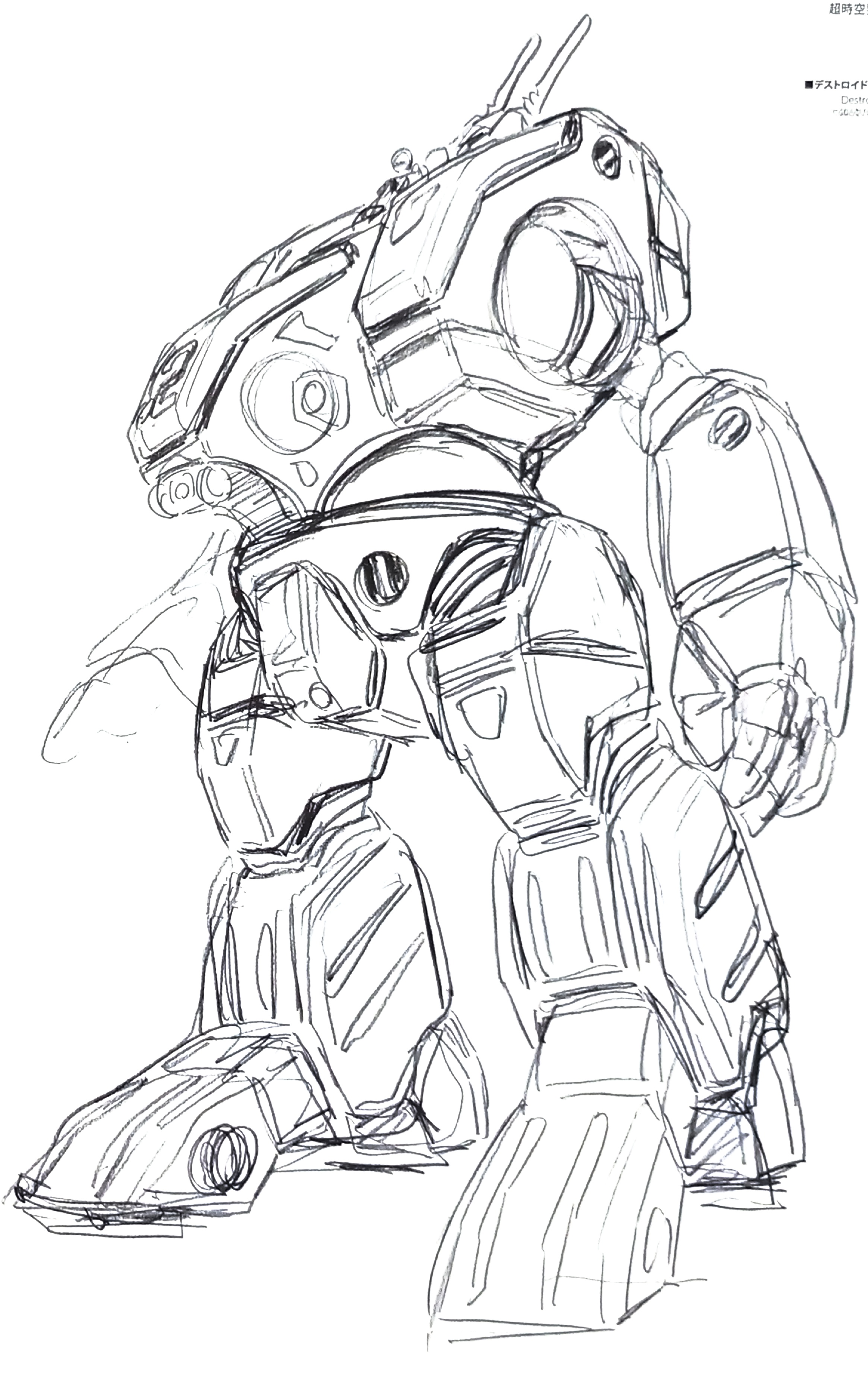
When I was working on Macross, I also worked on three other movies and TV animation, and went to college. So, during class, I did a lot of sketches in notebook. At that time, the average daily sleep time was about 2 hours. (Kawamori)



■デストロイド スパルタン

Destroid Spartan

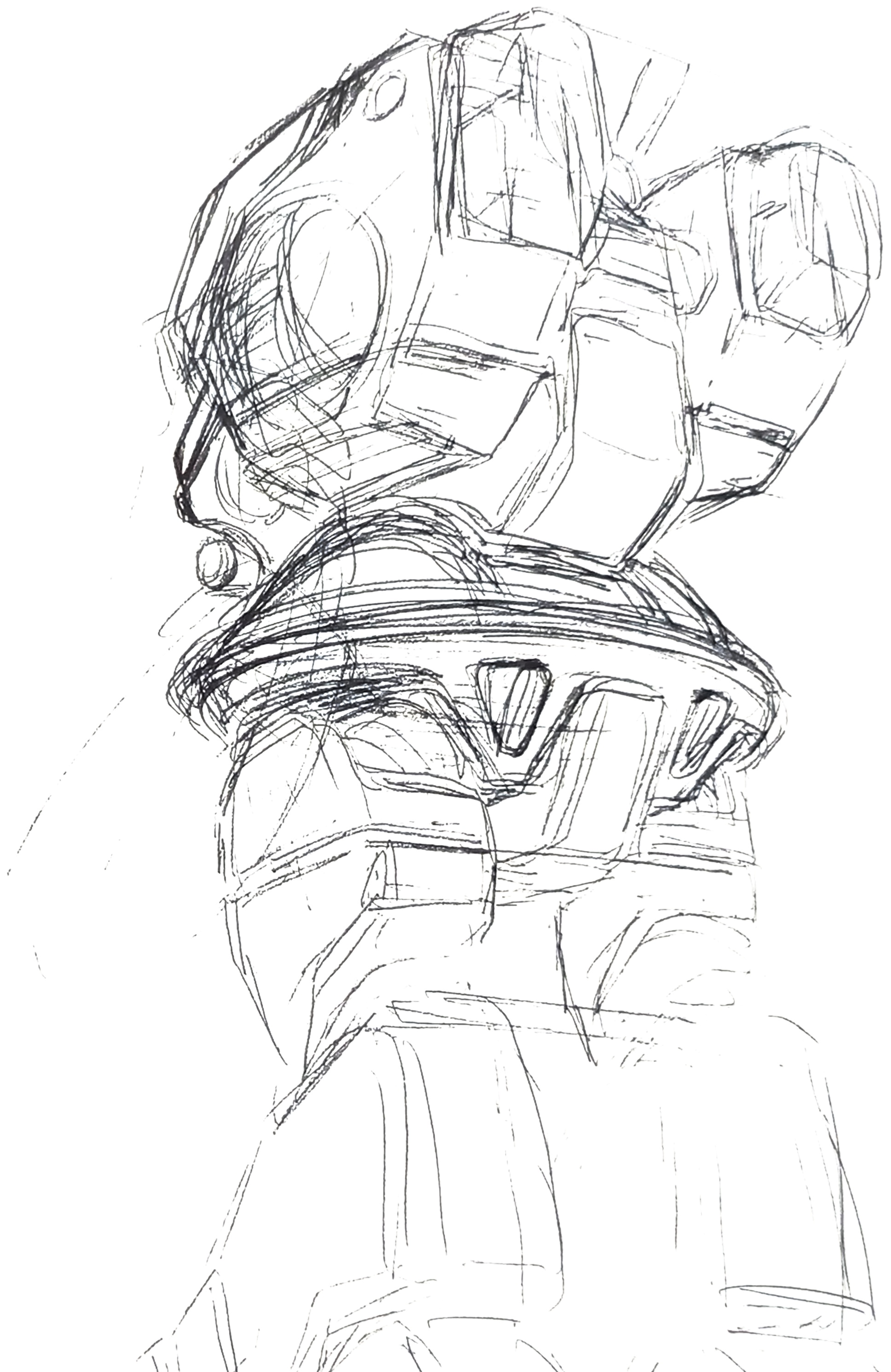
■デストロイド スパルタン
Destroid Spartan



■デストロイド スパルタン
Destroid Spartan



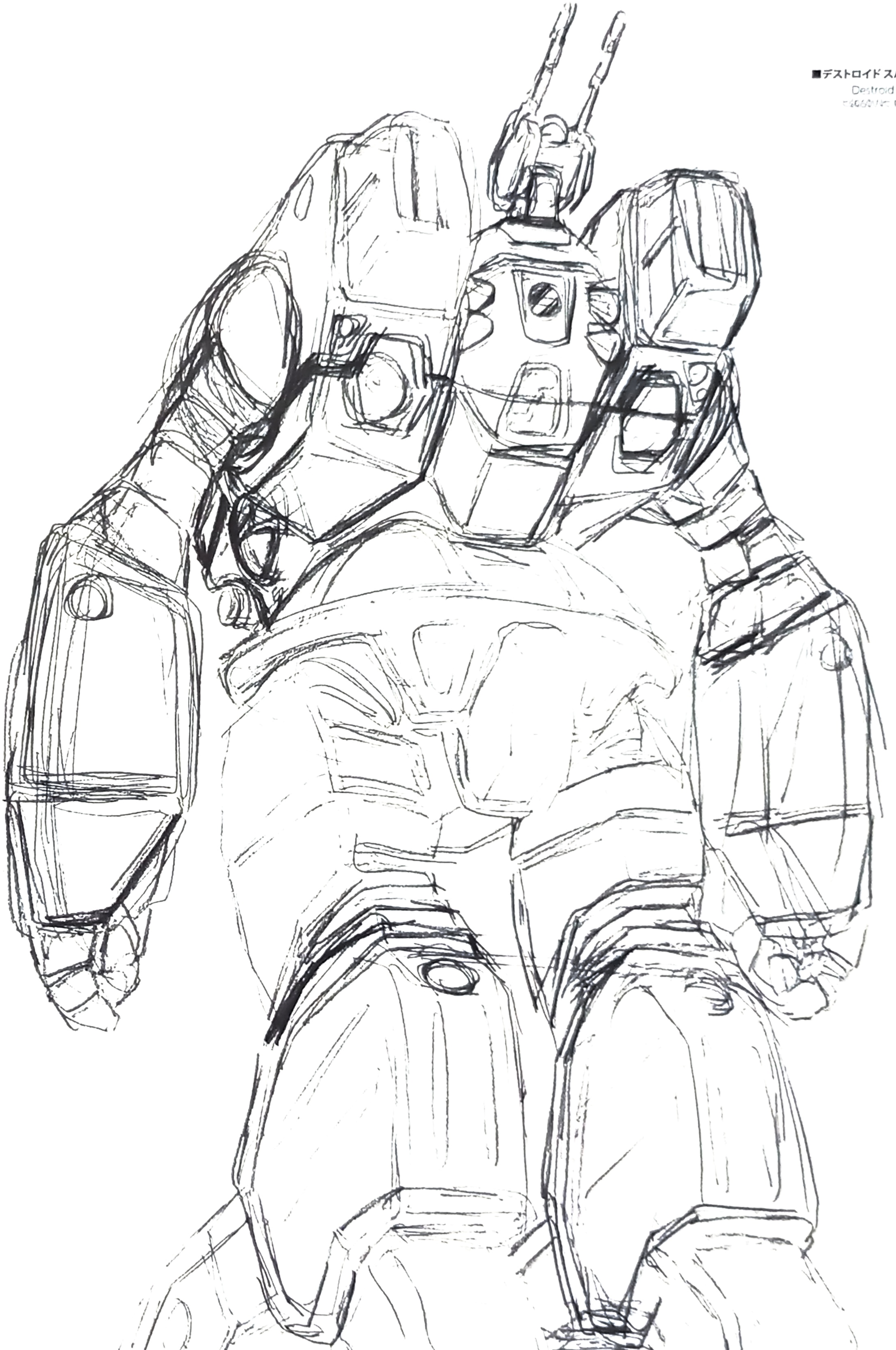
■デストロイド スパルタン
Destroid Spartan



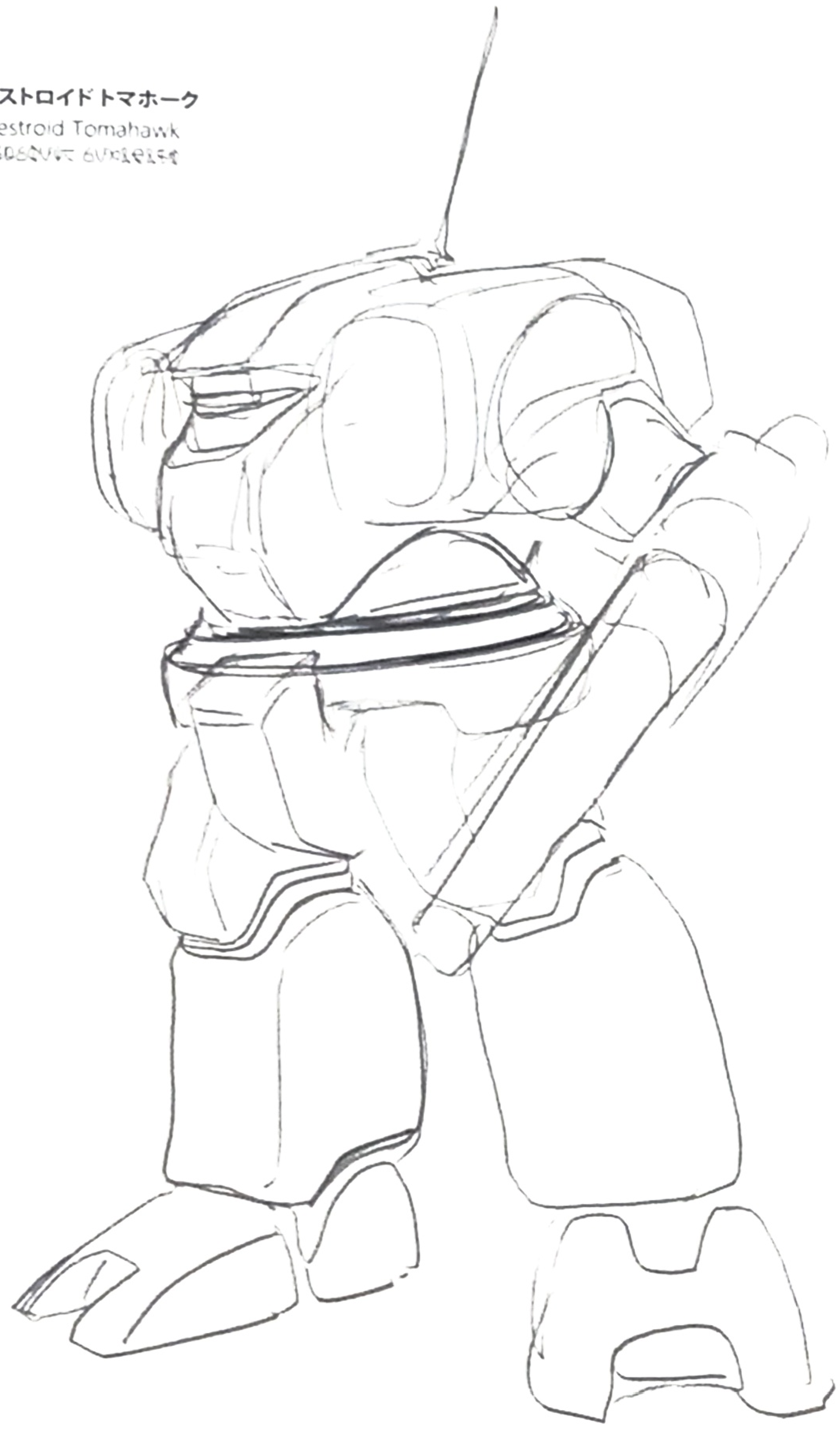
■デストロイド スパルタン
Destroid Spartan



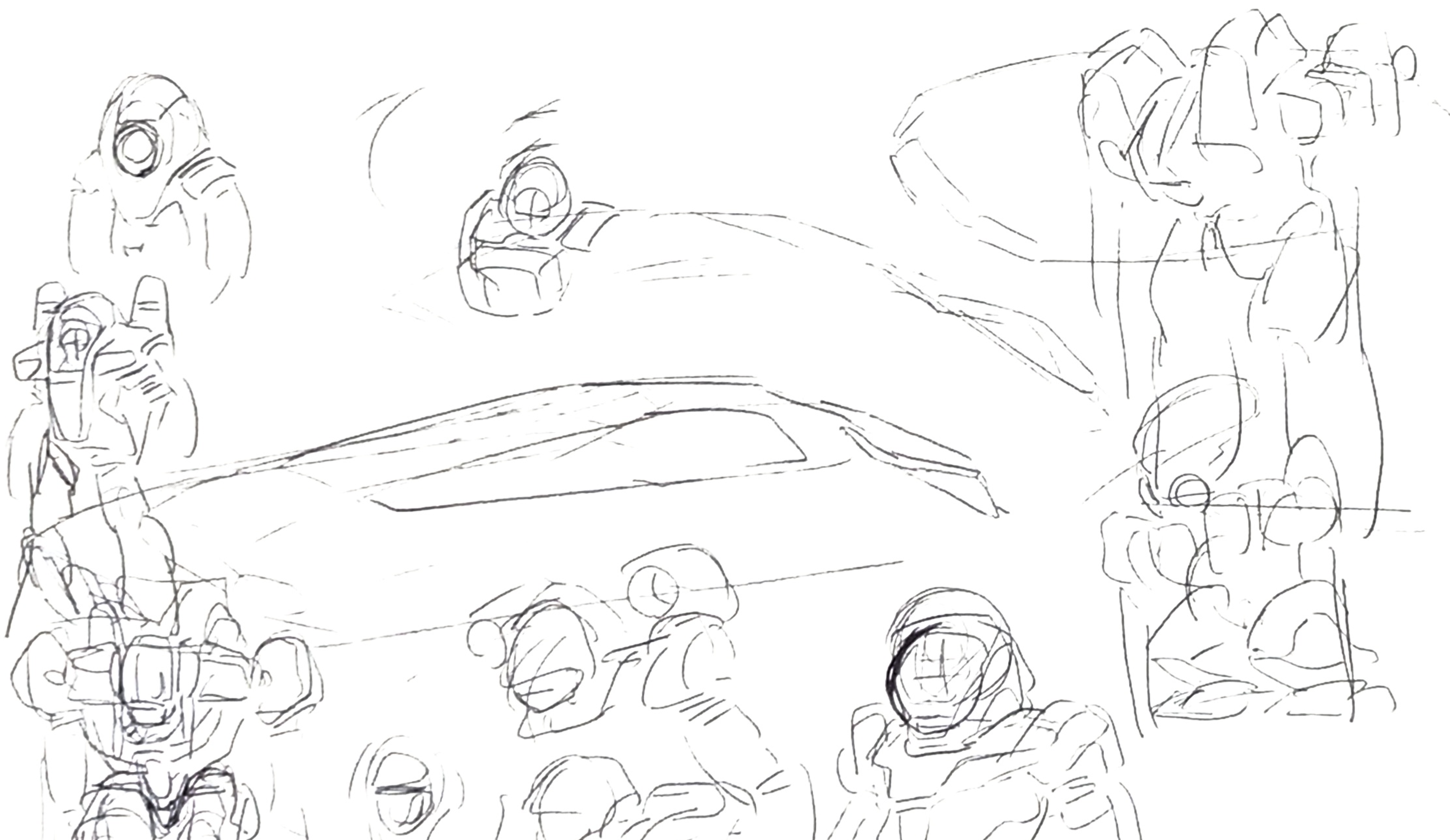
■デストロイド スパルタン
Destroid Spartan



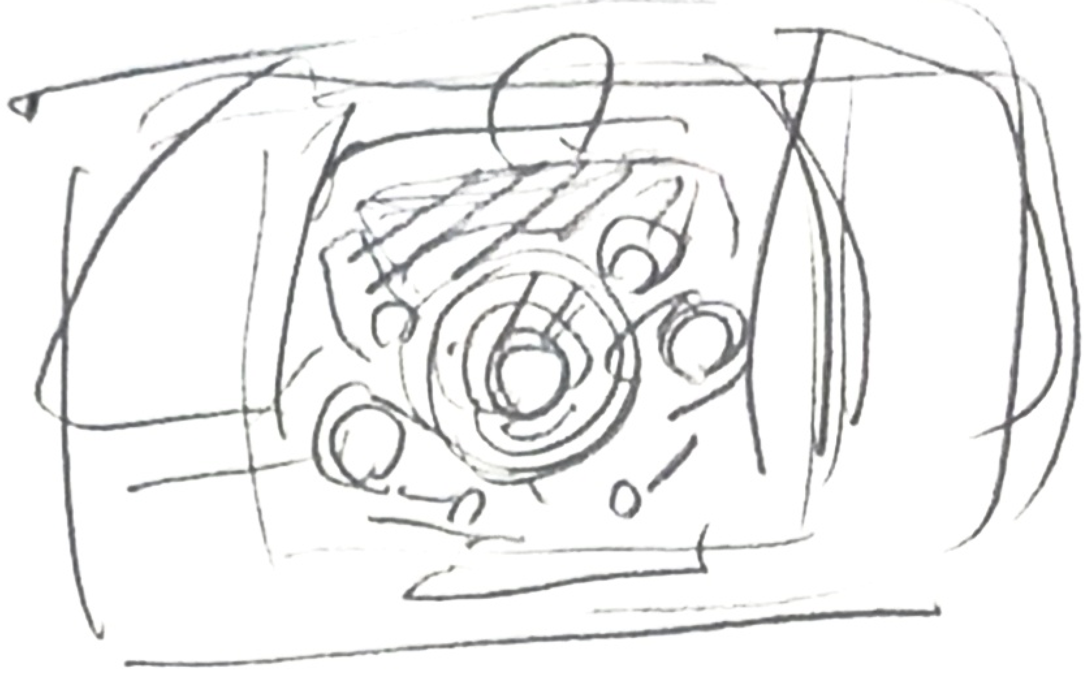
■デストロイドトマホーク
Destroid Tomahawk

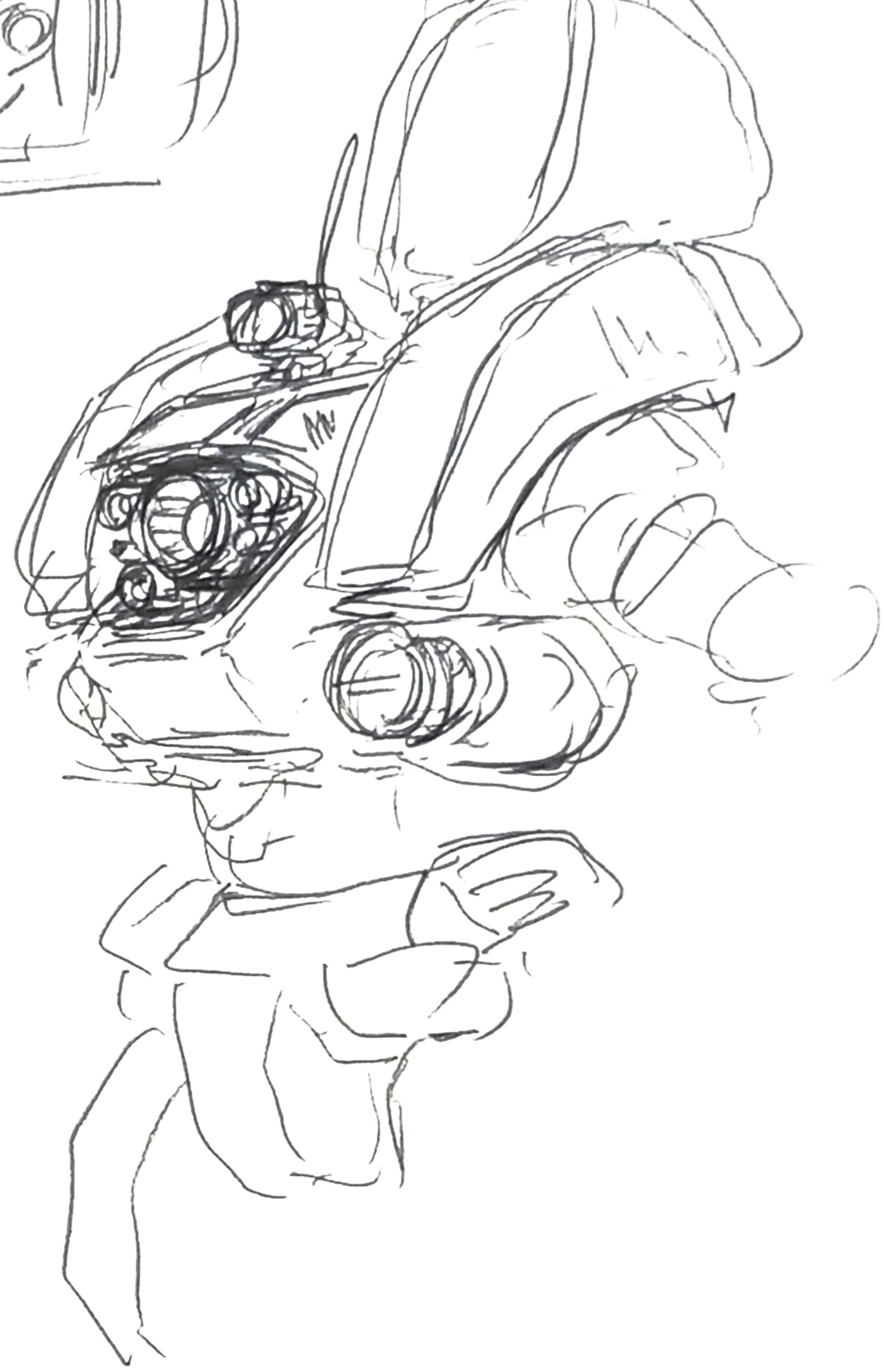




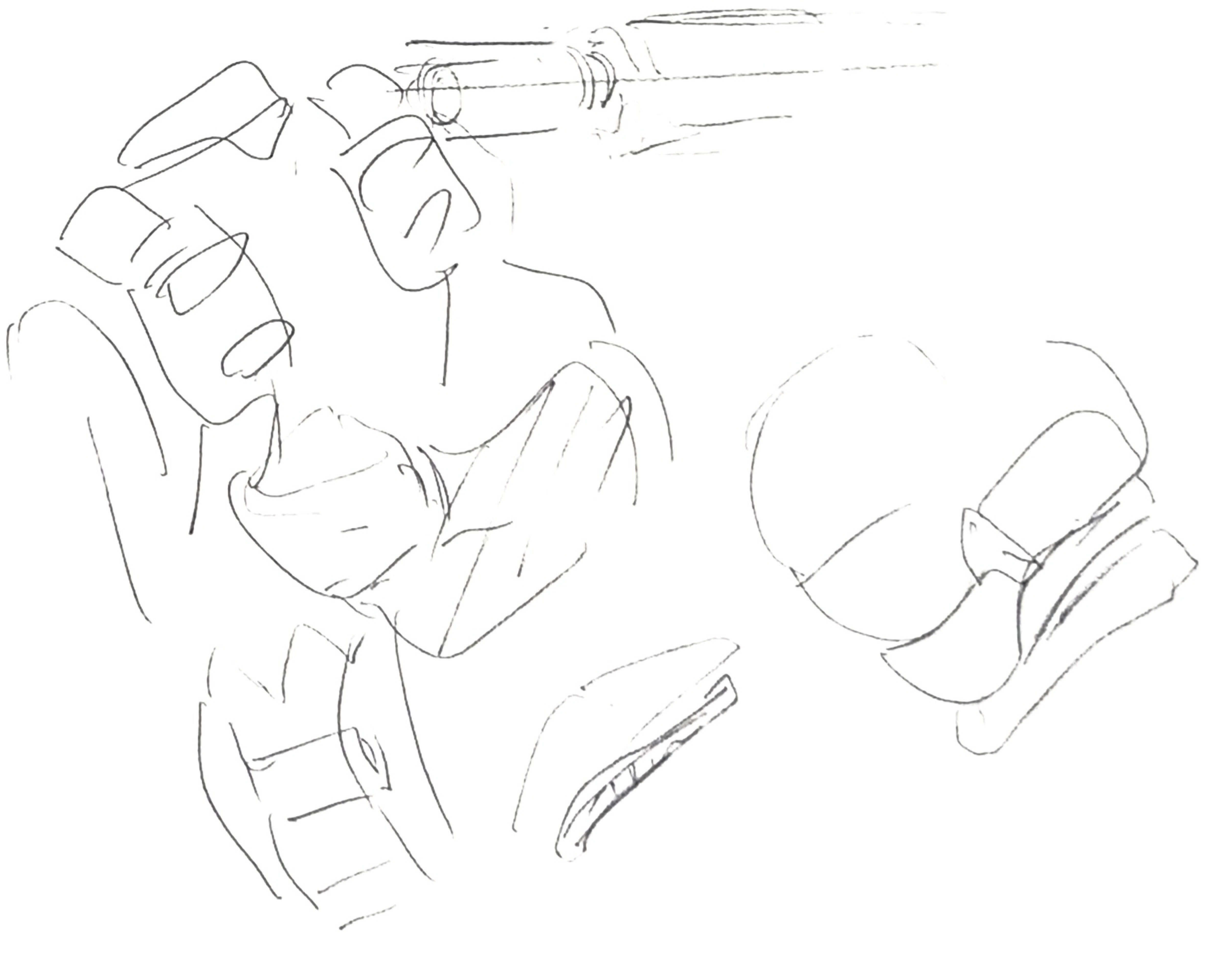


■デストロイドトマホーク
Destroid Tomahawk

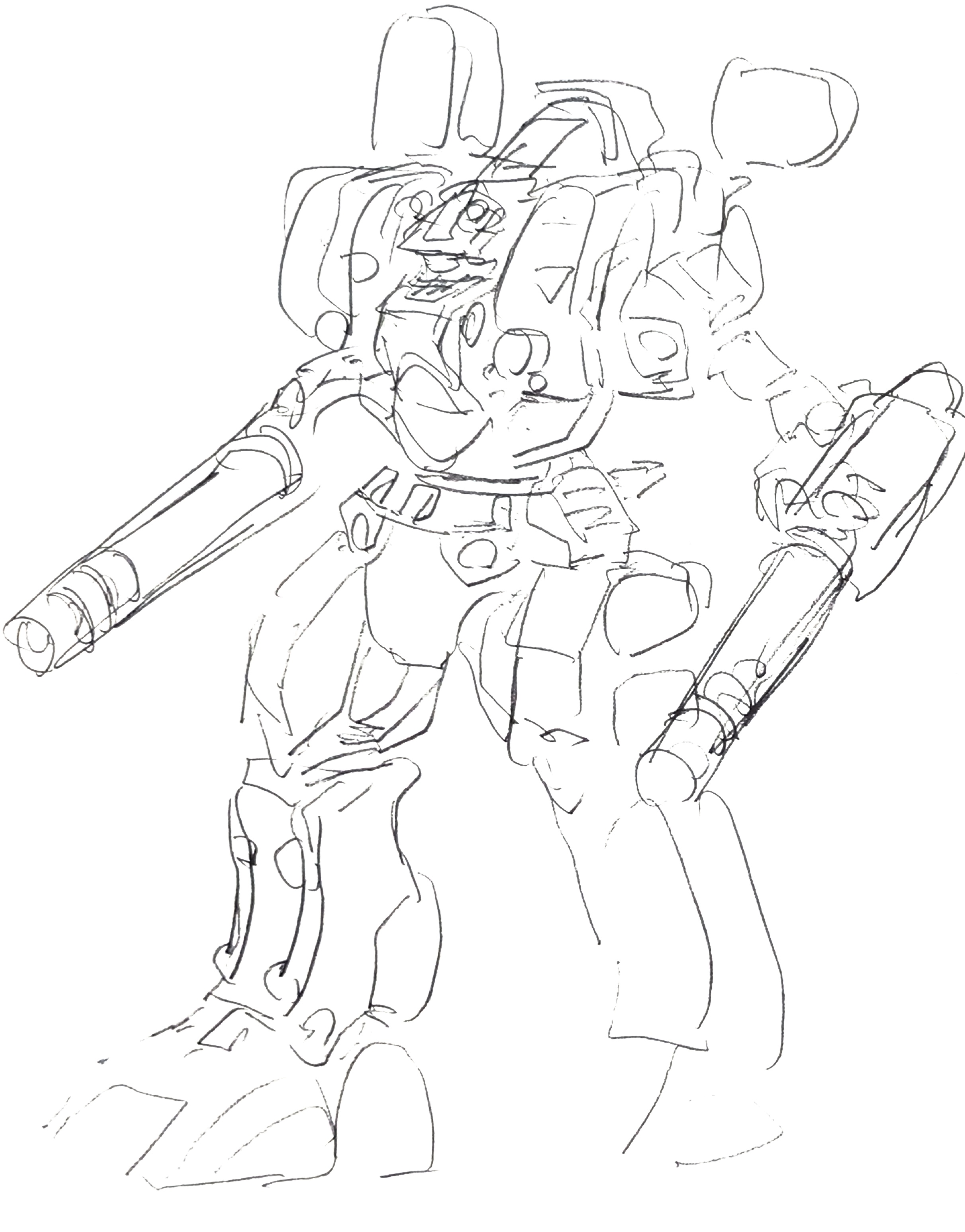




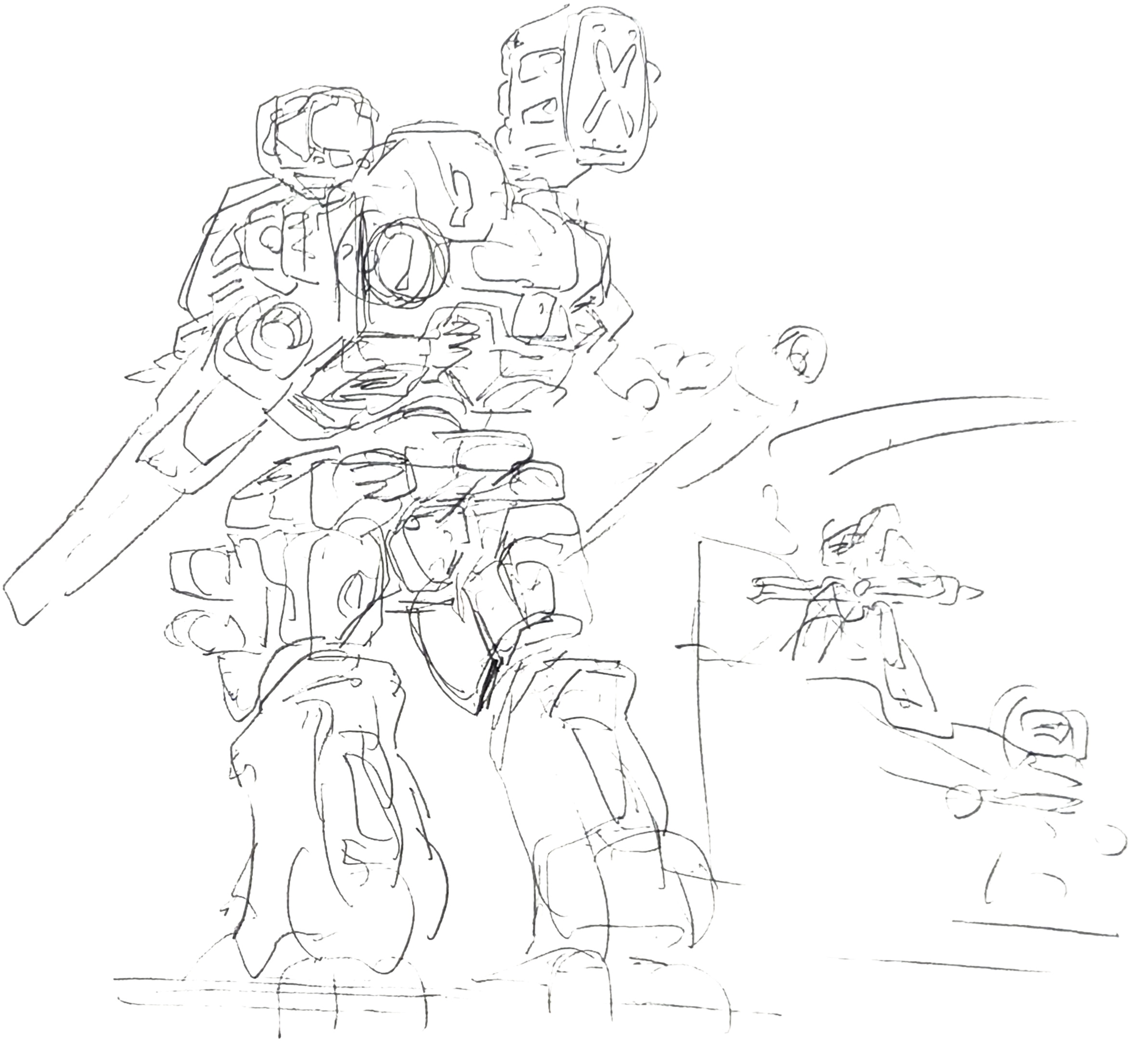




■デストロイドトマホーク
Destroid Tomahawk



■デストロイド トマホーク
Destroid Tomahawk



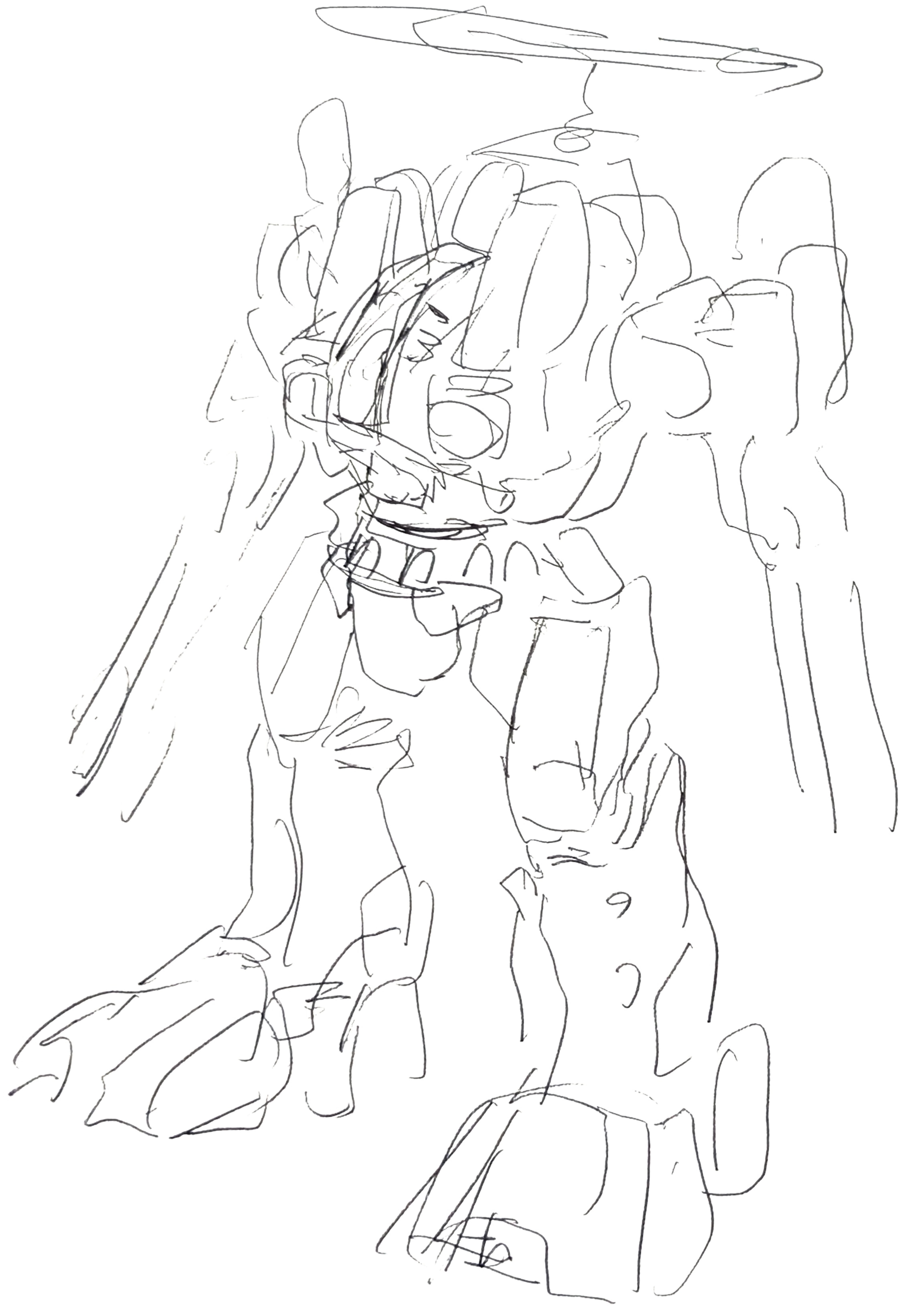
////// 判断基準はあくまで自分 //////

Judgment criteria are just myself

デザインの善し悪しを自分以外の人にジャッジしてもらうことはあるのか？という質問ですが、基本的にはデザインをどこまで突き詰めるのかは自分自身で判断します。
『超時空要塞マクロス』の時には、同じくメカデザイナーだった宮武さんとスケッチを見せ合って、互いにダメ出ししあっていましたね。お互い様ではあるんですけど、先輩である宮武さんに対し「こんなんじゃぜんぜんダメじゃないですか！」と平気で言ったりして、今考えると若かったなと思います。でも、そんな時の宮武さんは「そう言われると、そうだな」と僕の意見を容れて修正に応じてくれて、大人として尊敬できる人でした。（河森）

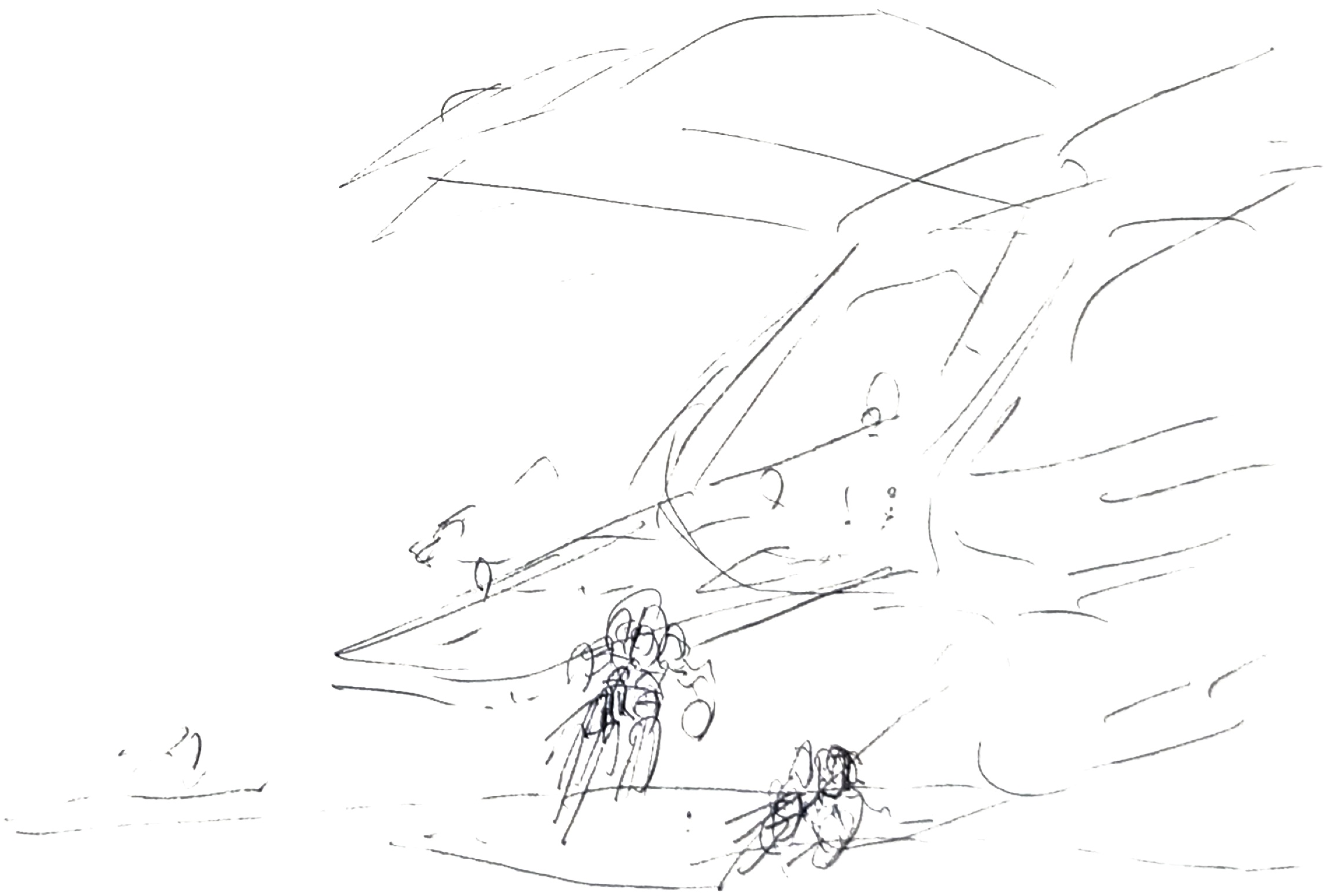
Is it possible for someone other than myself to judge whether a design is good or bad? However, basically, it is up to you to decide how far you should go into the design.
At the time of "The SUPER DIMENSION Fortress Macross", I shared a sketch with Mr. Miyatake, who was also a mechanical designer. Although they are each other, I also said to my senior Mr. Miyatake, "Isn't it absolutely bad at all?" However, Mr. Miyatake at that time was a person who was respectful as an adult, accepting my opinion, saying, "That's true," and responding to the correction. (Kawamori)

■デストロイド ディフェンダー
Destroid Defender

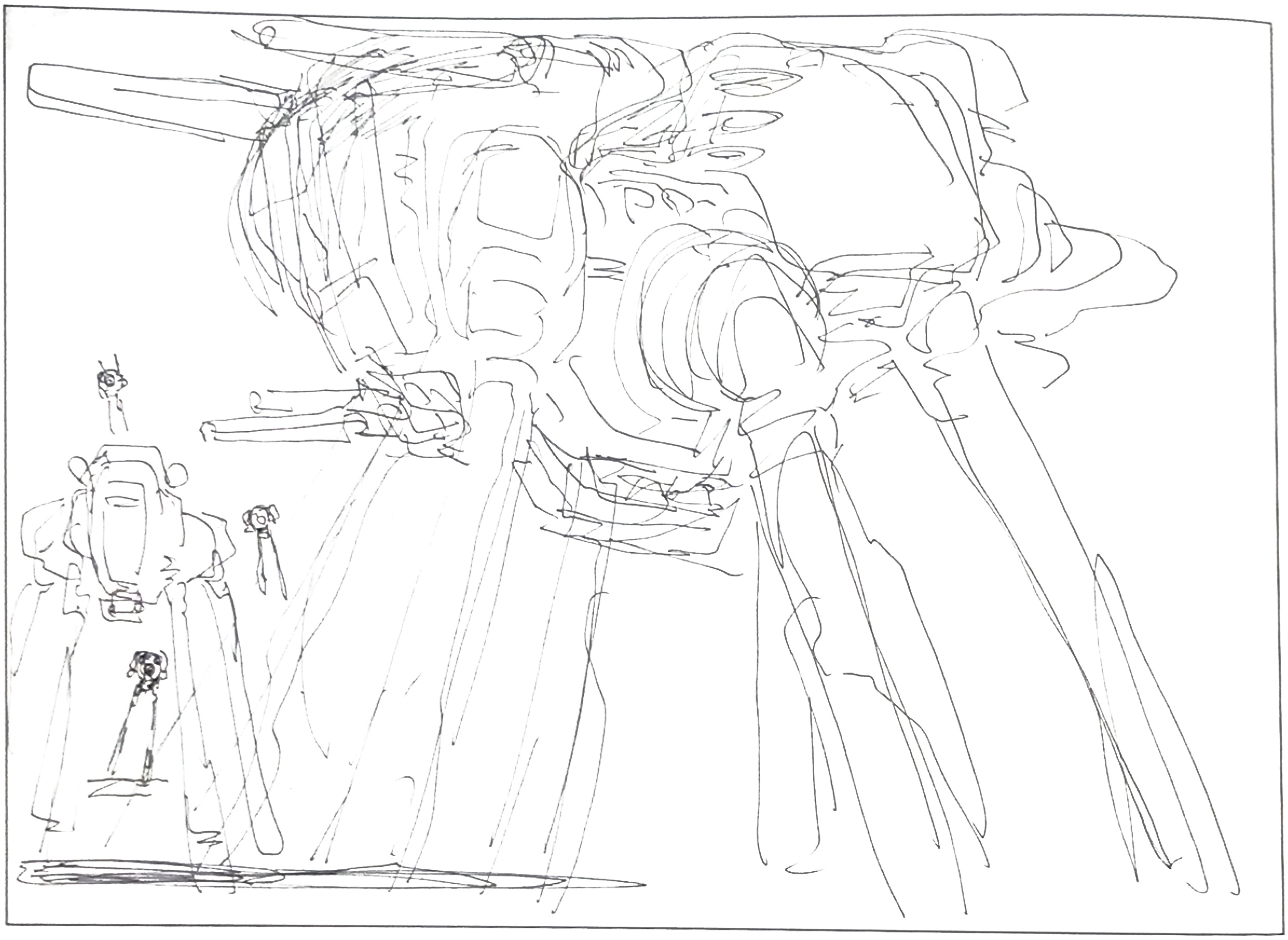


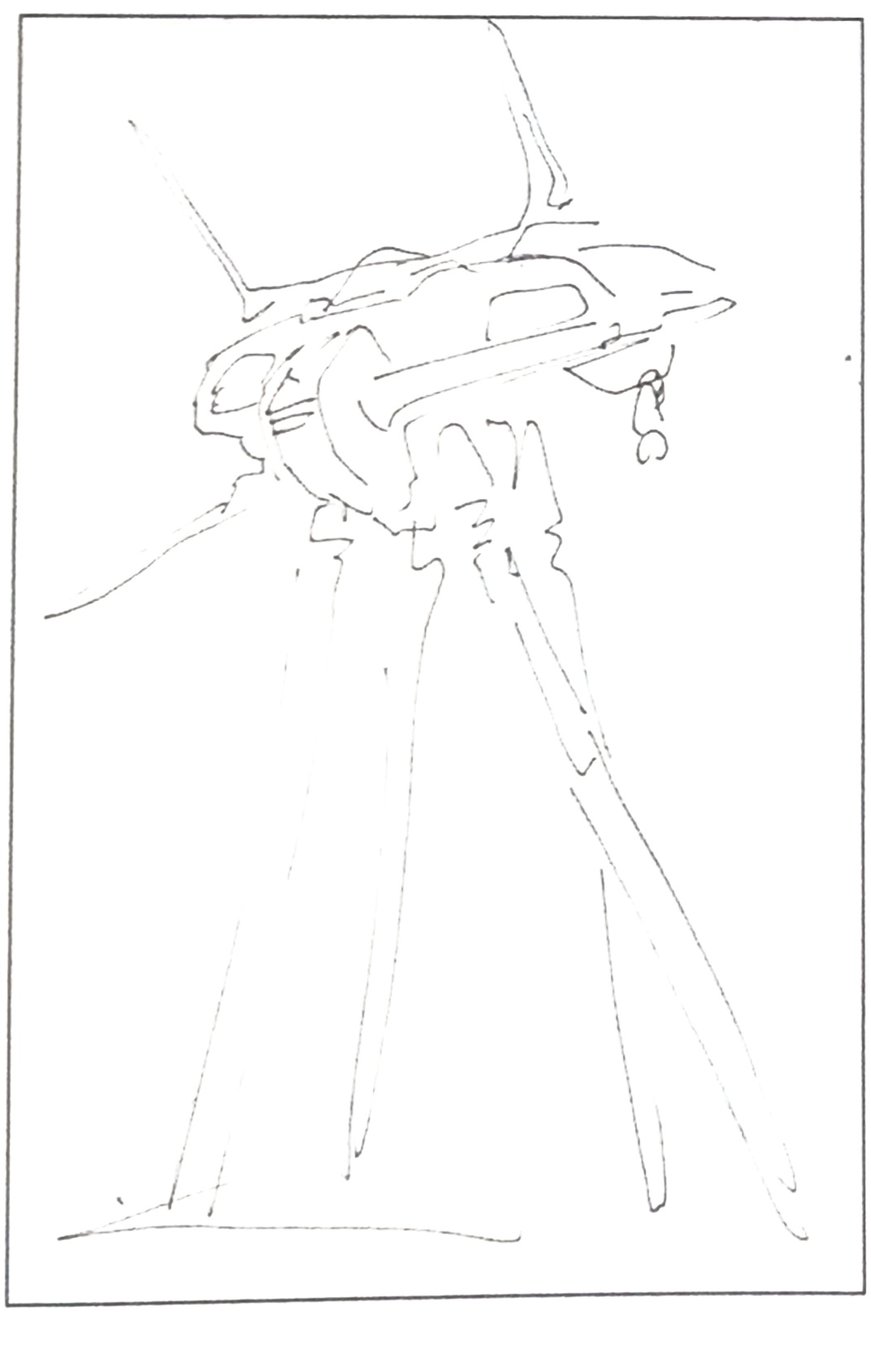


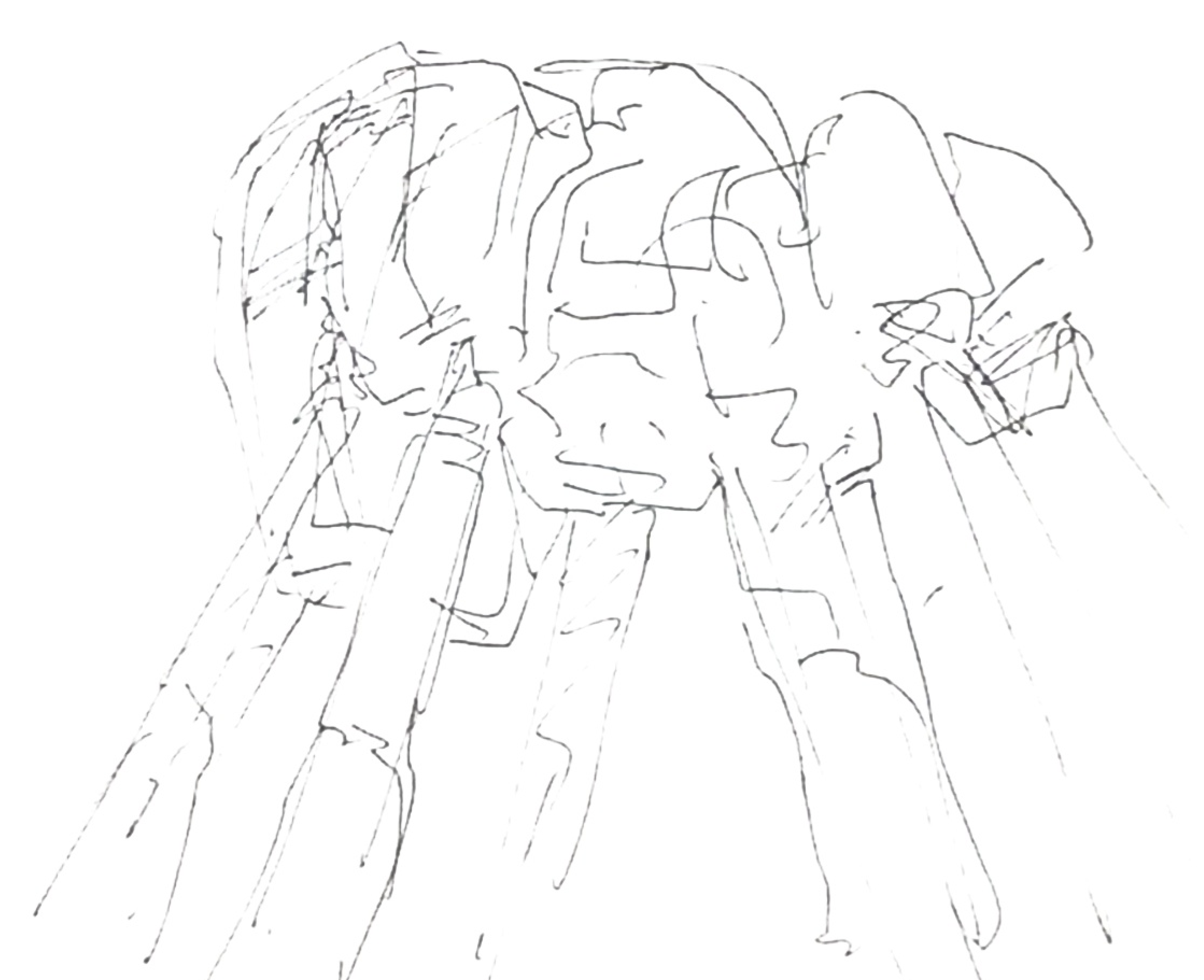
■デストロイド スパルタン＆ディフェンダー
Destroid Spartan & Defender



■ダイダロスから地表に降り立つデストロイド部隊
Destroid troops descending from Daedalus to the ground

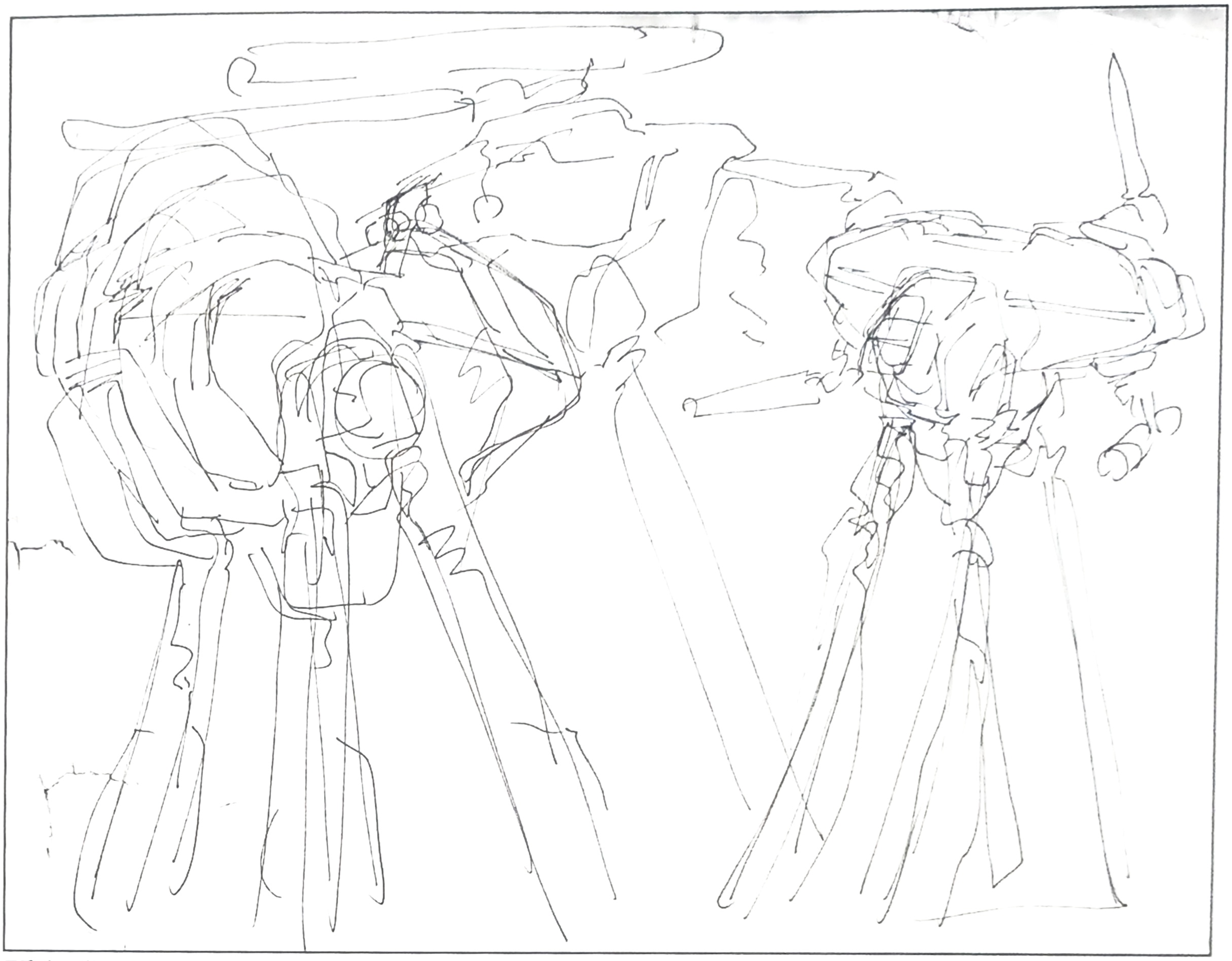




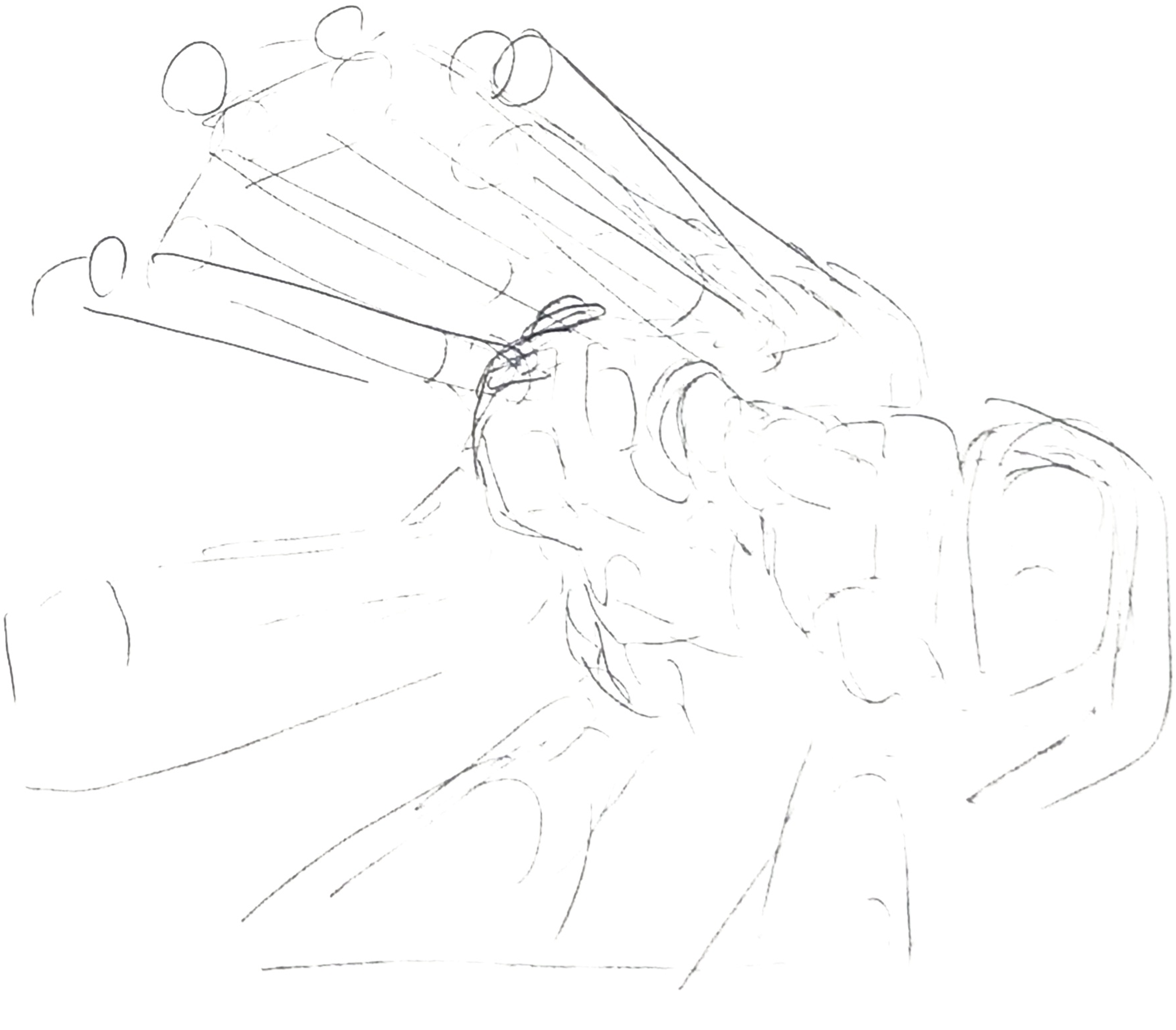


「超時空要塞マクロス」に登場するメカニックには、宮武一貴氏とのやり取りの中で完成していったものもある。どちらかが描いたラフスケッチを相手に渡してアイデアが付け足され、さらに何度もスケッチが往復する間にデザインが変遷していく。ここに挙げた5点はすべてデストロイド モンスターが生み出される過程で描かれたものの一部である。

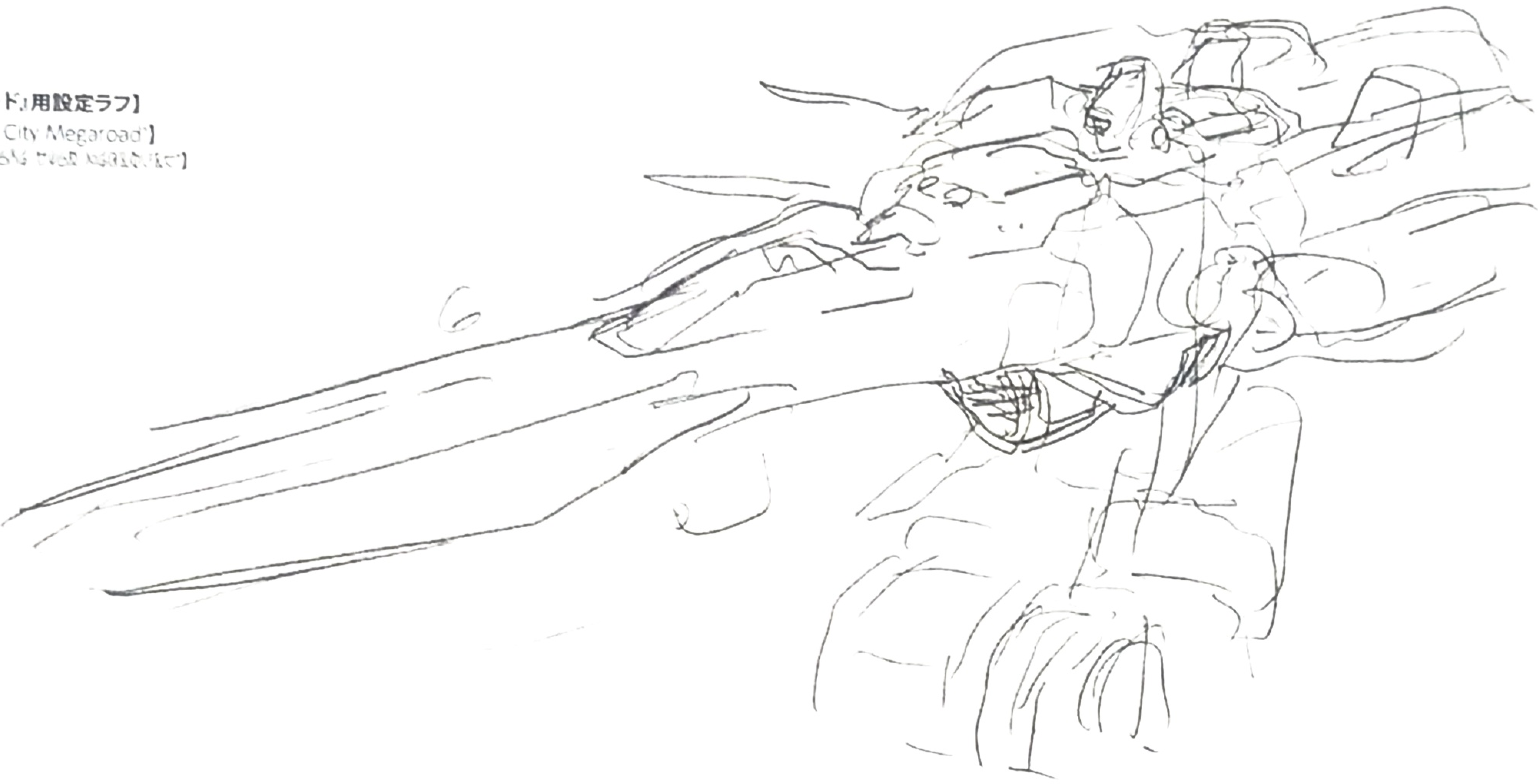
Some of the mechanics appearing in "Macross" were completed through interaction with Mr. Kazutaka Miyatake. Ideas are added by handing the rough sketch drawn by either one to the other, and the design changes as the sketch goes back and forth many times. All five sketch listed here are part of what was drawn during the process of creating the Destroid monster.

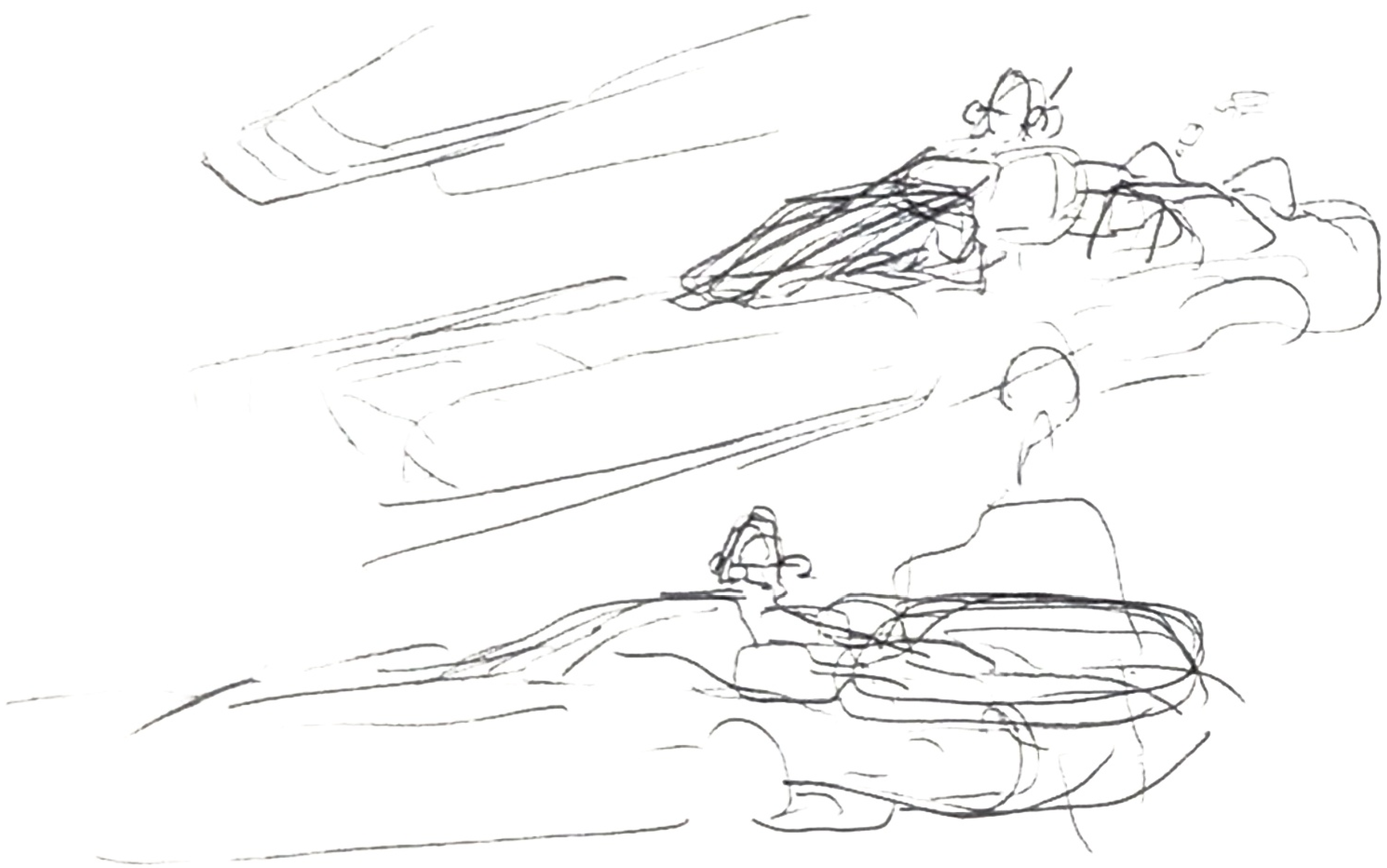


■デストロイド モンスター
Destroid Monster



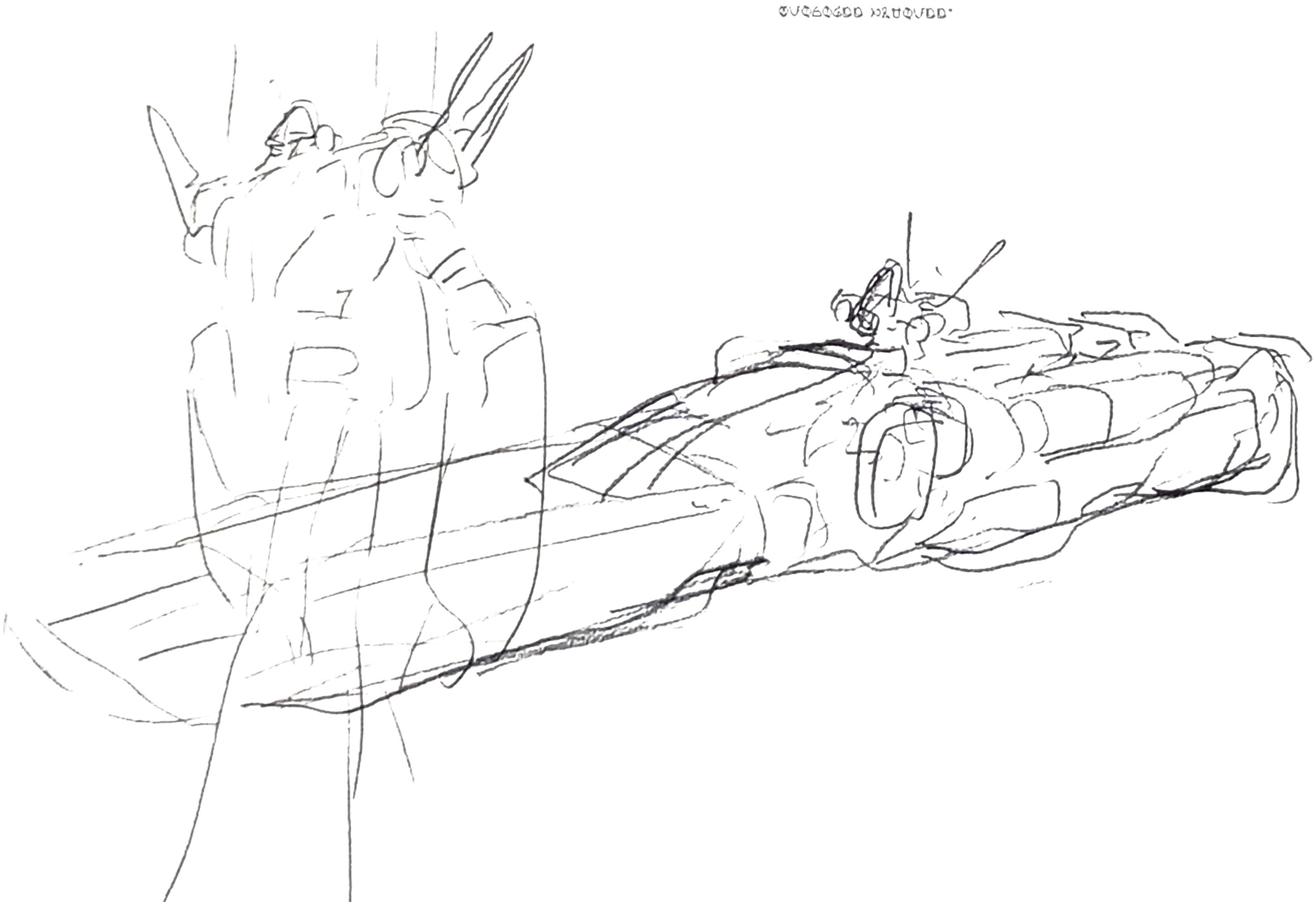
■メガロード【『バトルシティー メガロード』用設定ラフ】
Megaroad【rough sketch for "Battle City Megaroad"】



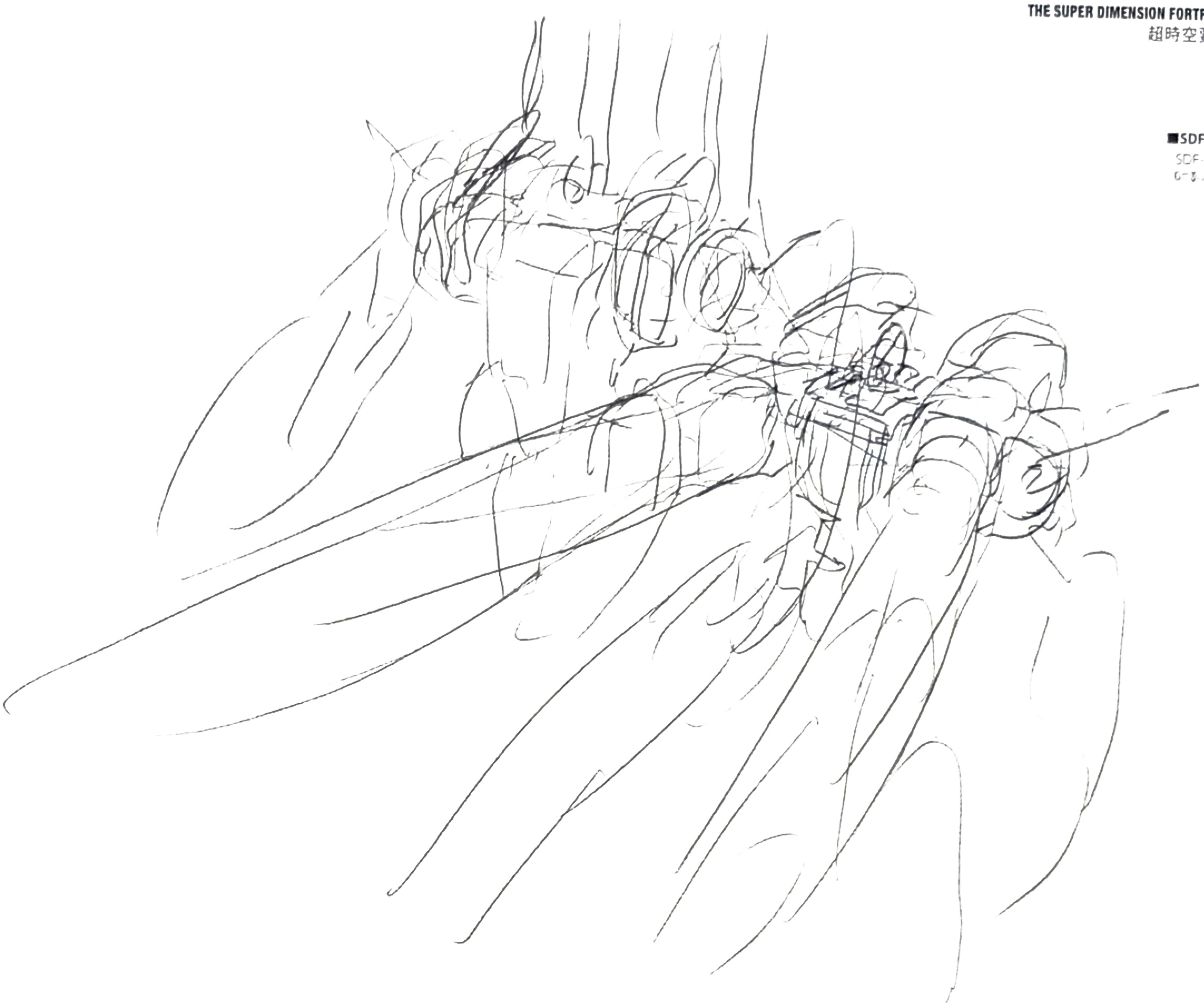


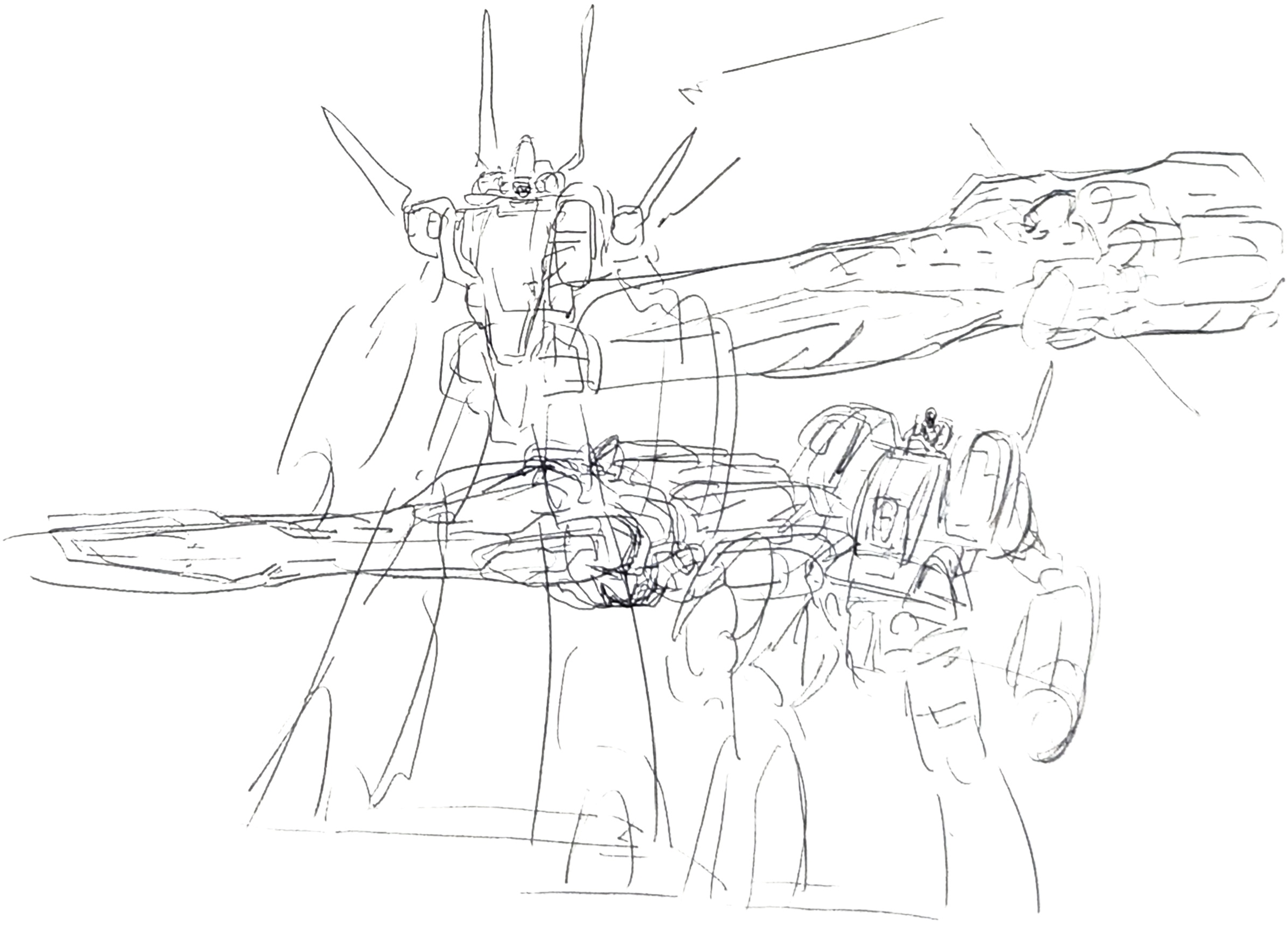
「超時空要塞マクロス」の前身企画である「バトルシティー メガロード」用に描かれた、後にSDF-1マクロスとなる要塞艦のラフスケッチ。

A rough sketch of the fortress ship that will later become the SDF-1 Macross, drawn for "Battle City Megaroad", the predecessor of "The SUPER DIMENSION Fortress Macross".



■SDF-1マクロス
SDF-1 Macross
[illegible]





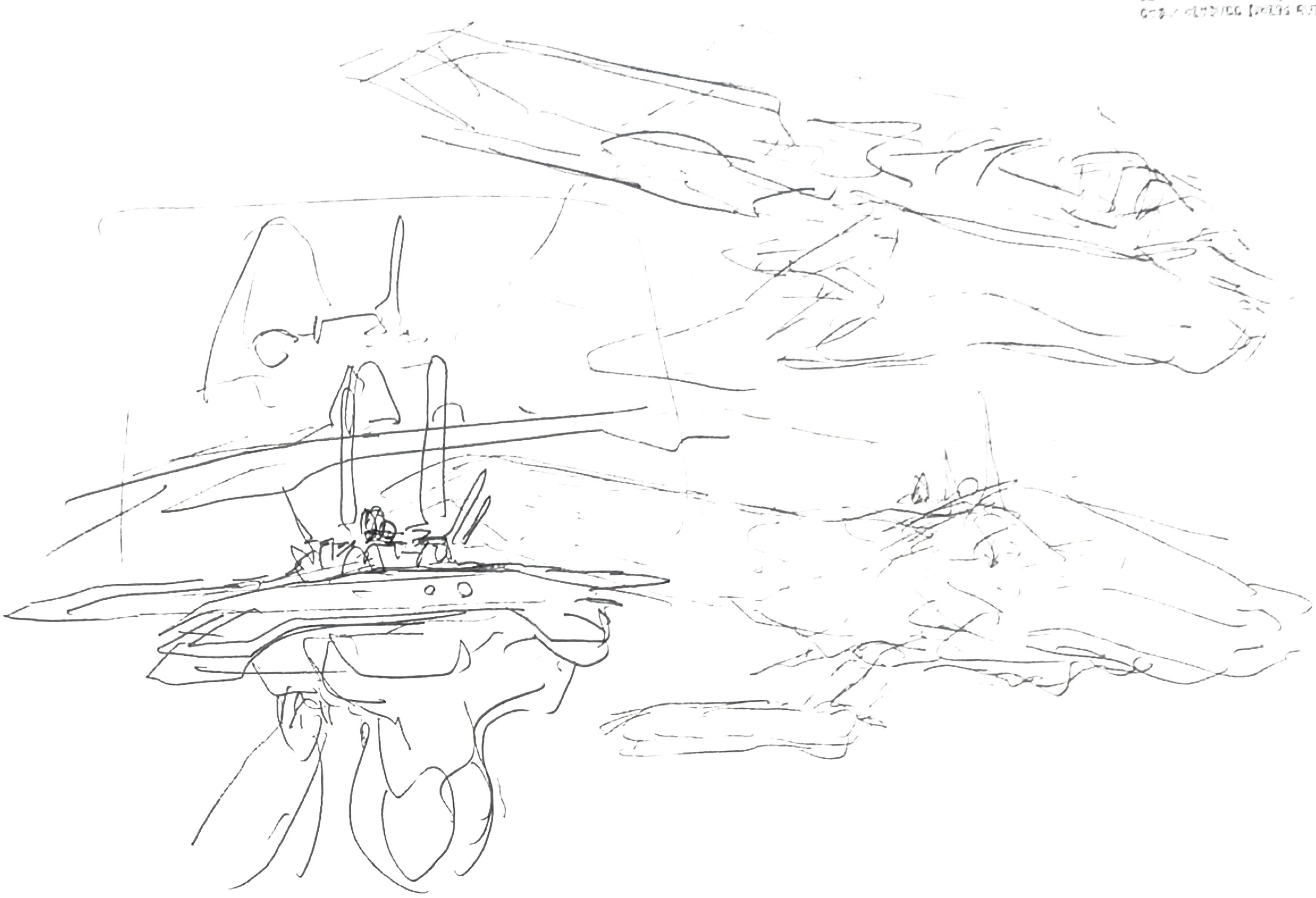


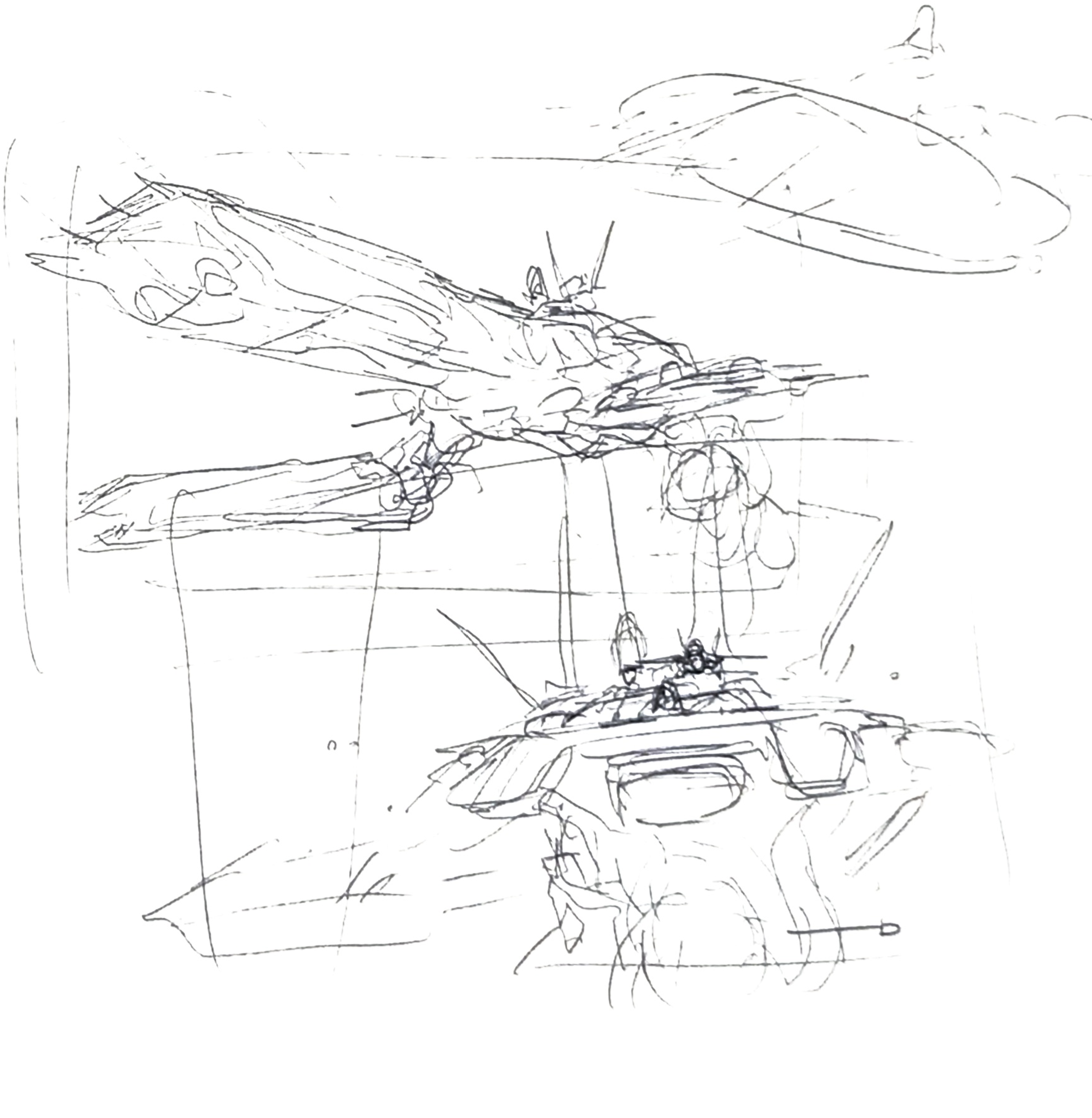
■SDF-1マクロス／強攻型
SDF-1 Macross / Attacker-Constraction



■SDF-1マクロス【イメージボード】
SDF-1 Macross【image board】

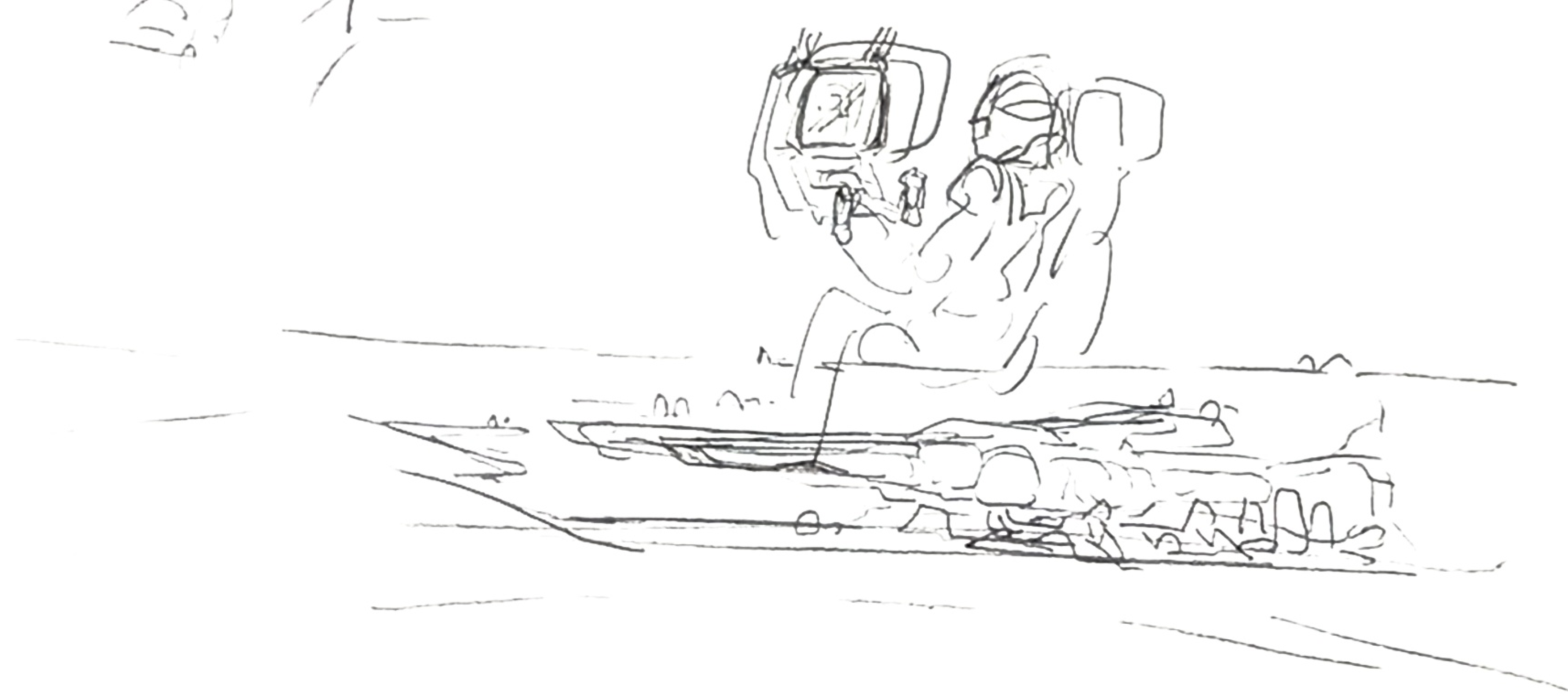
■SDF-1マクロス【イメージボード】
SDF-1 Macross【image board】

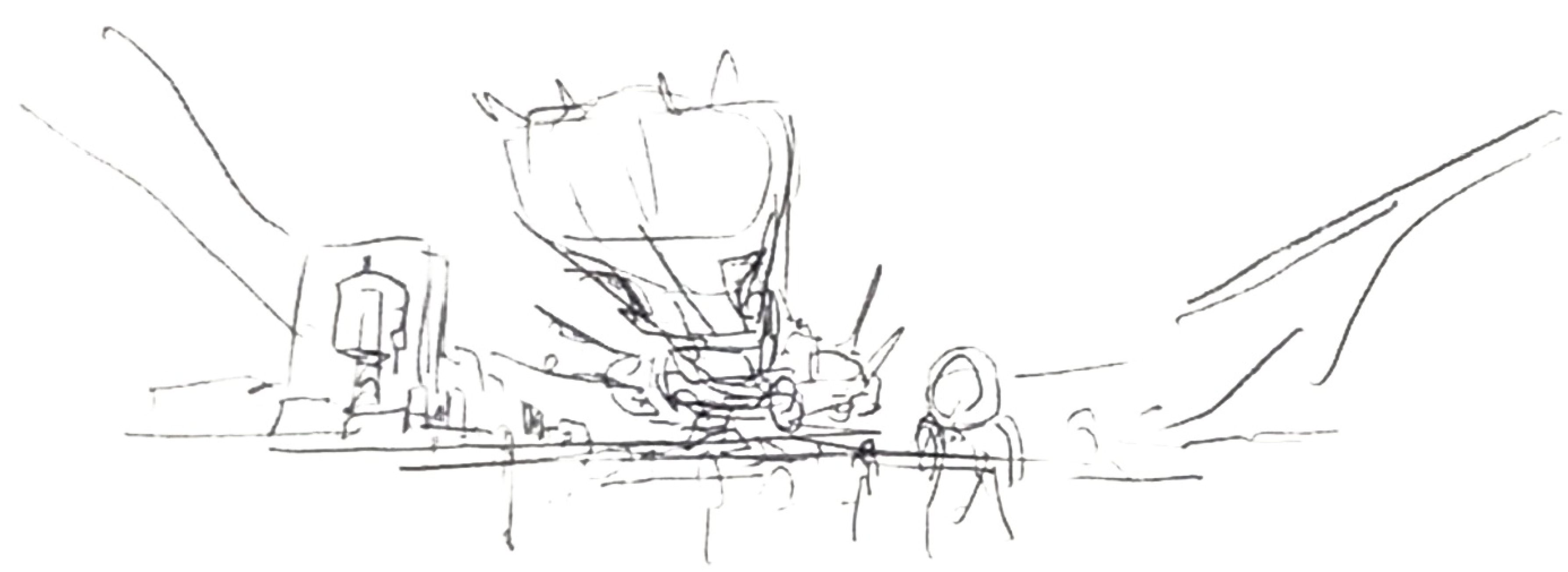


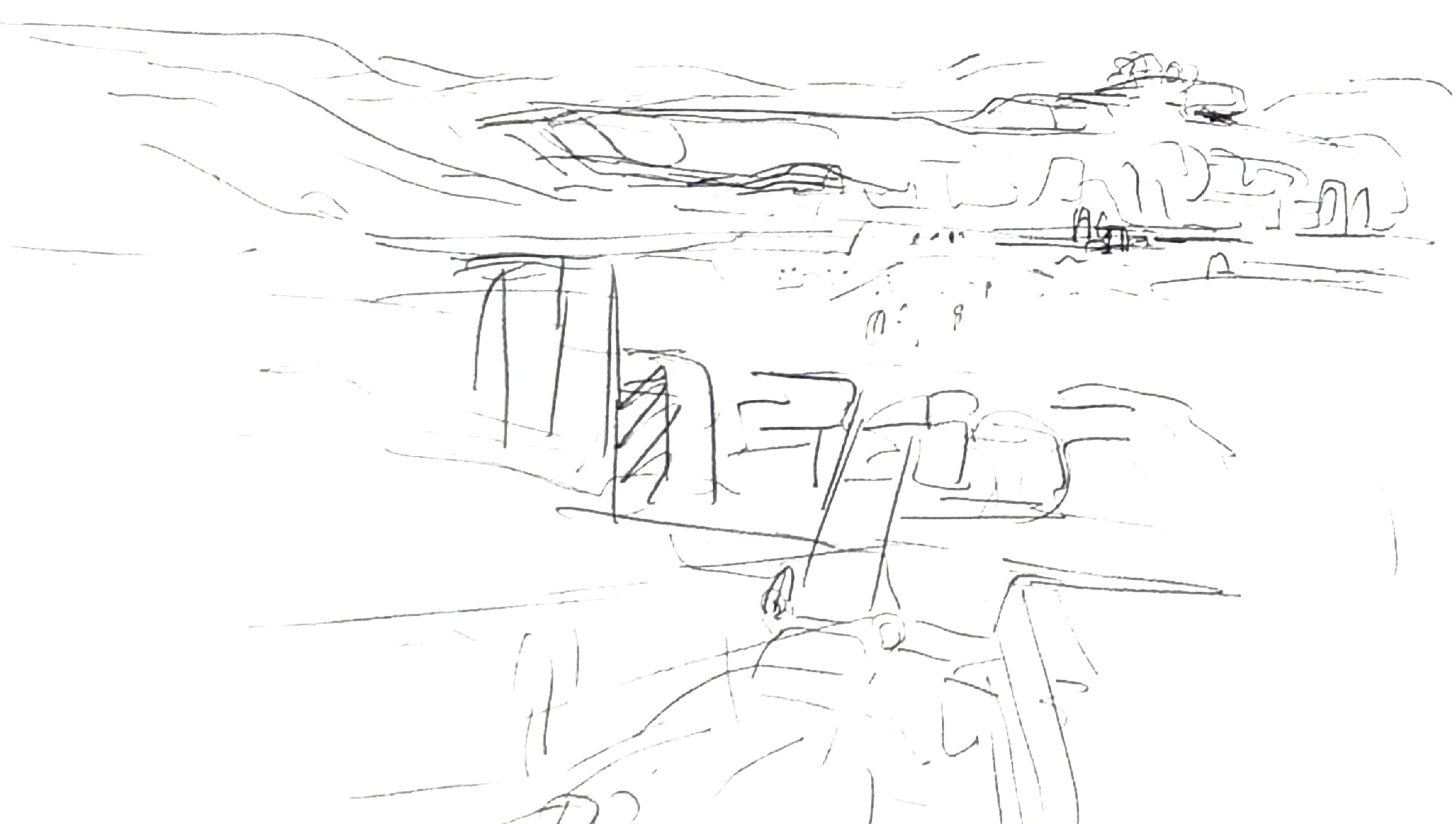




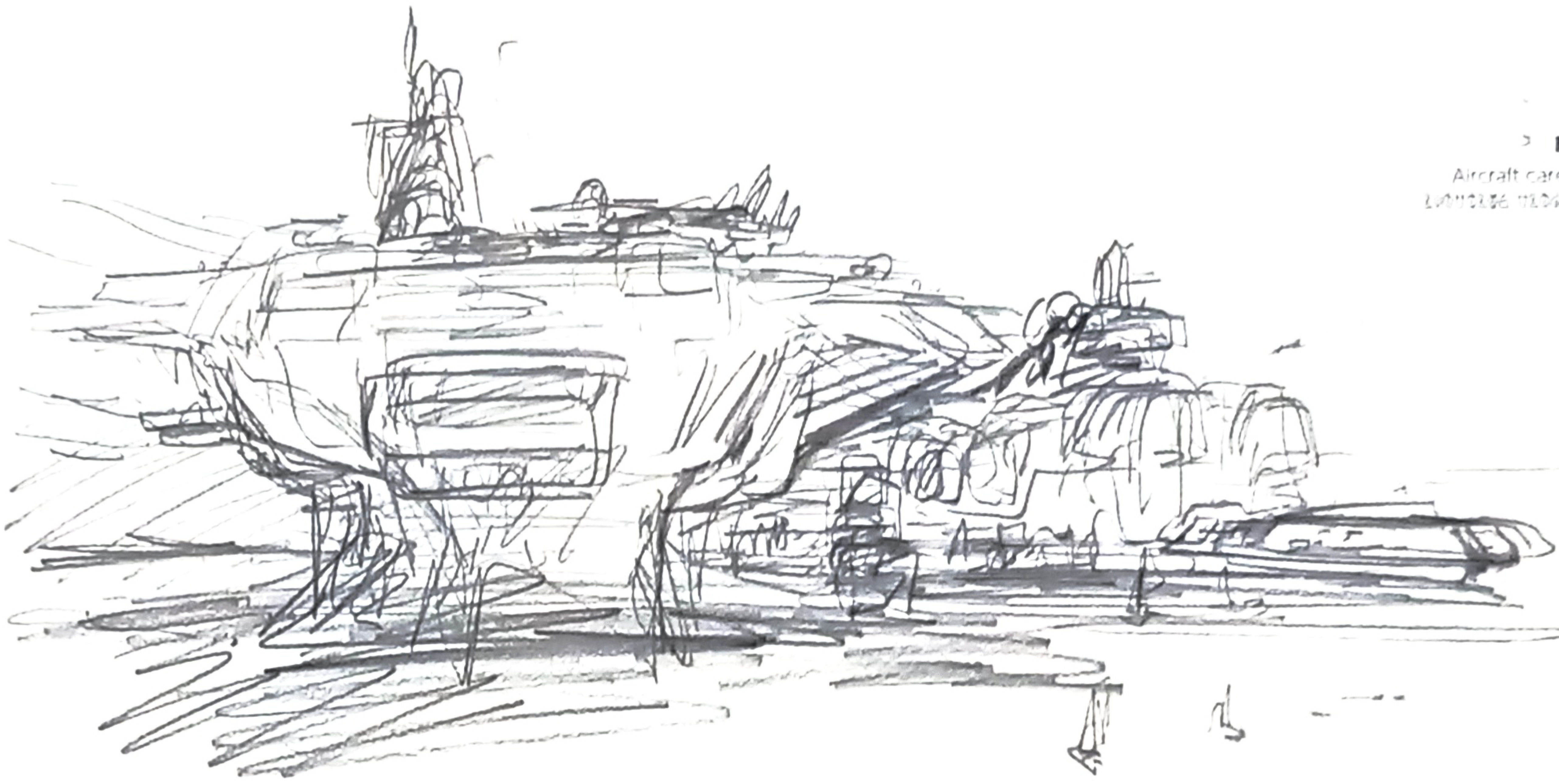
■南アタリア島のSDF-1マクロス【イメージボード】
SDF-1 Macross in South Atalia Island【image board】

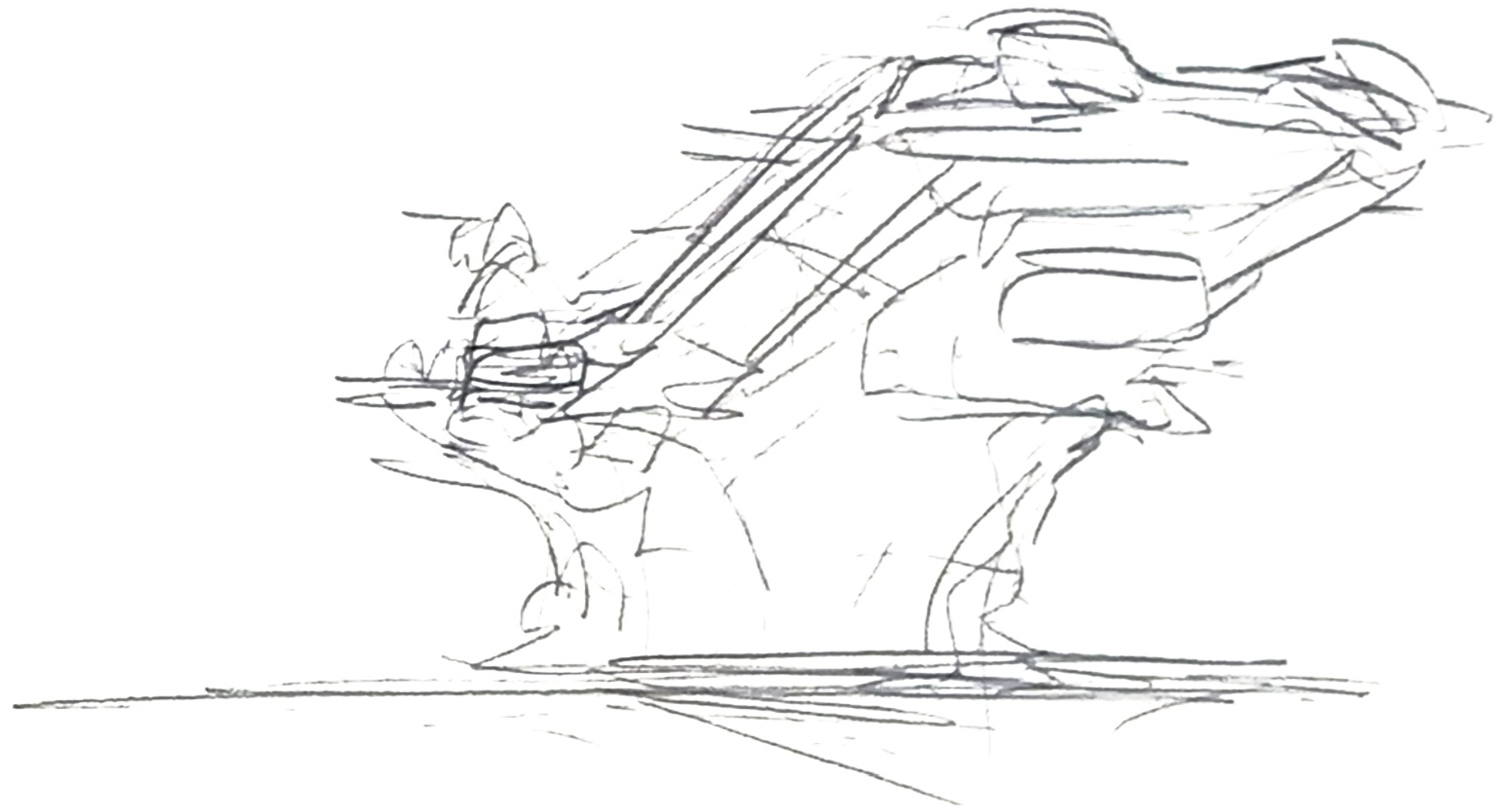




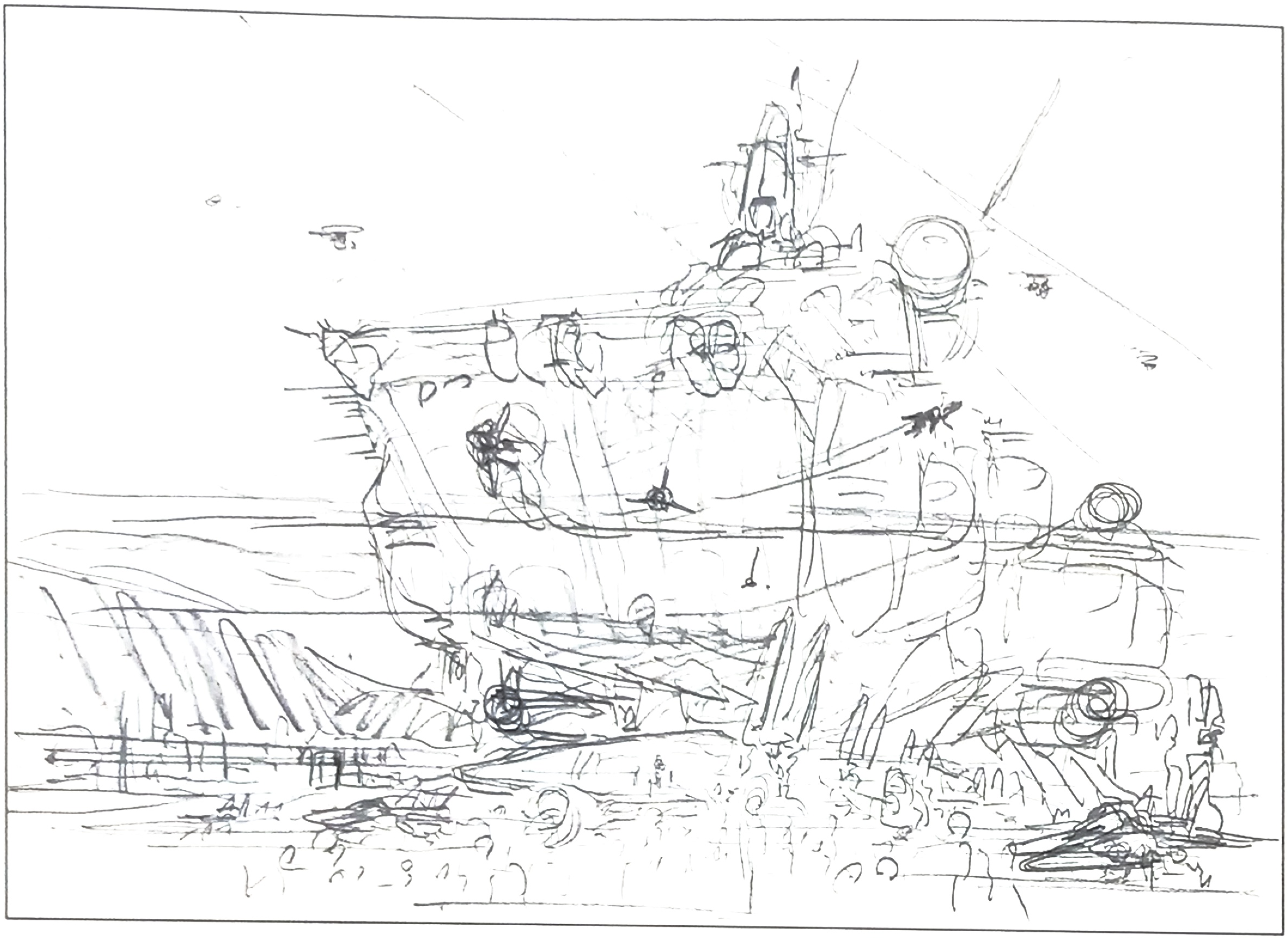


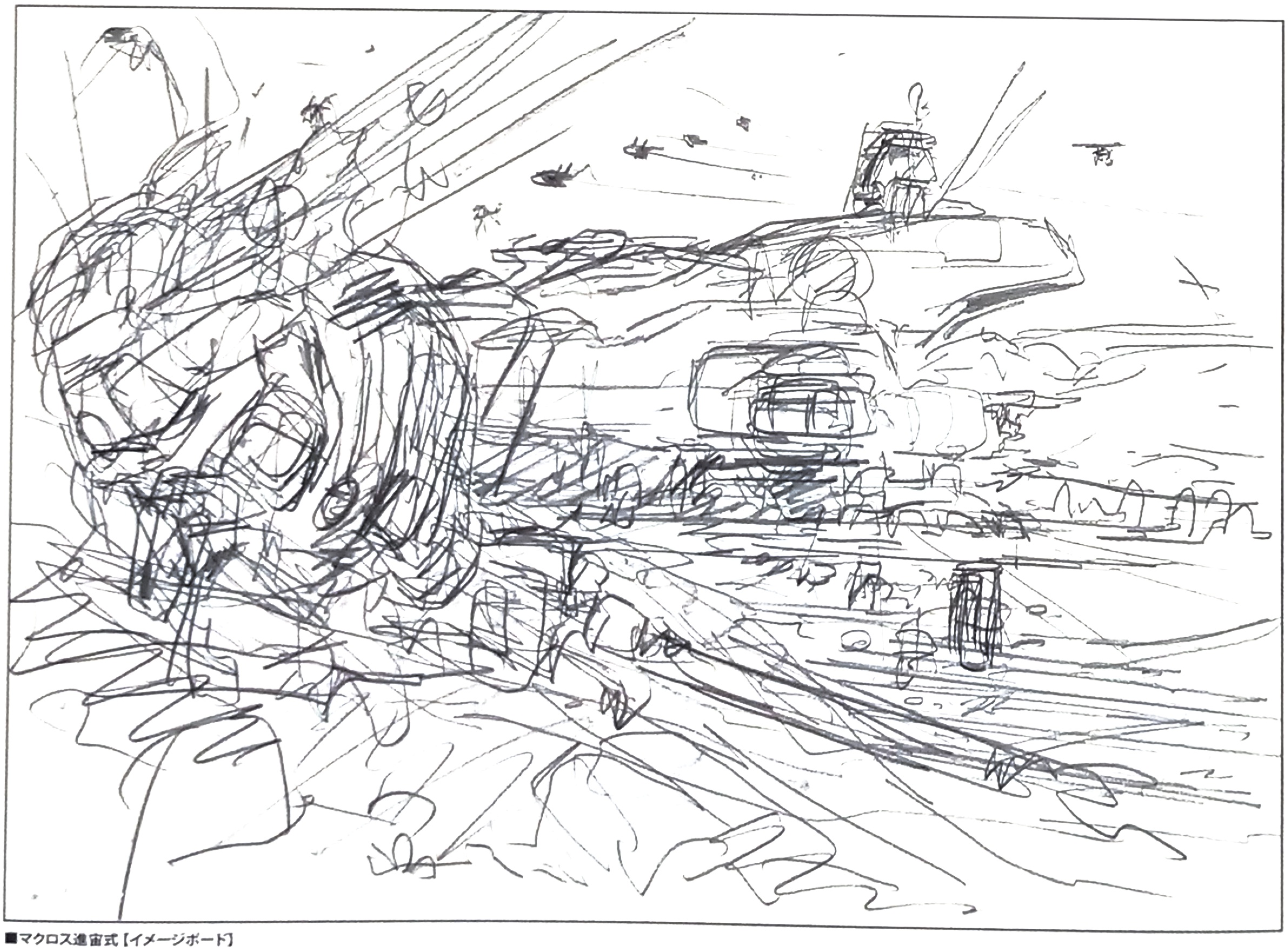
■CVS-101プロメテウス【イメージボード】
Aircraft career CVS-101 Prometheus【image board】





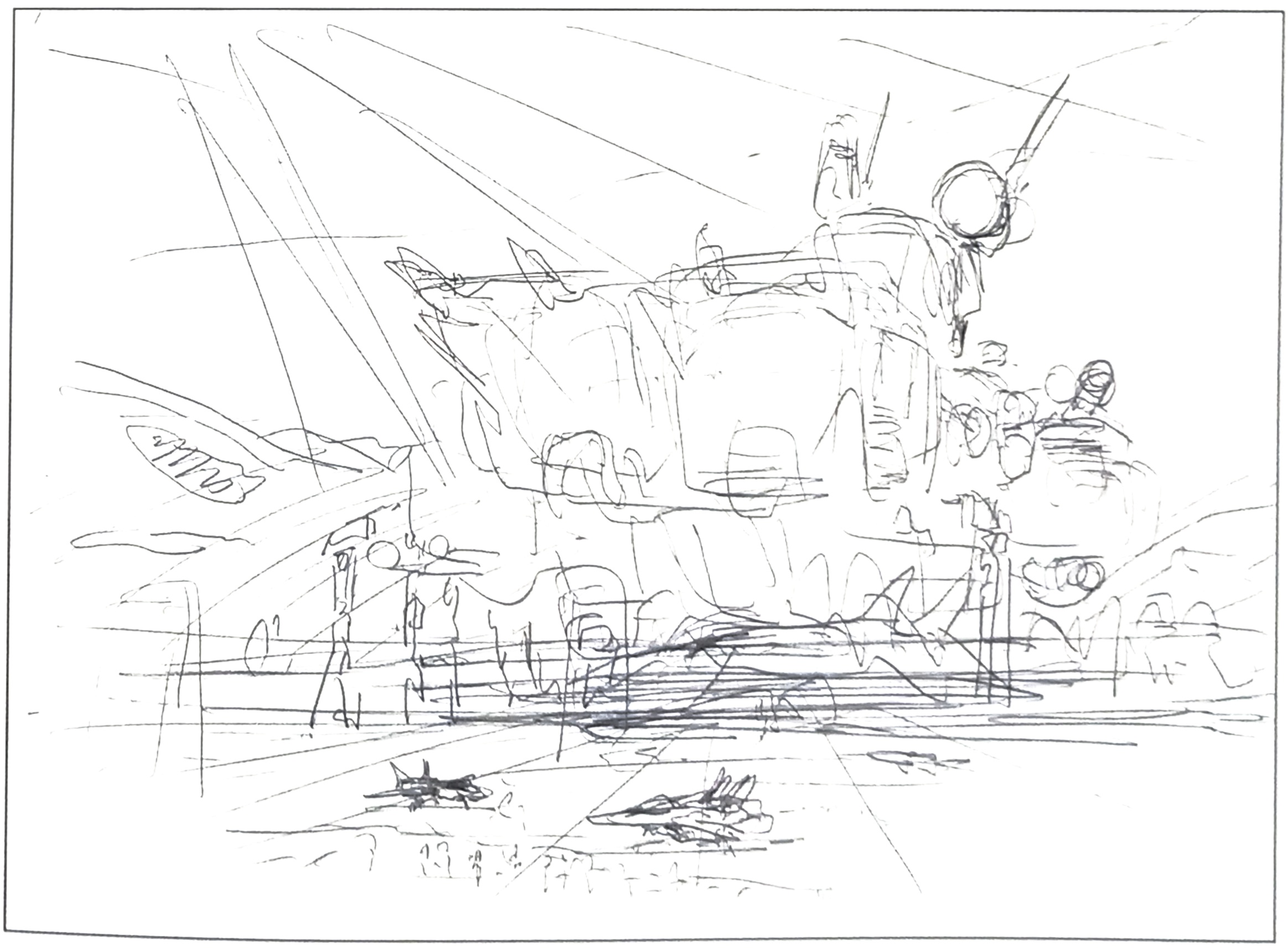




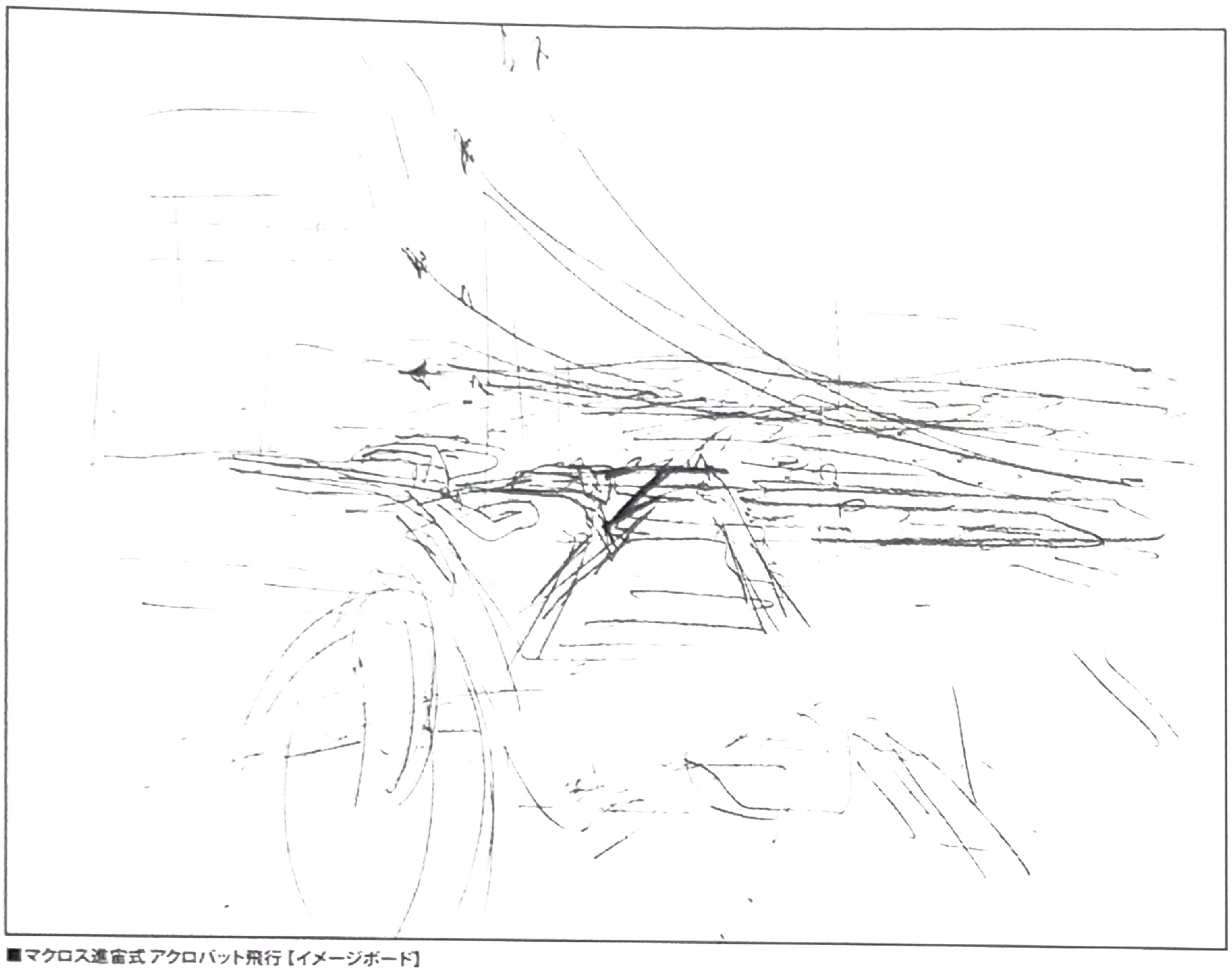


■マクロス進宙式【イメージボード】
Launch ceremony of the Macross【image board】

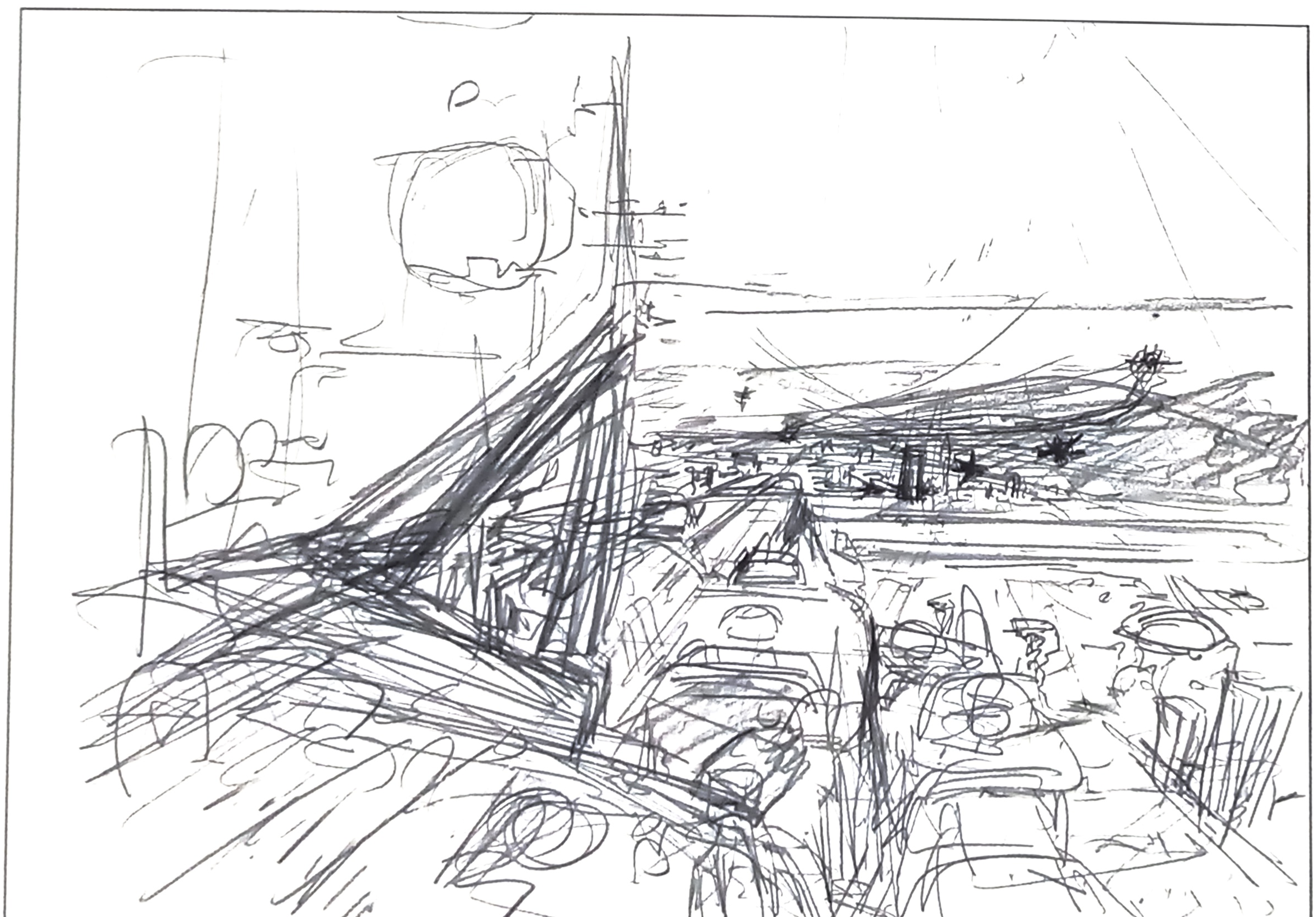




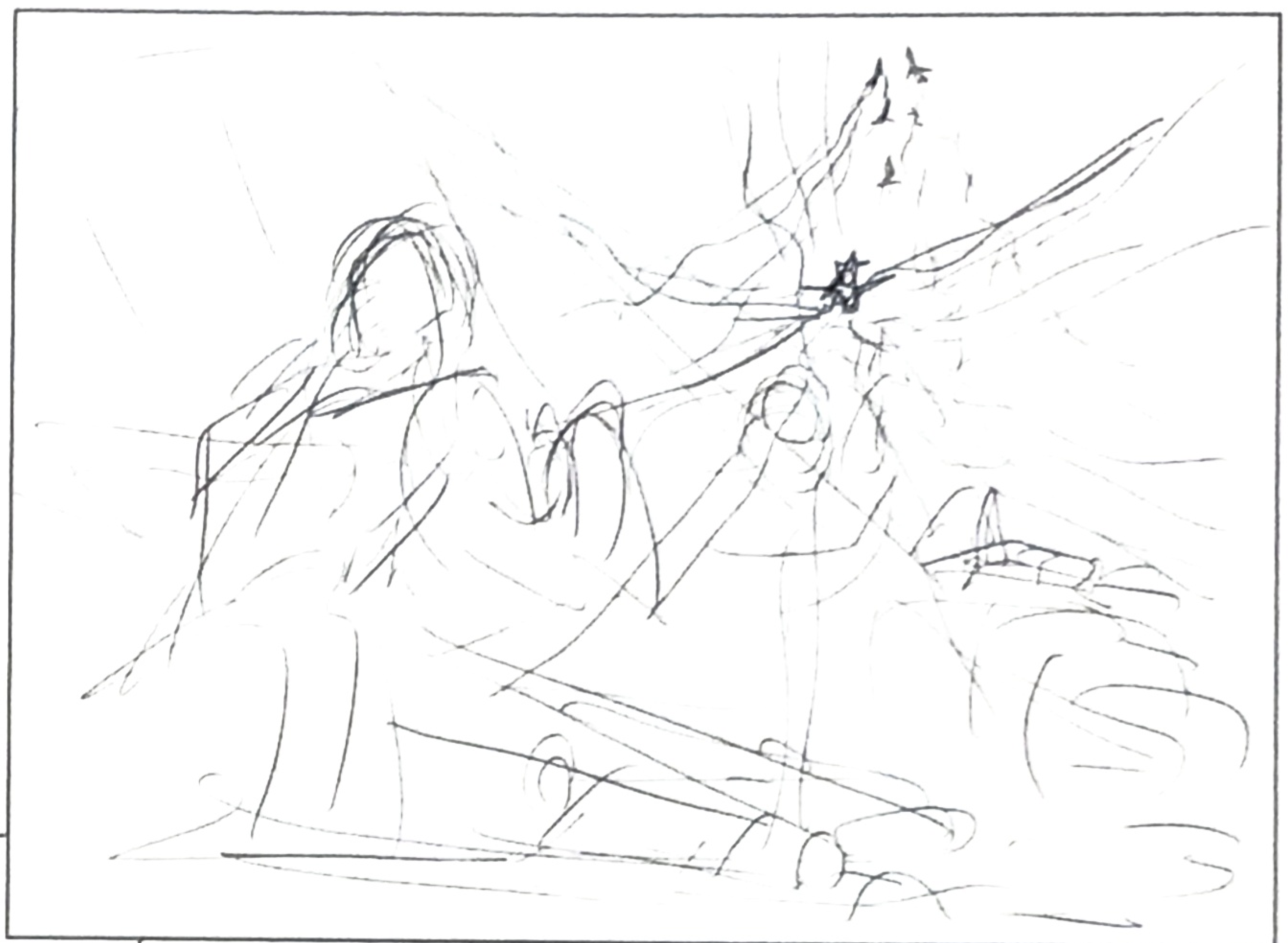
■マクロス進宙式【イメージボード】
Launch ceremony of the Macross【image board】

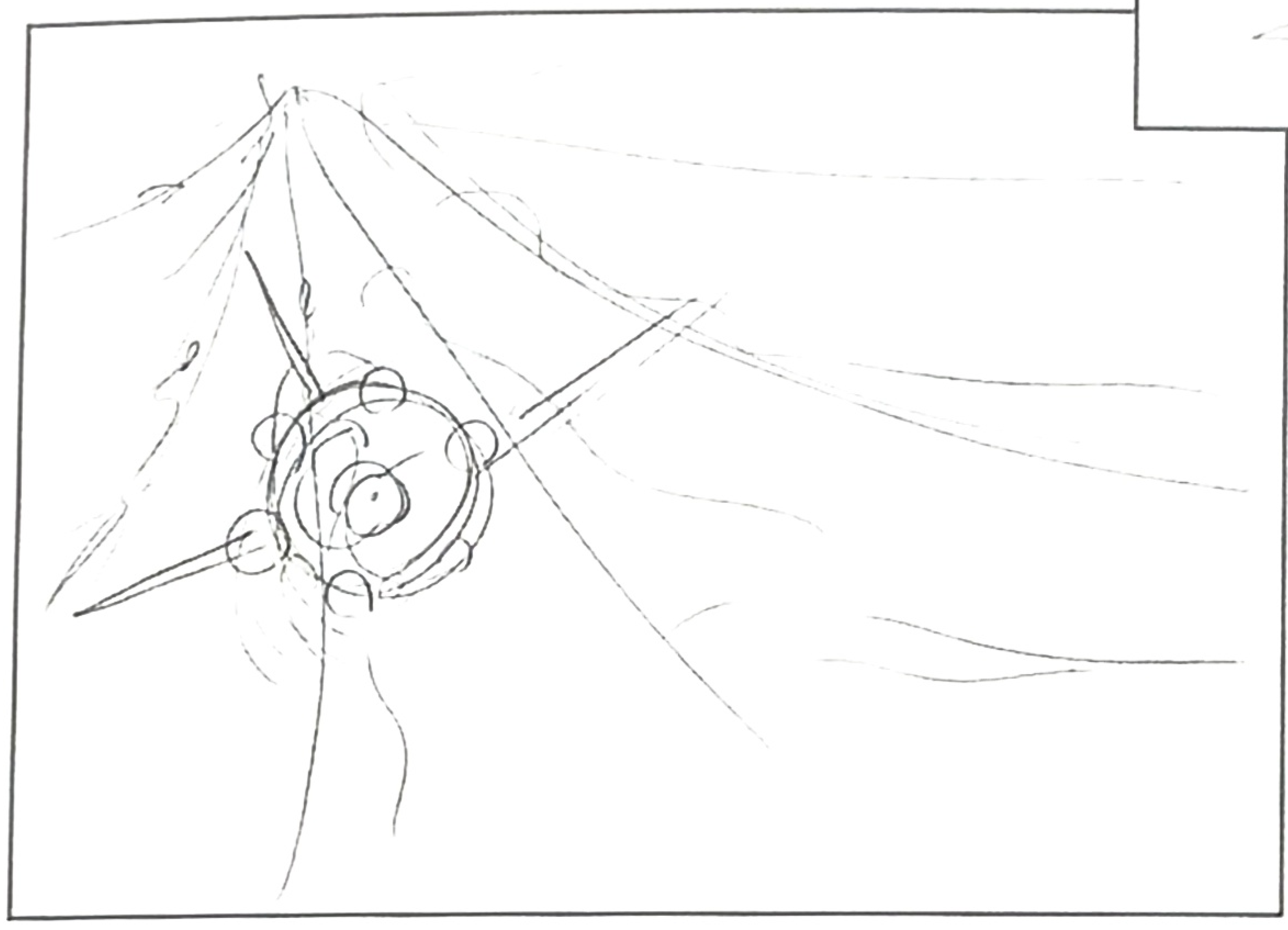


■マクロス進宙式 アクロバット飛行【イメージボード】
Acrobat flight at the launch ceremony of the Macross【image board】

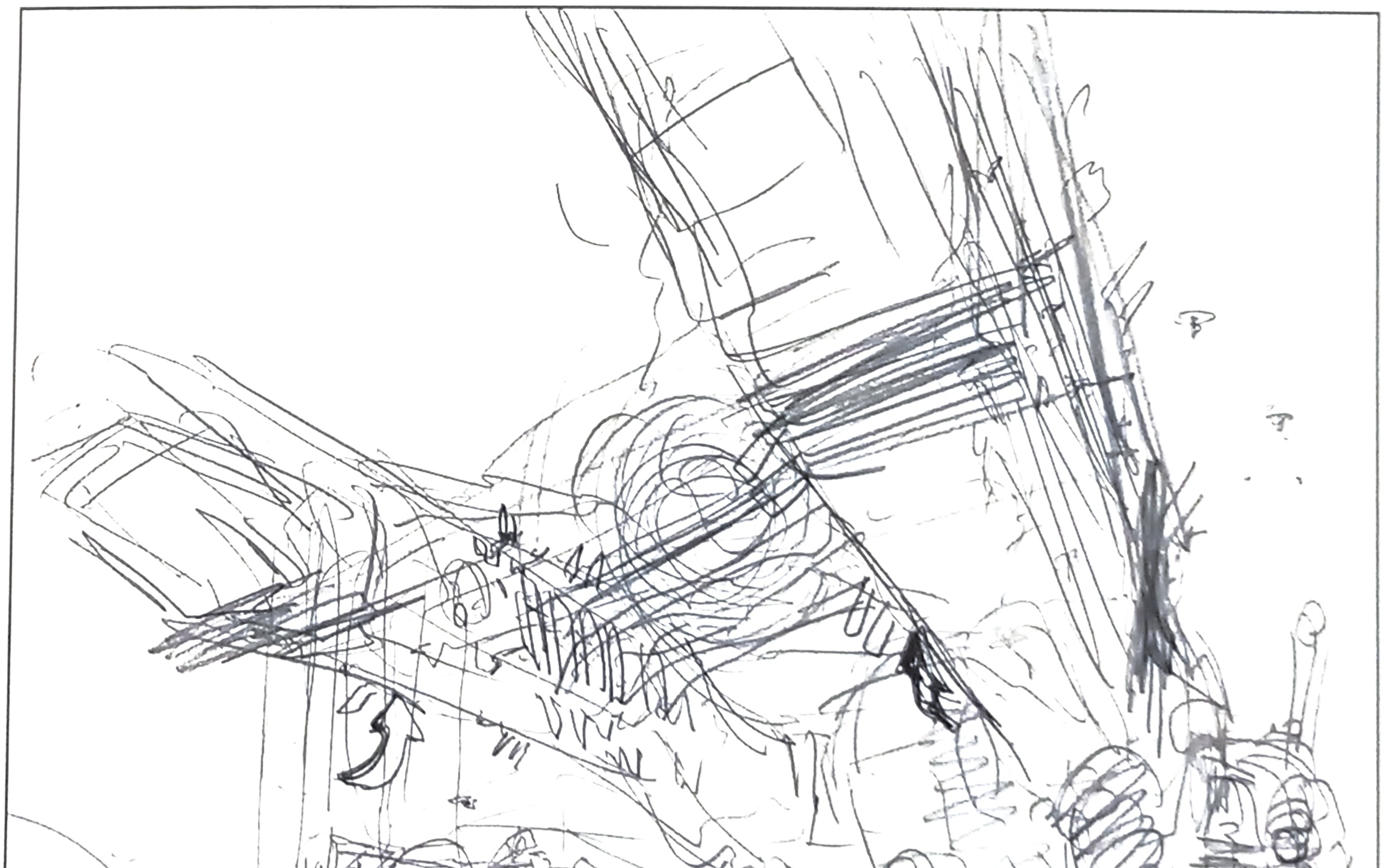


■SDF-1マクロス【イメージボード】
SDF-1 Macross【image board】



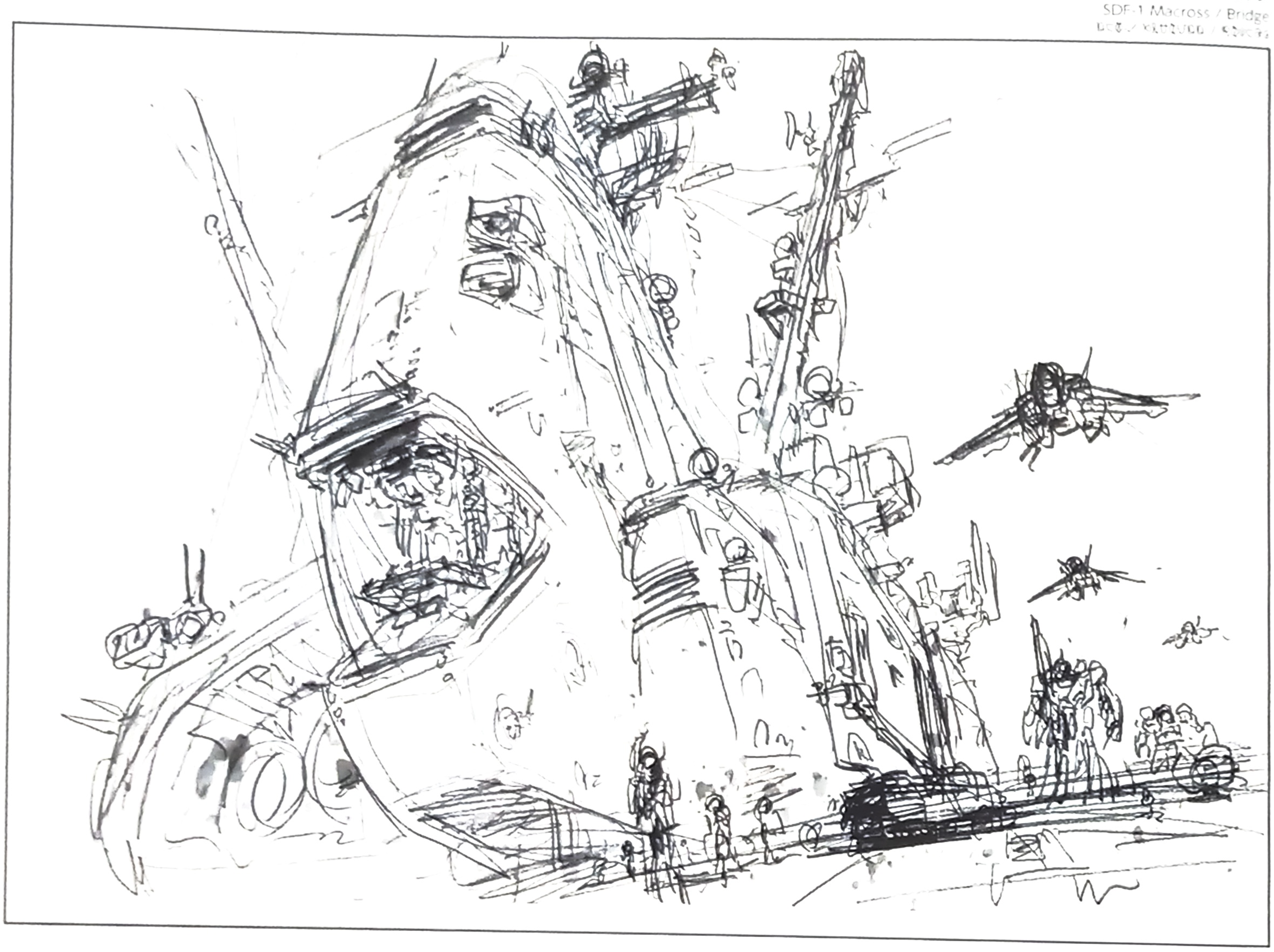


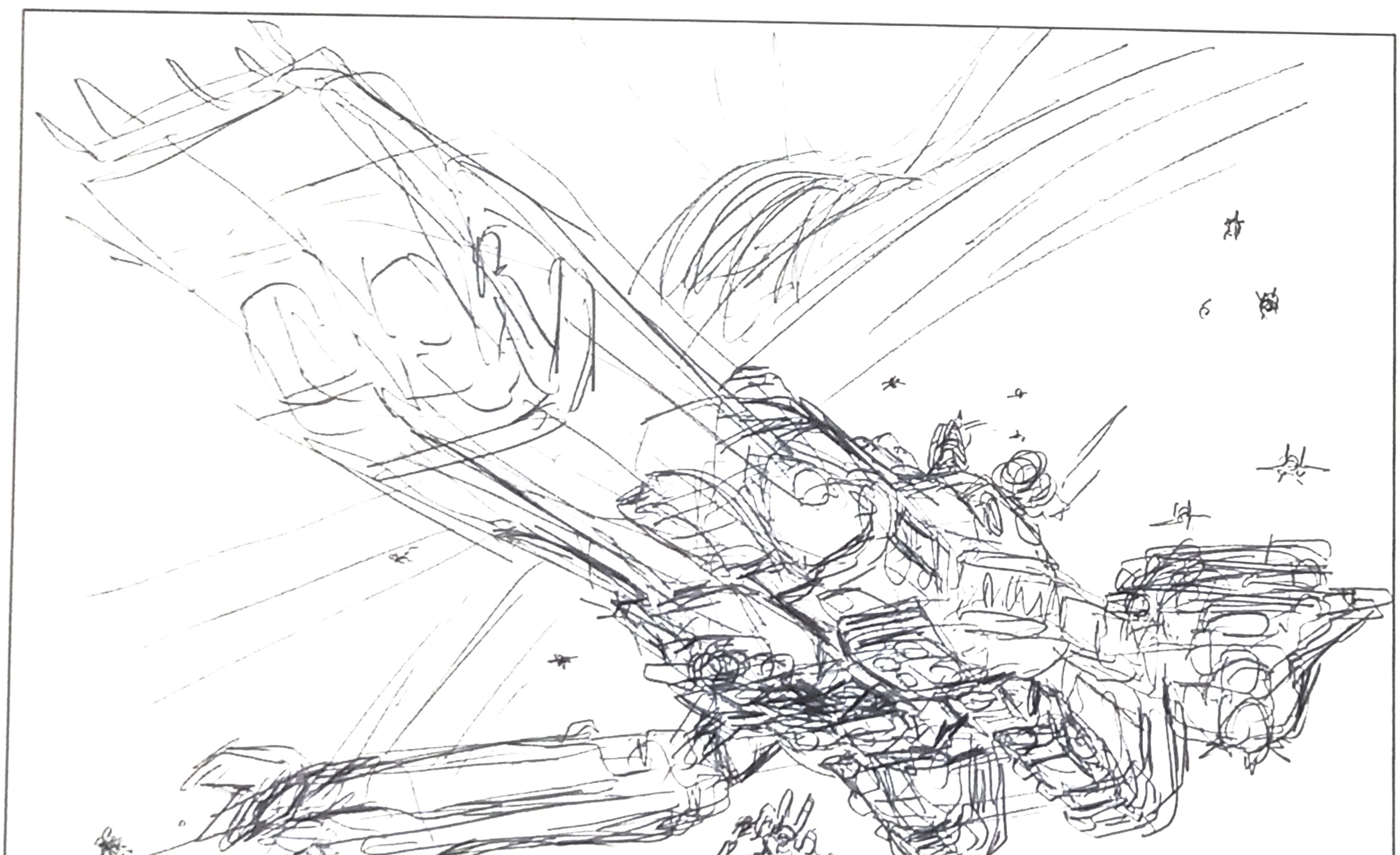
■マクロス進宙式 アクロバット飛行【イメージボード】
Acrobat flight at the launch ceremony of the Macross【image board】



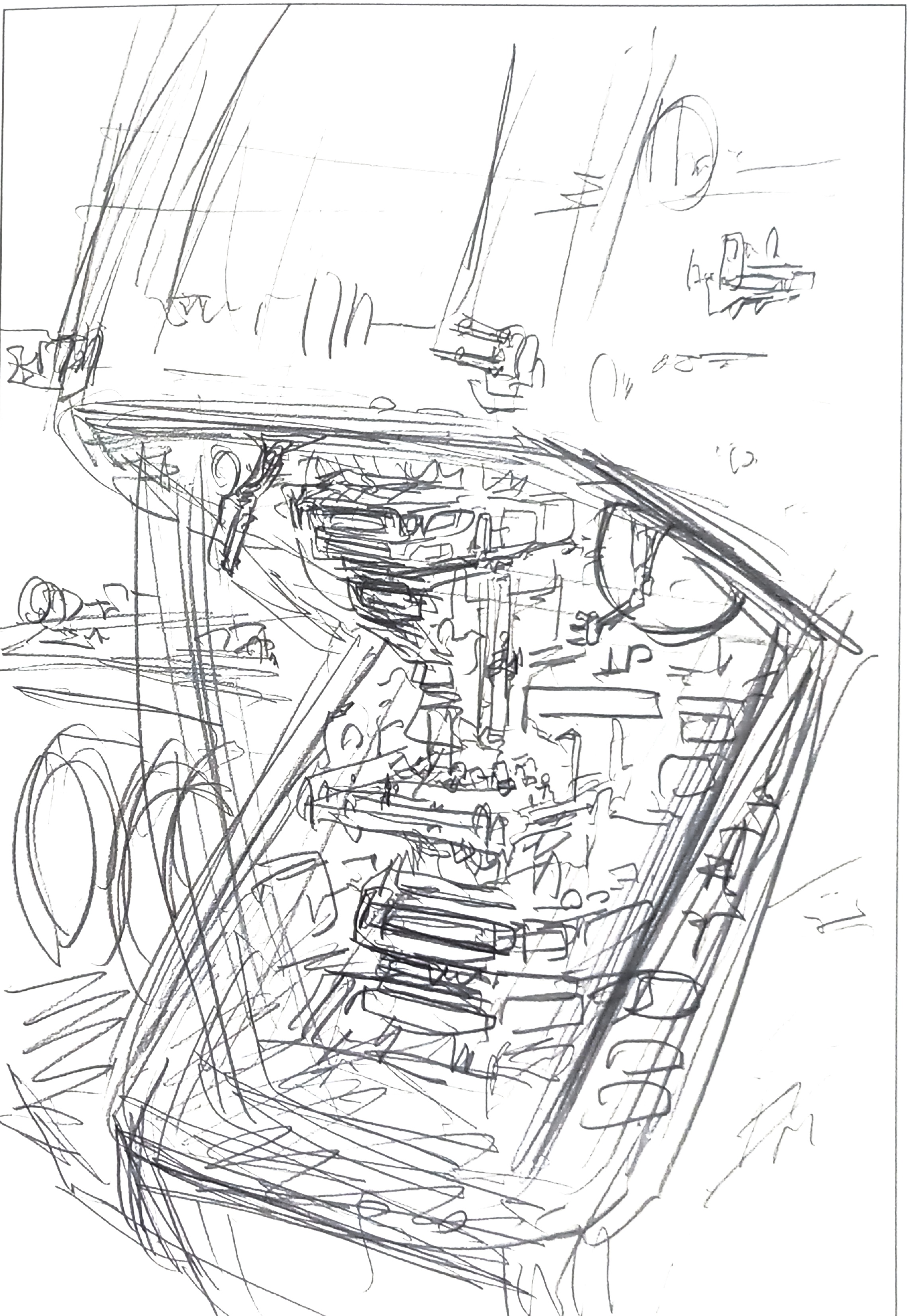
■SDF-1マクロス　主砲発射シークエンス【イメージボード】
SDF-1 Macross - Main cannon firing sequence【image board】

■SDF-1マクロス／ブリッジ
SDF-1 Macross / Bridge





■SDF-1マクロス
SDF-1 Macross

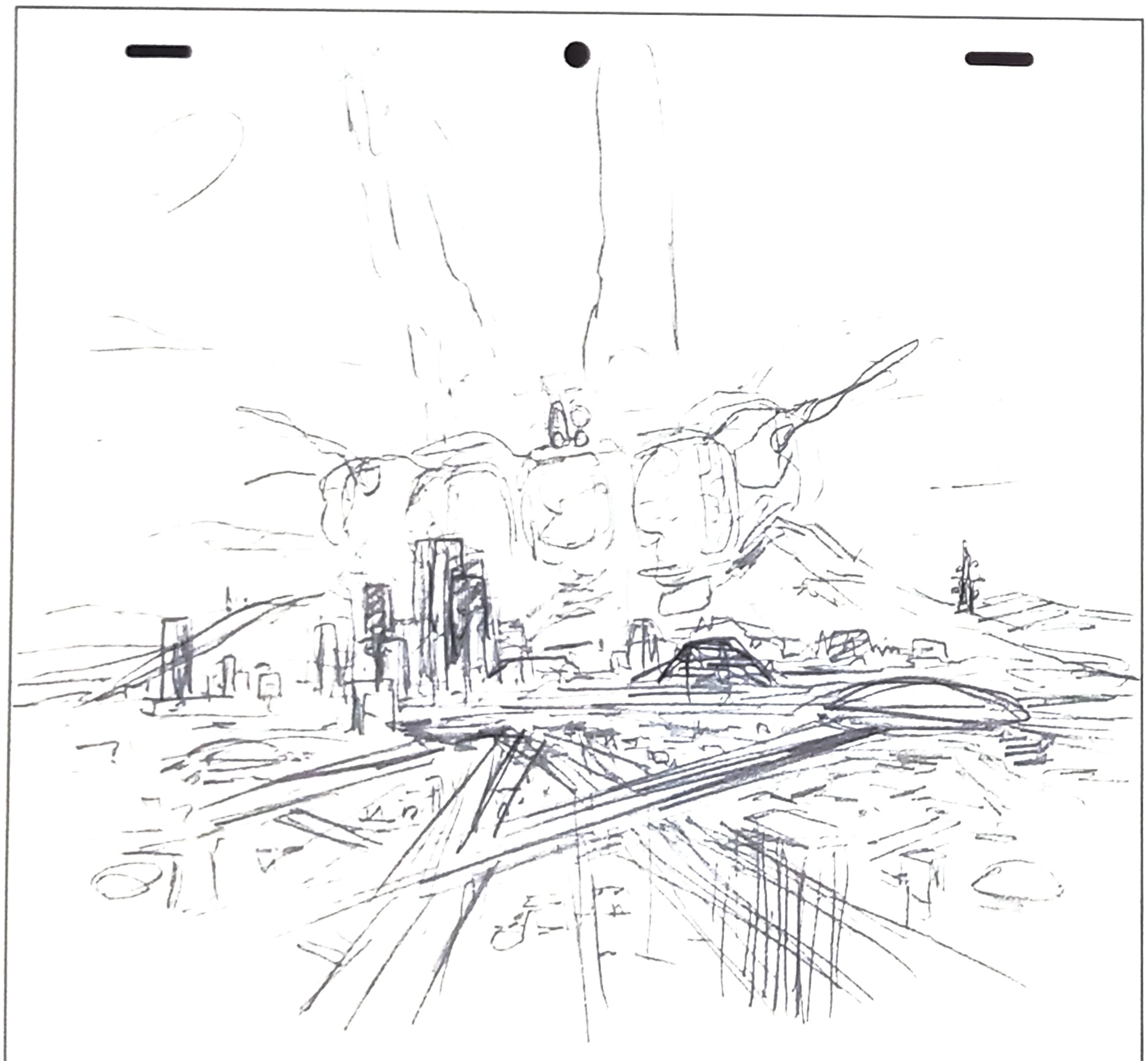


■SDF-1マクロス　ブリッジ
SDF-1 Macross　Bridge

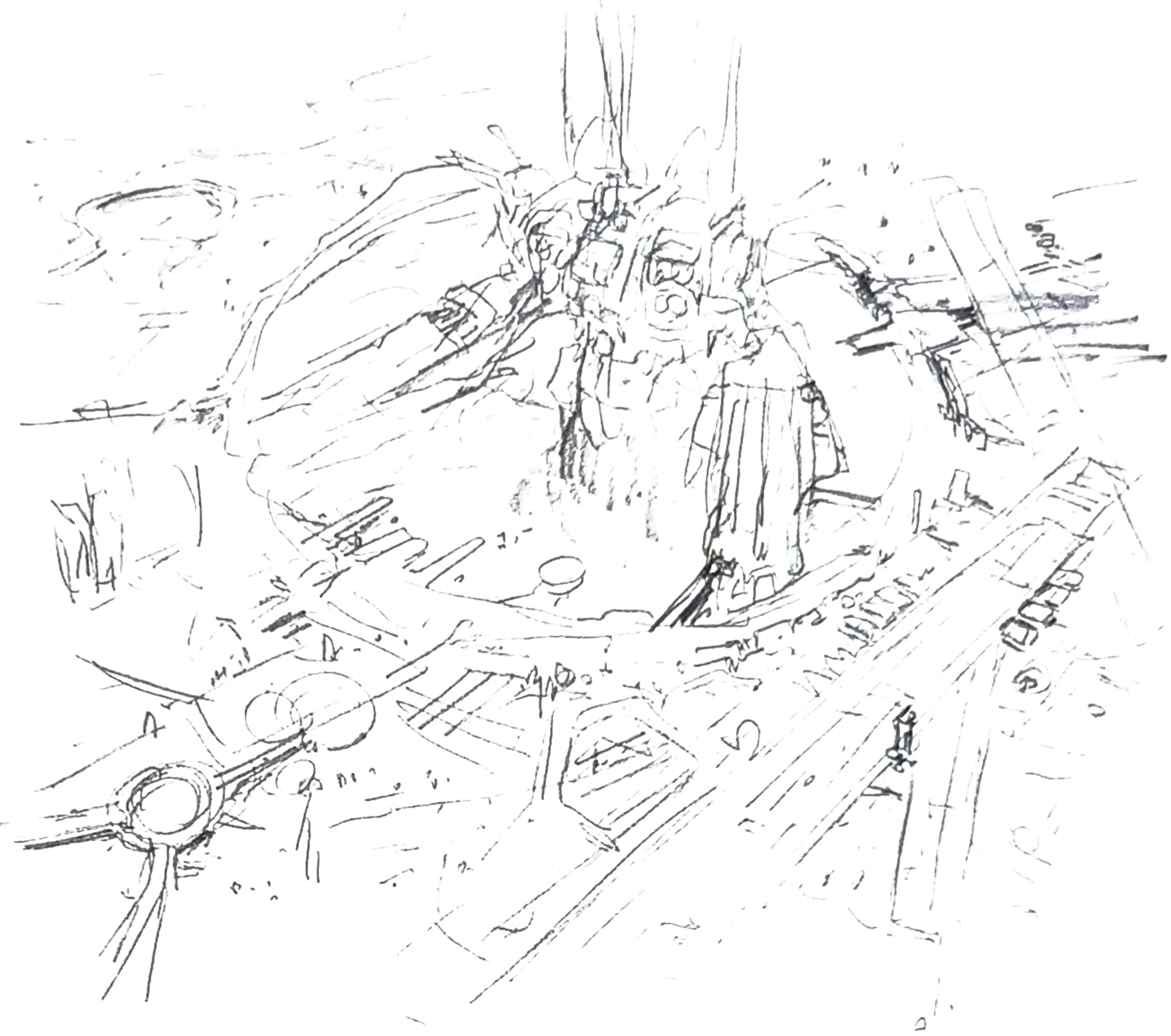




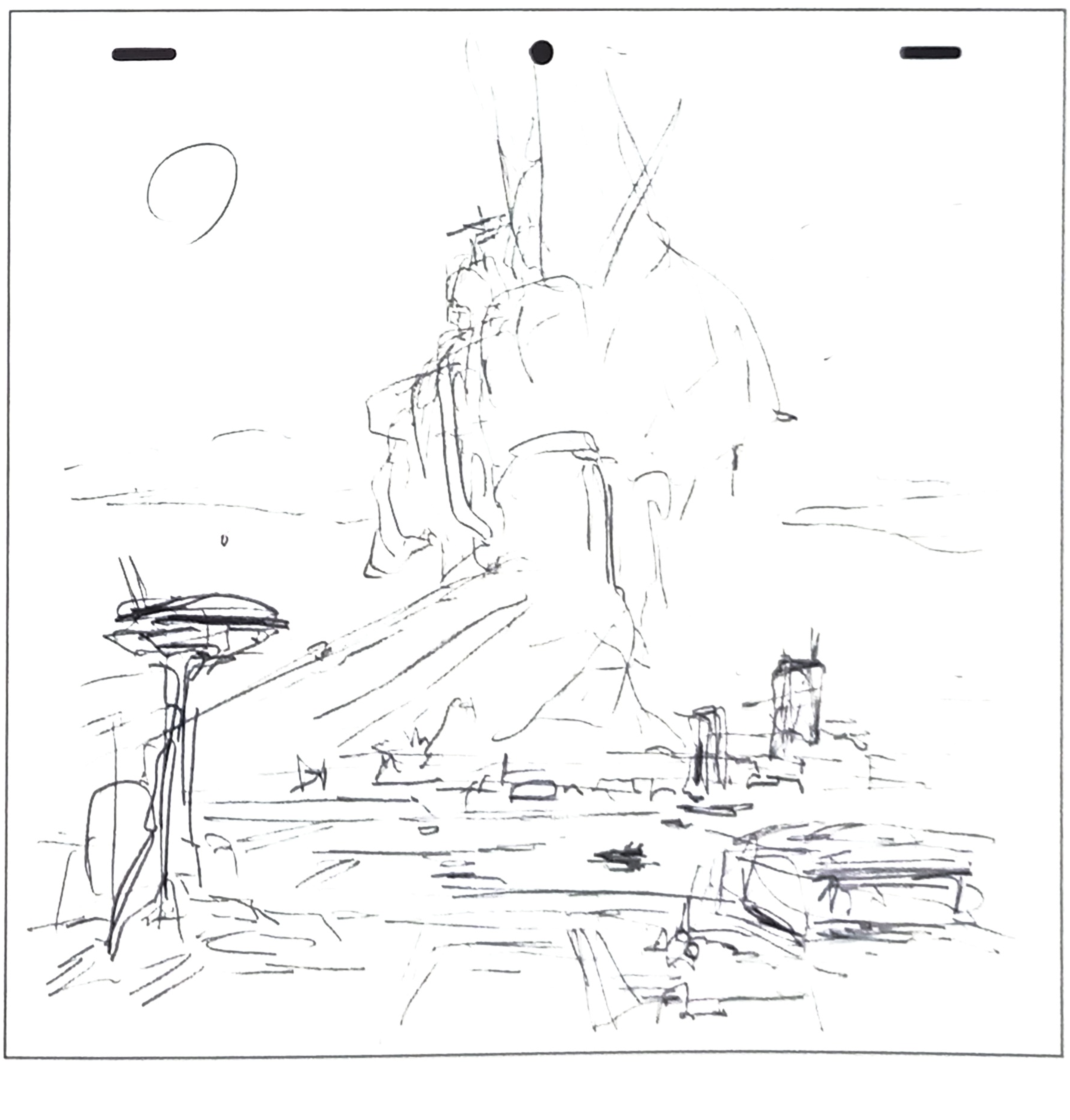
■マクロス・シティ【イメージボード】
Macross City【Image board】



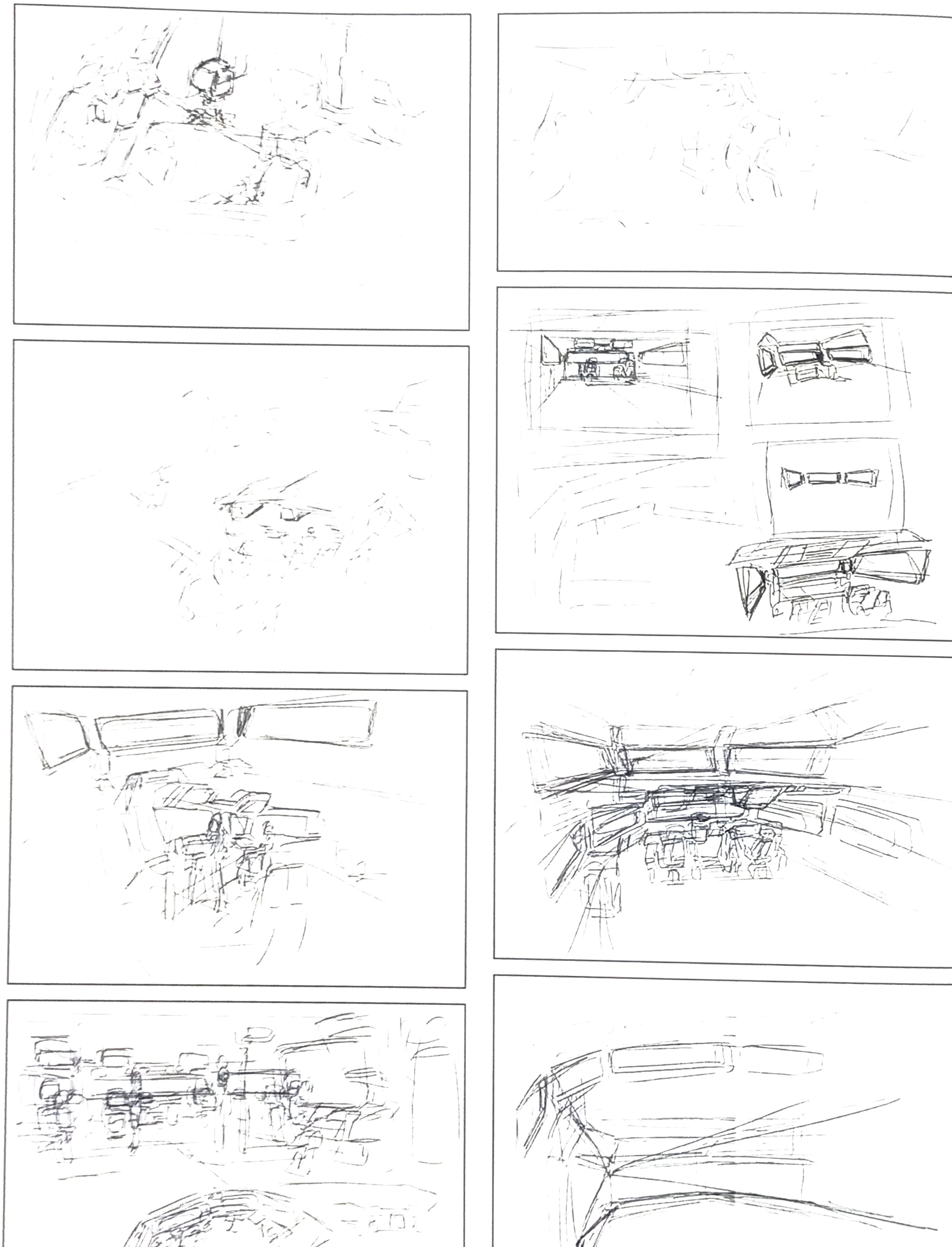
■マクロス・シティ【レイアウト】
Macross City【layout】



■マクロス・シティ【イメージボード】
Macross City【image board】



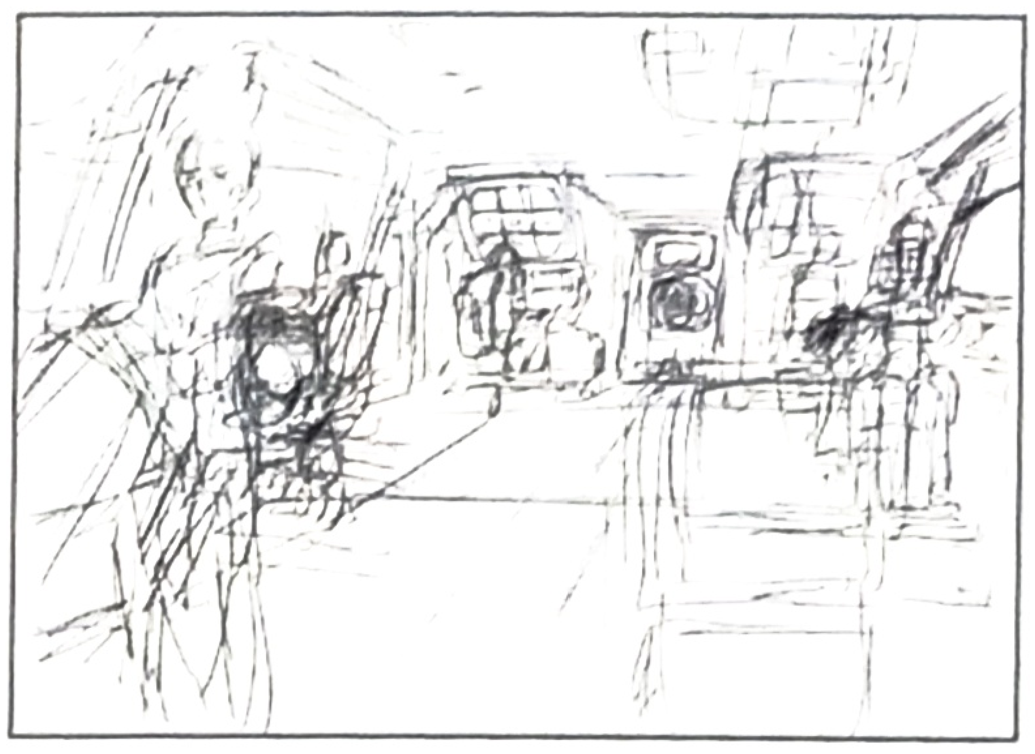
■マクロス・シティ【レイアウト】
Macross City【layout】

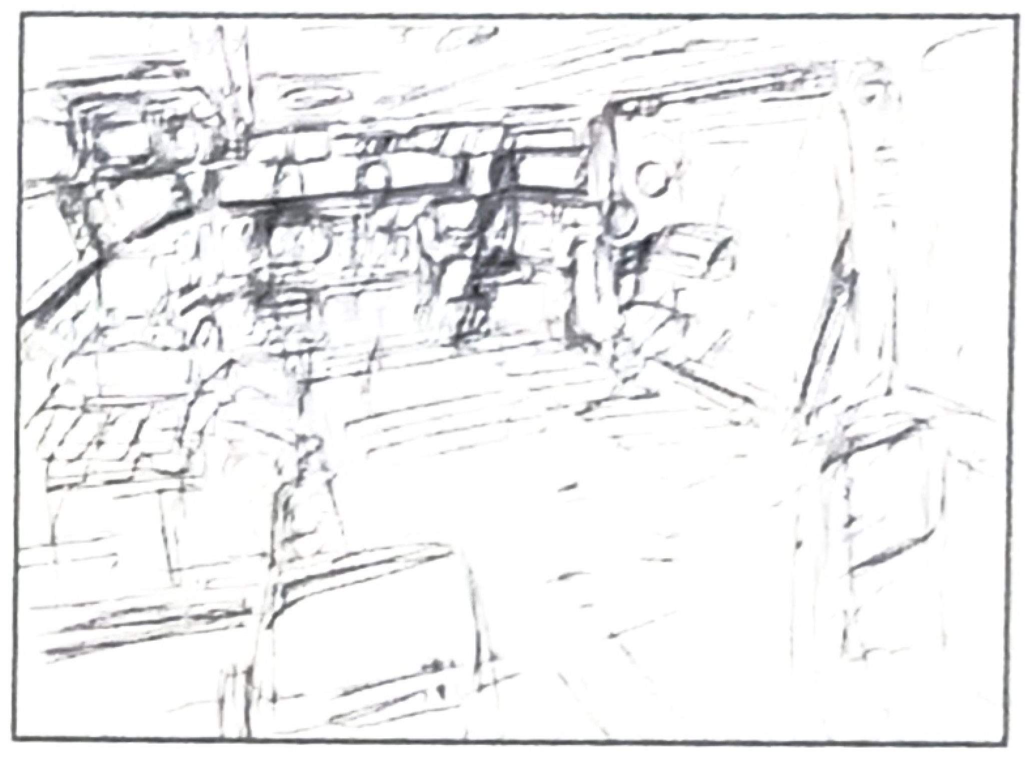


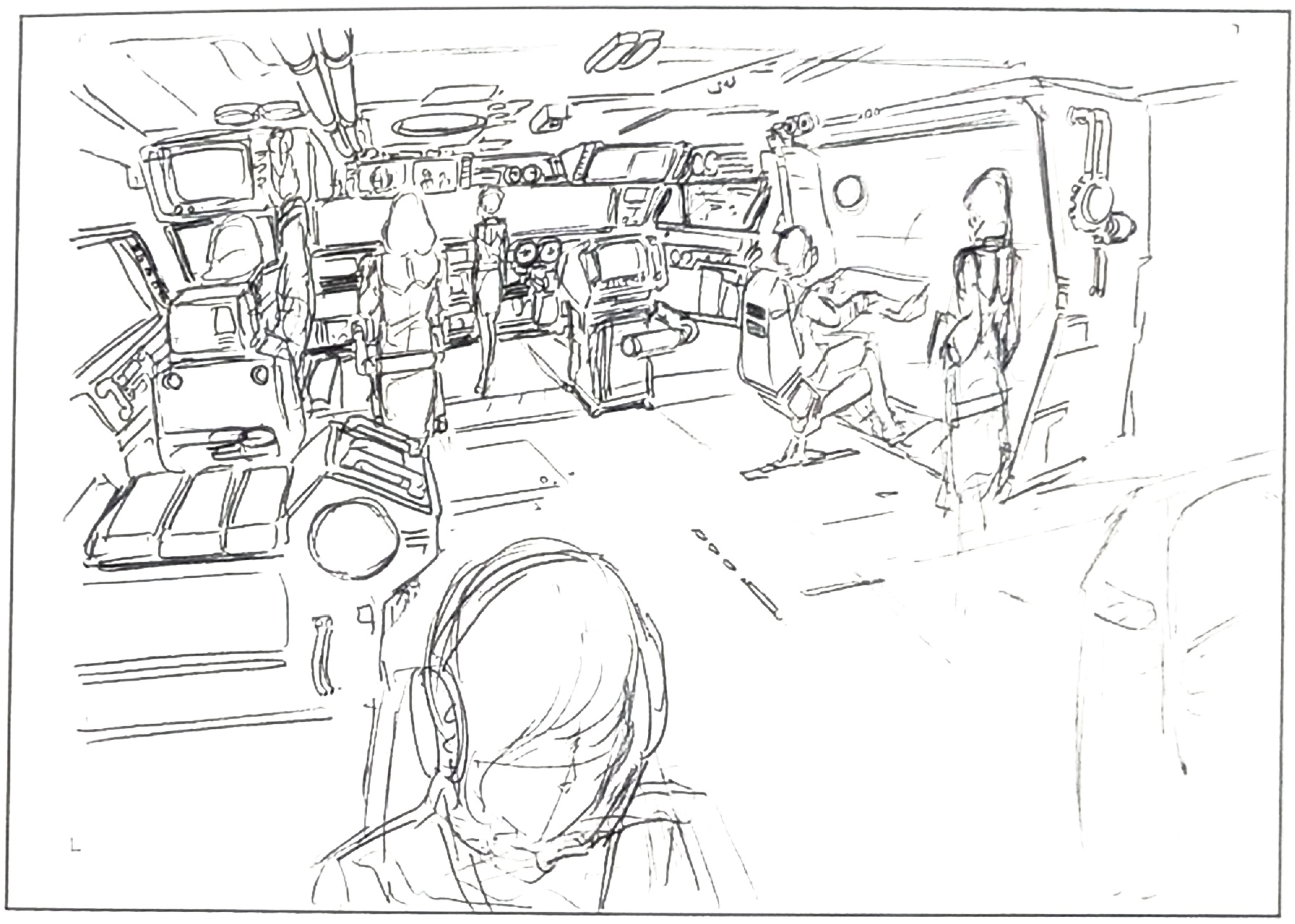
■SDF-1 マクロス（ブリッジ内戦闘指揮所）
SDF-1 Macross (CDC:Combat Direction Center in bridge)

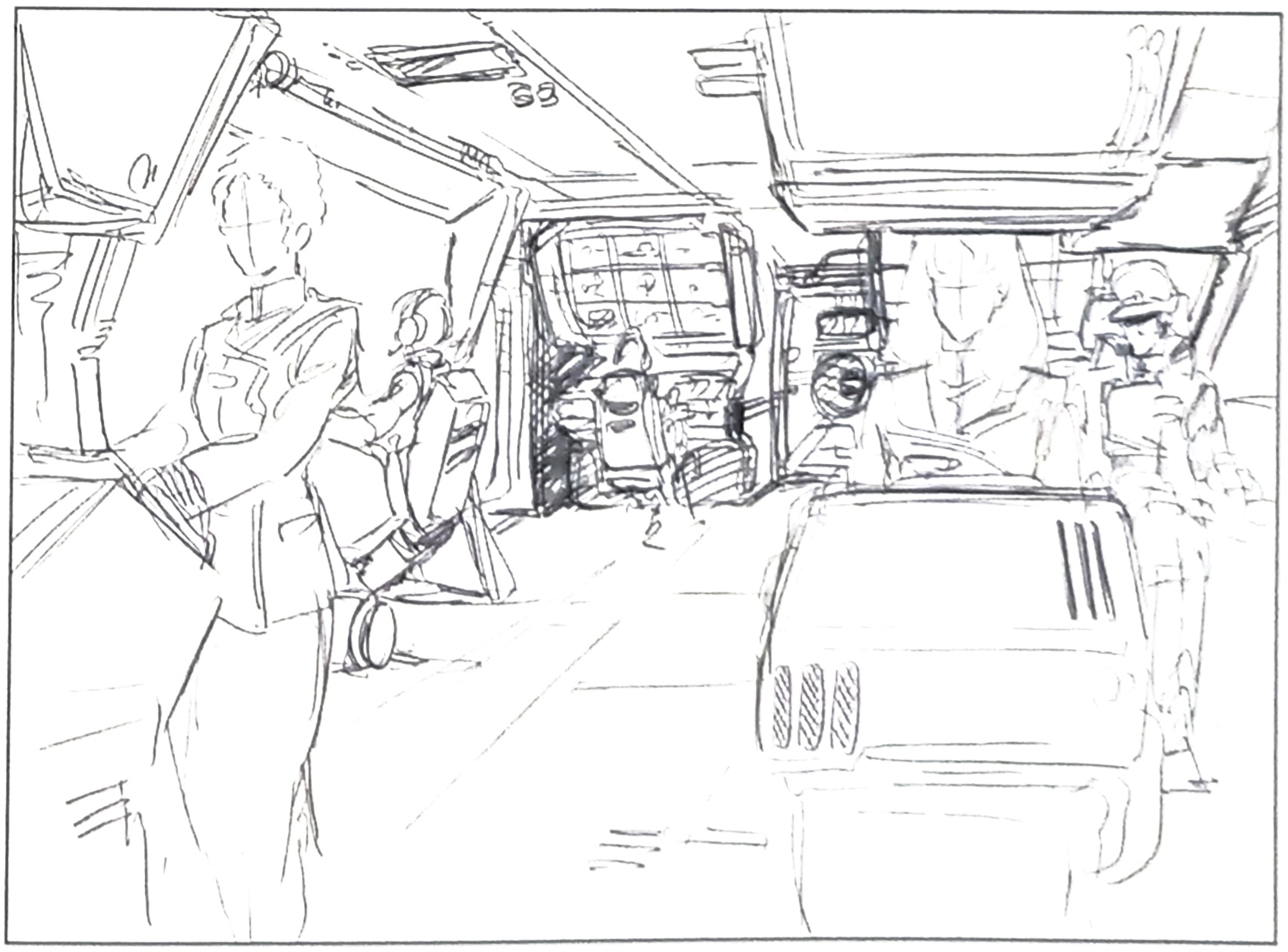
■SDF-1 マクロス（ブリッジ内戦闘指揮所）

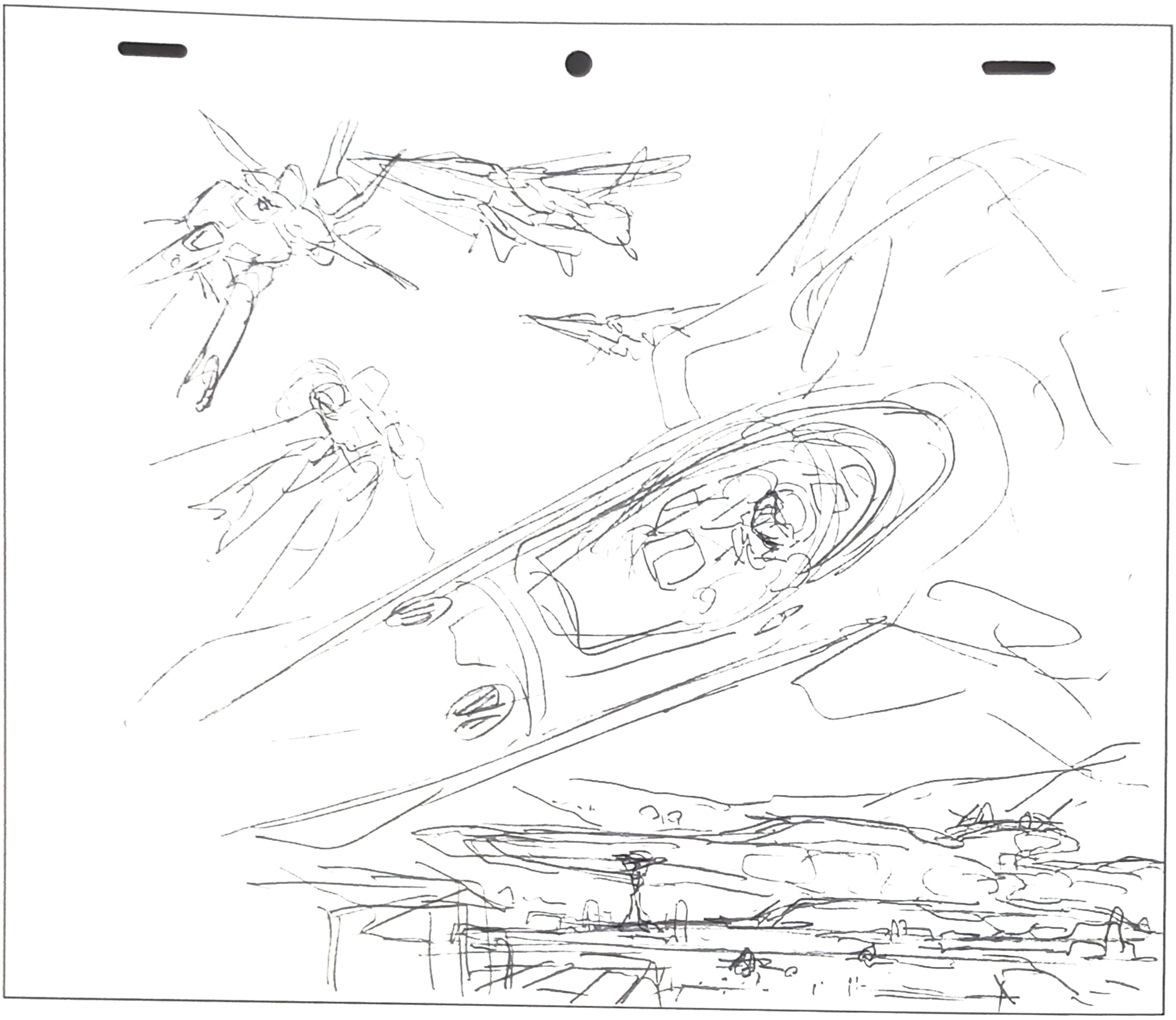
SDF-1 Macross (CDC Combat Direction Center in bridge)

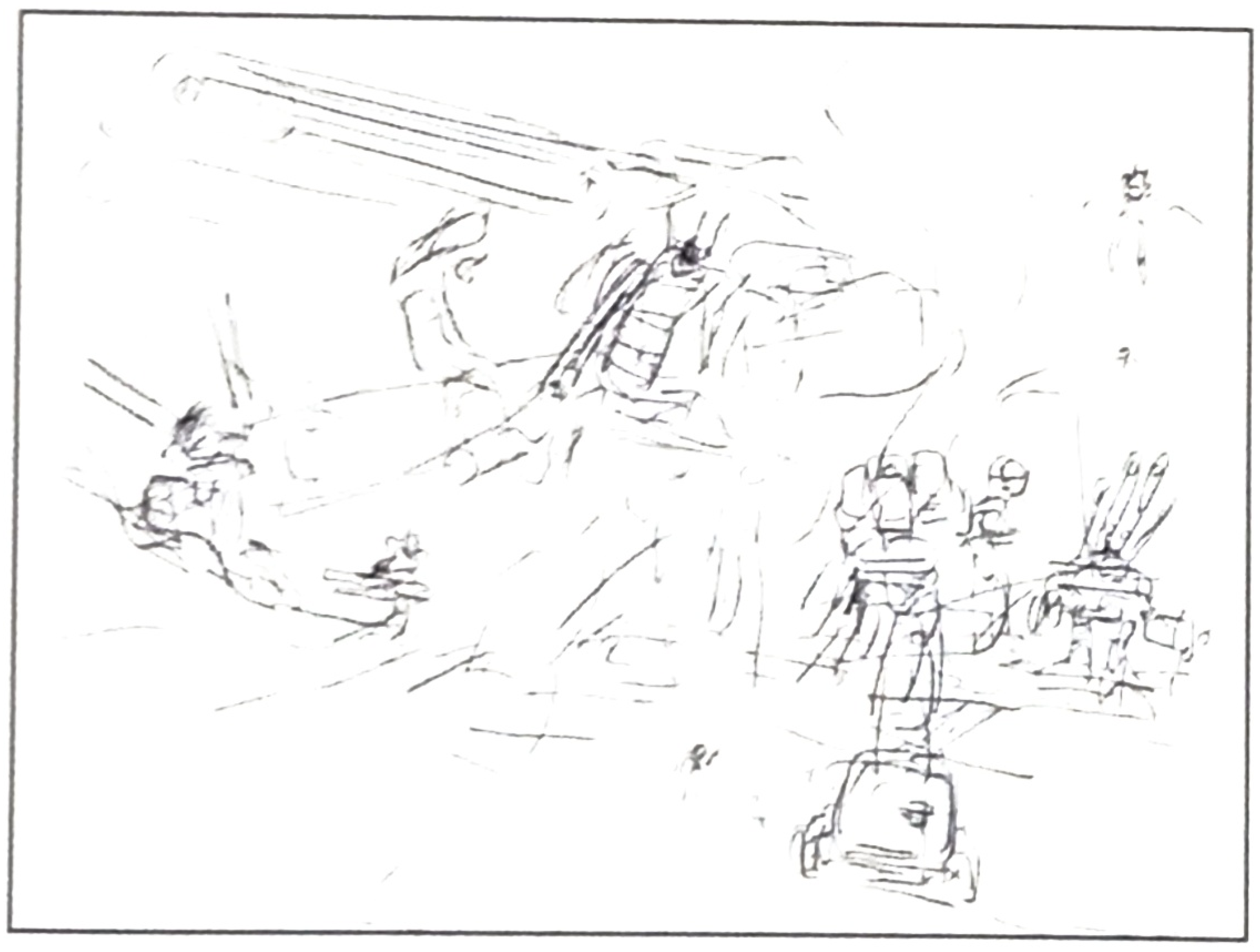


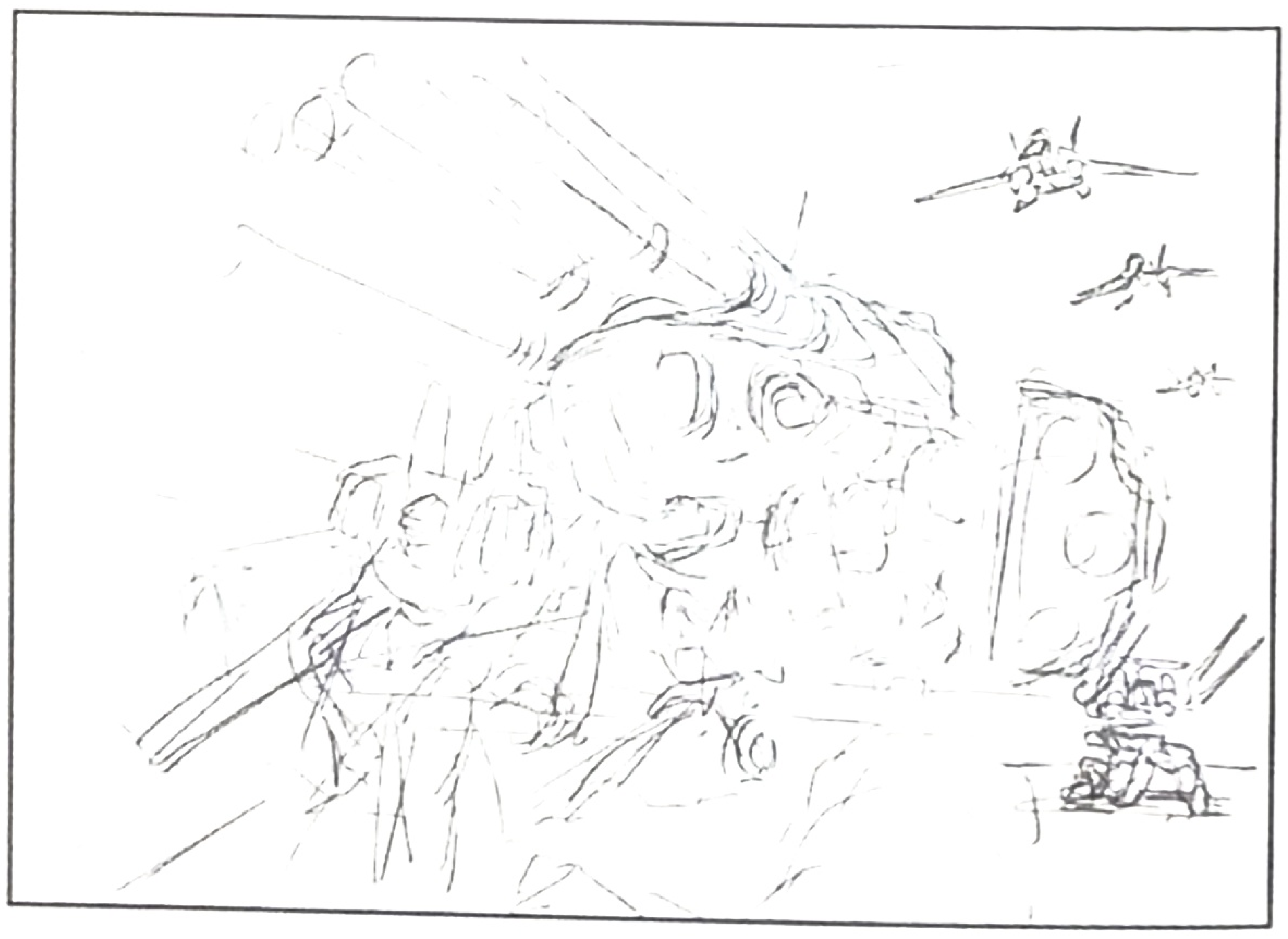










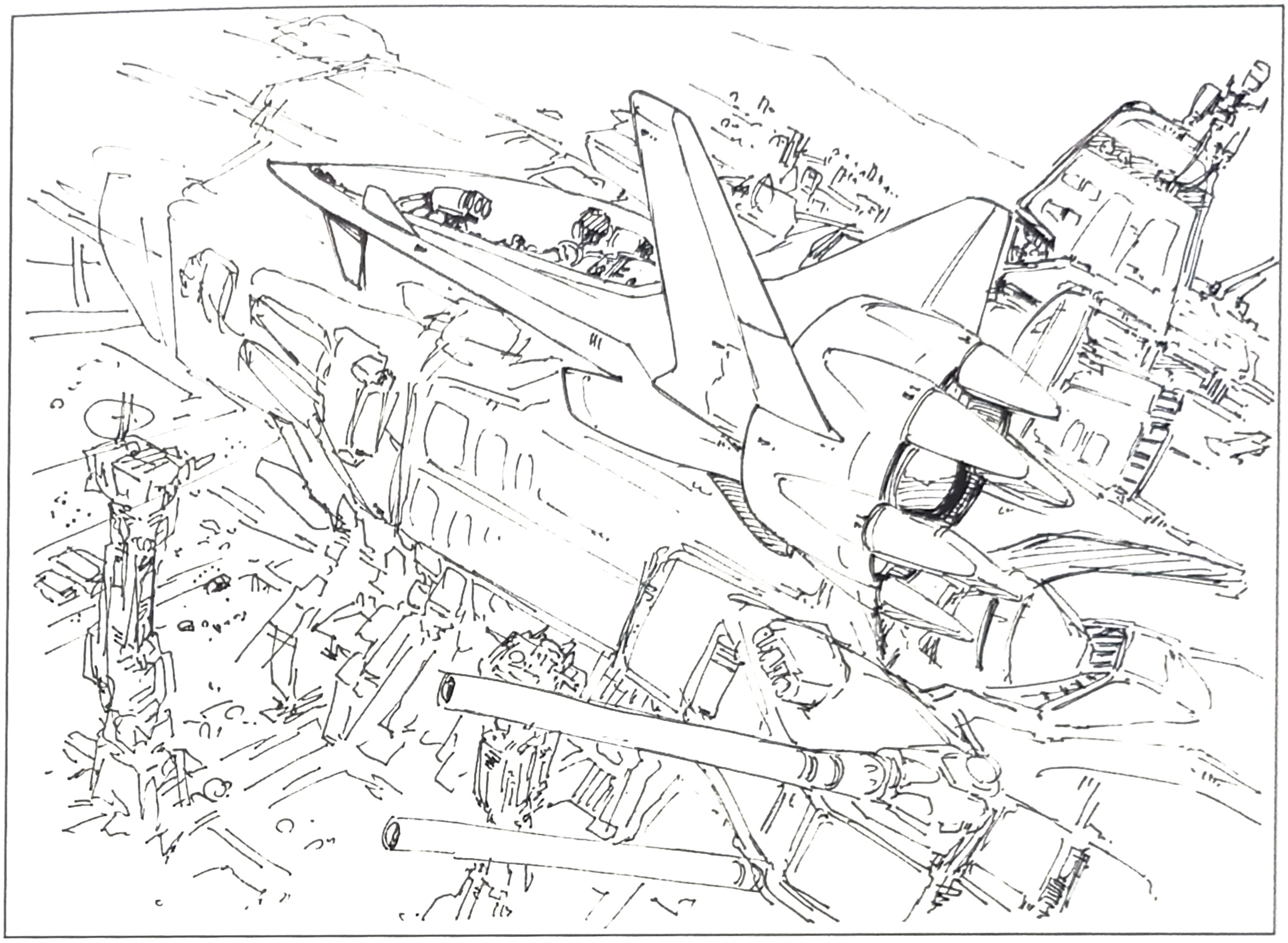


■イメージボード

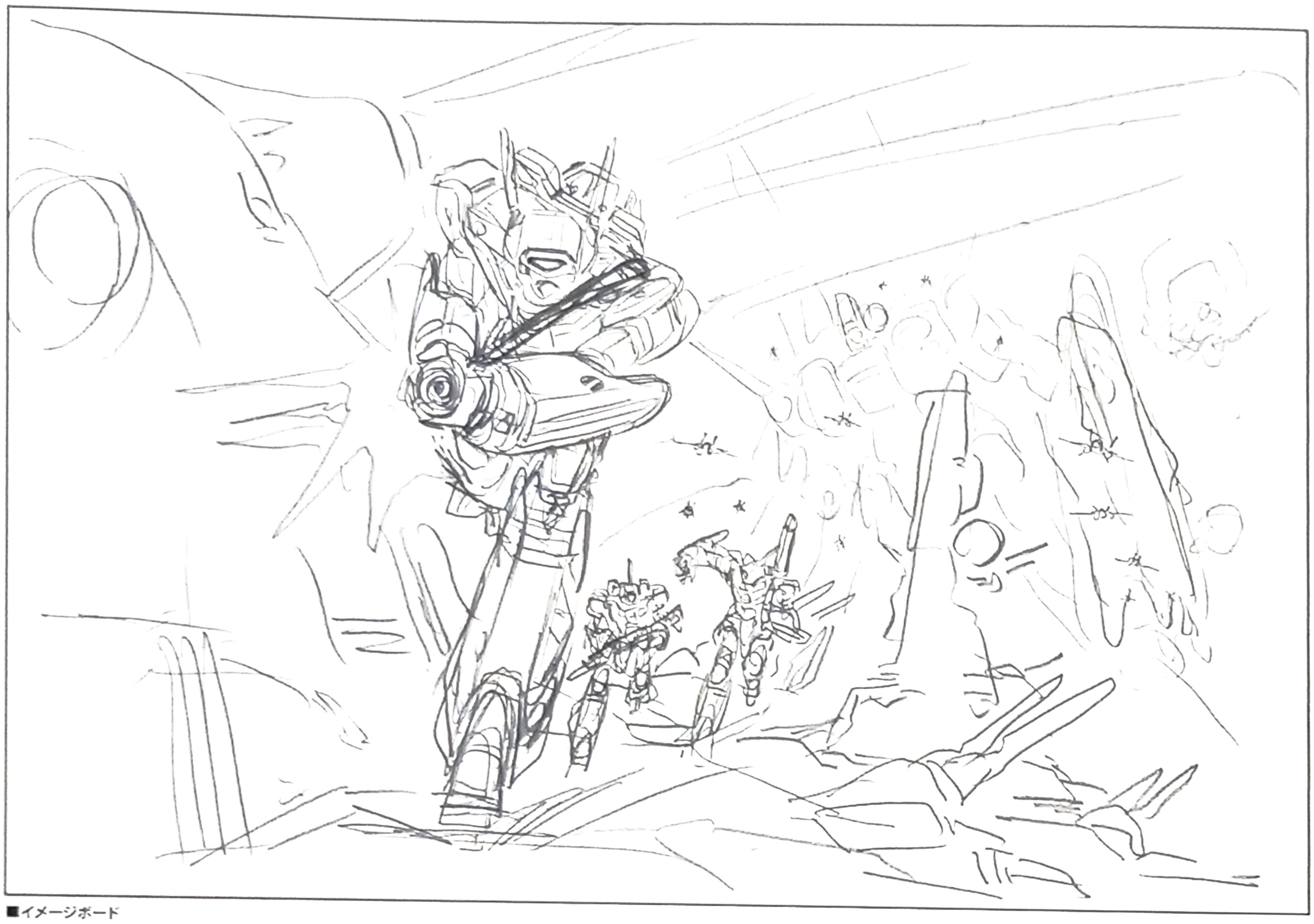
image board

右ページの2枚は進宙直前のSDF-1マクロスと、南アタリア島に飛来する主人公・輝のファンレーサー。

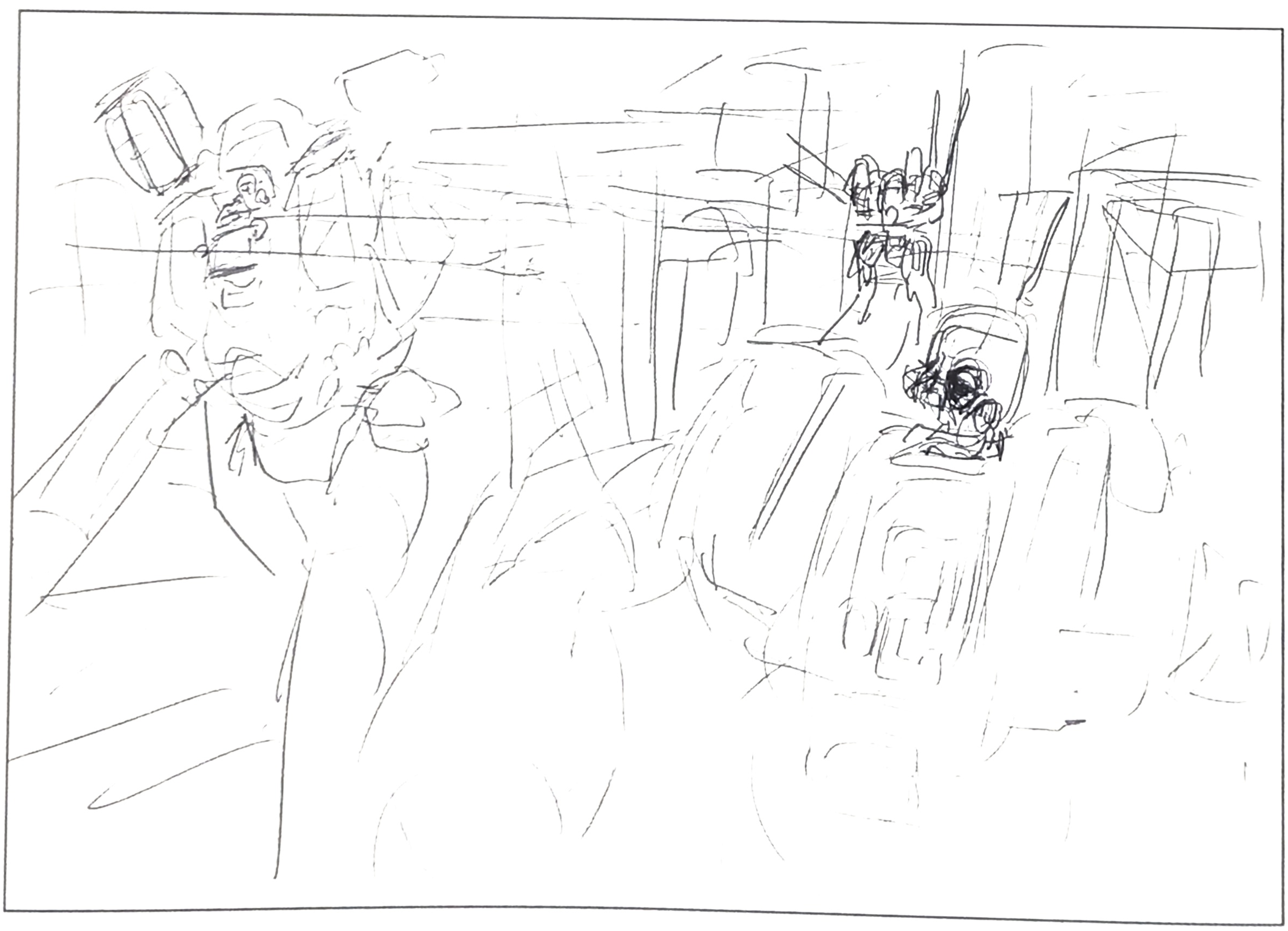
The two on the right page are the SDF-1 *Macross* just before the launch and the fan racer of the main character, Hikaru, who flies to South Atalia Island.



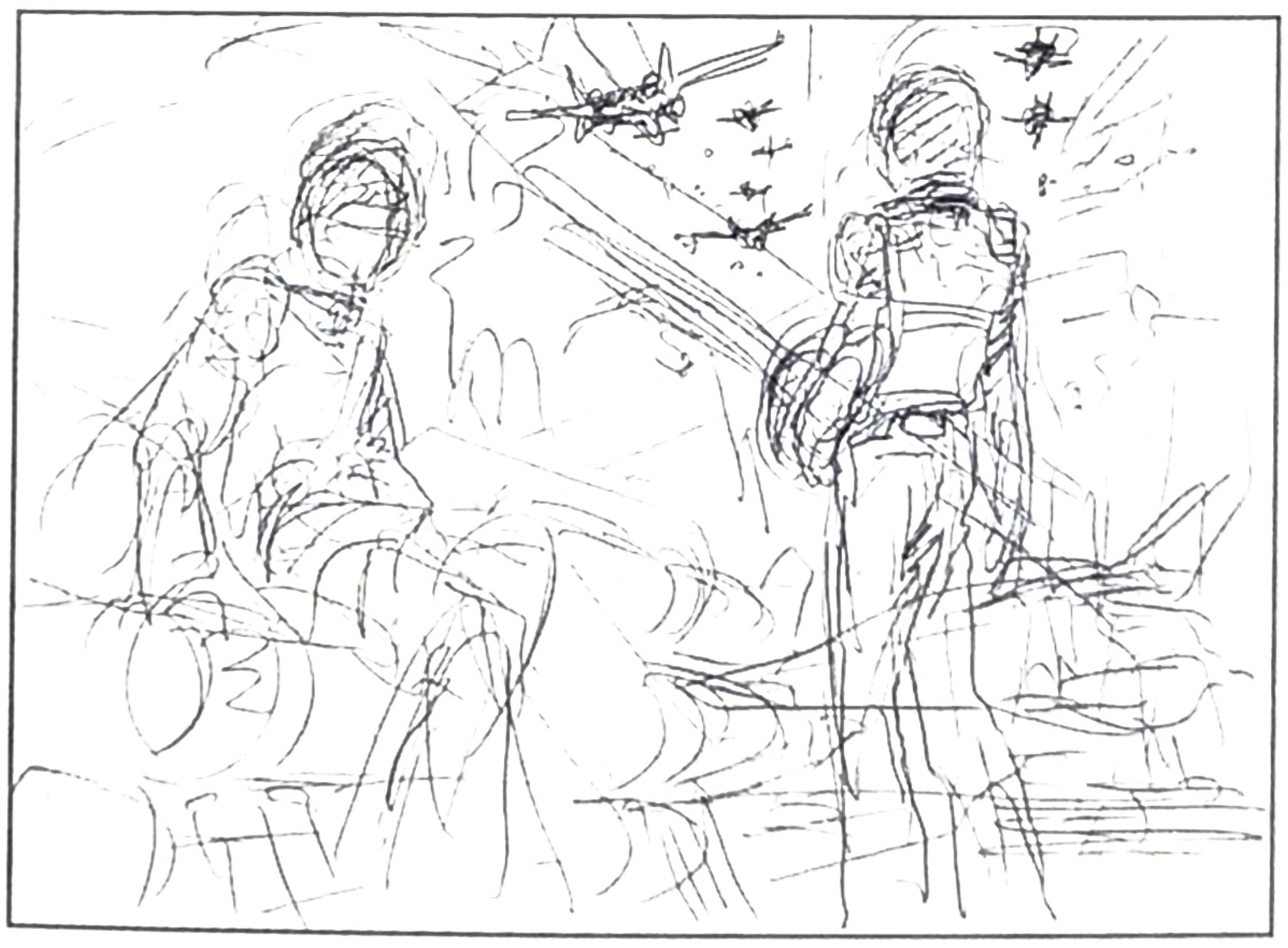


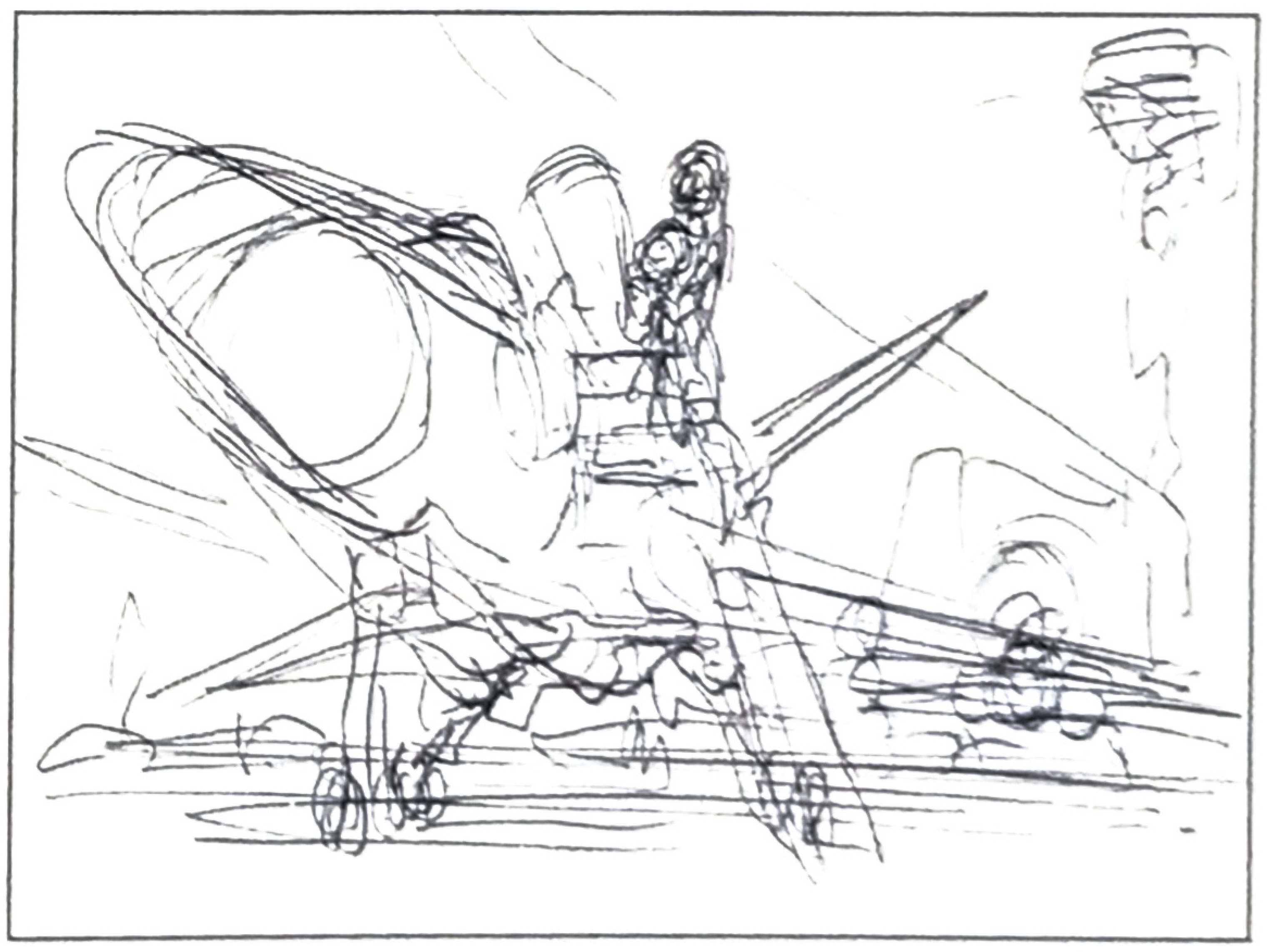


■イメージボード
image board
[illegible]

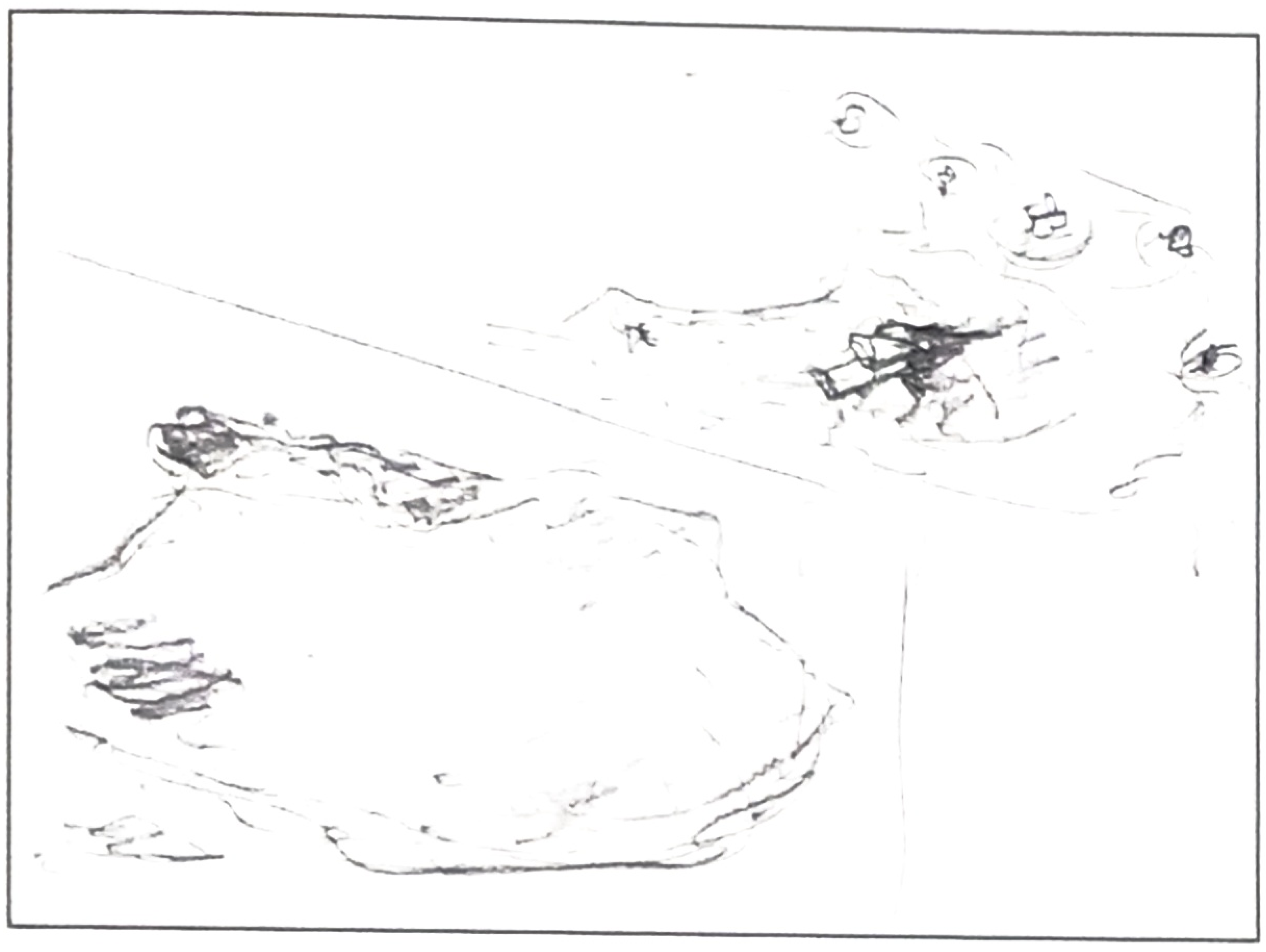


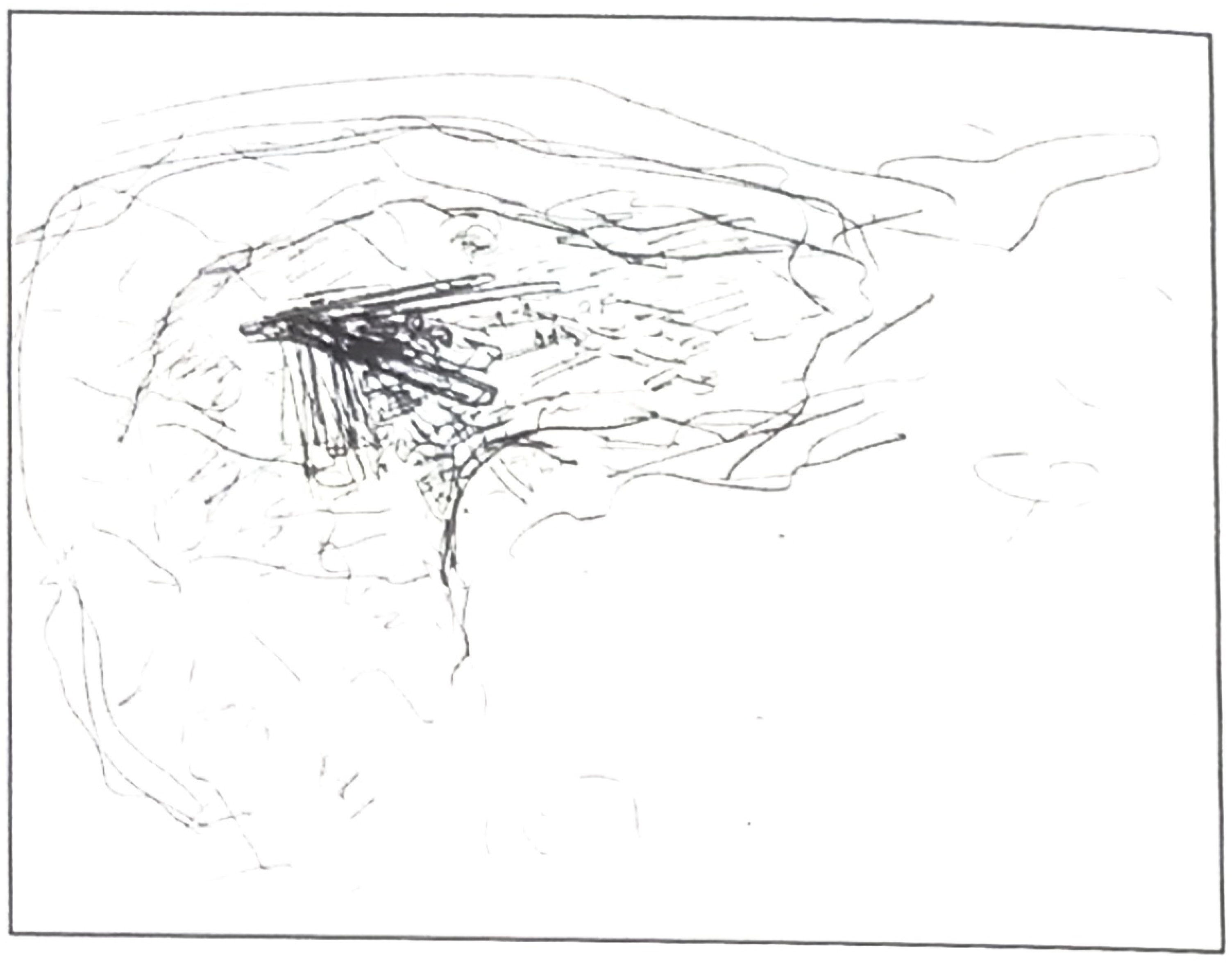


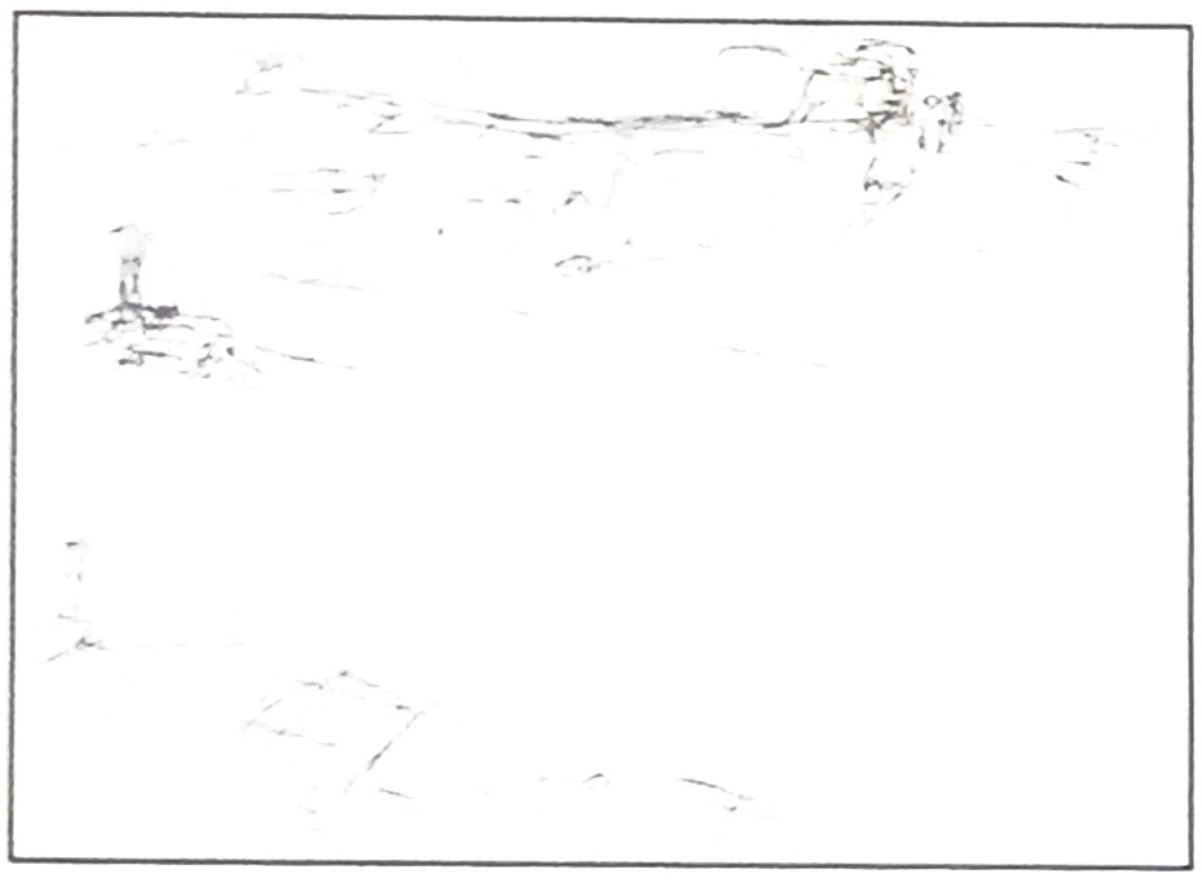




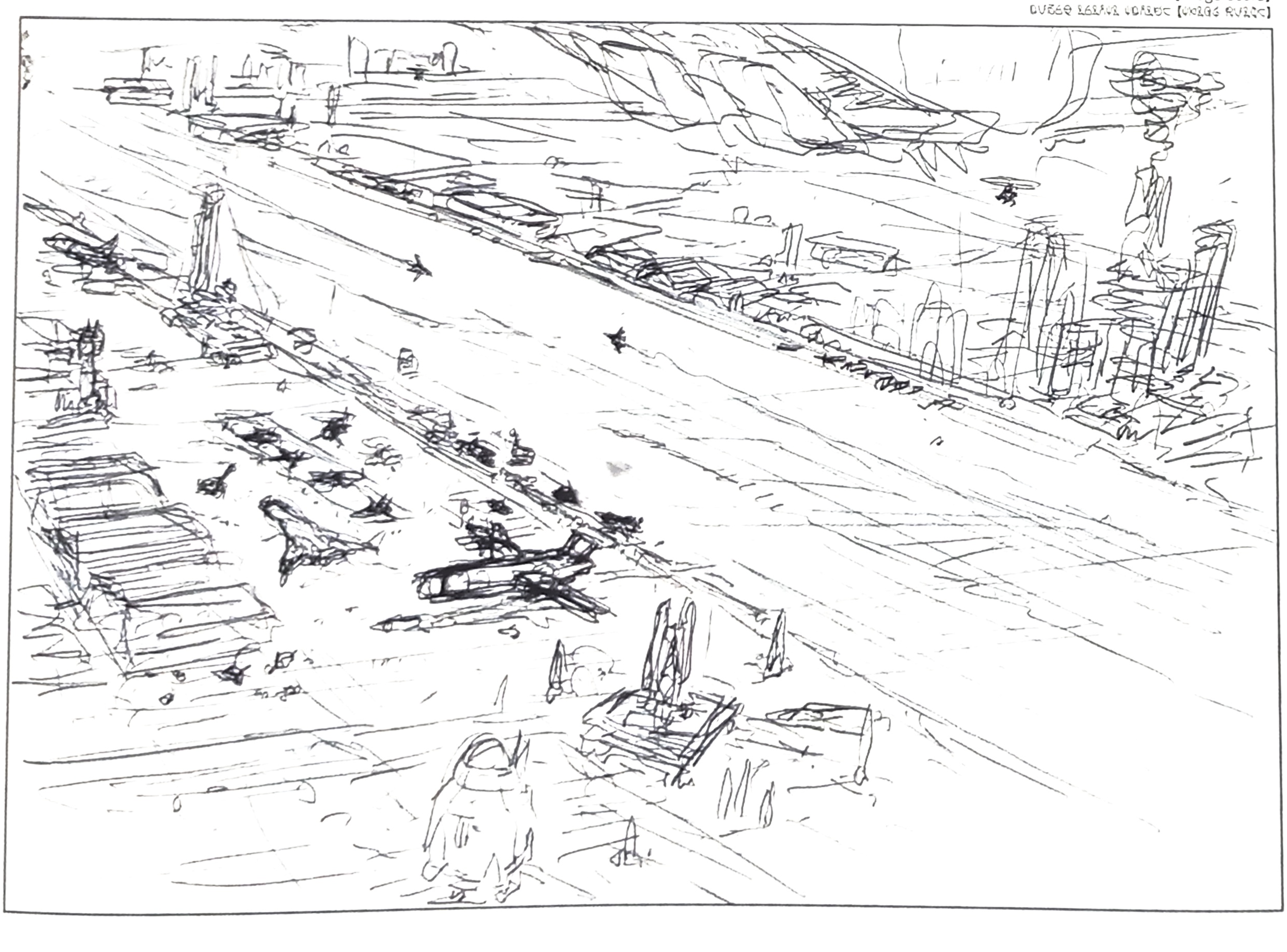
■イメージボード
Image board

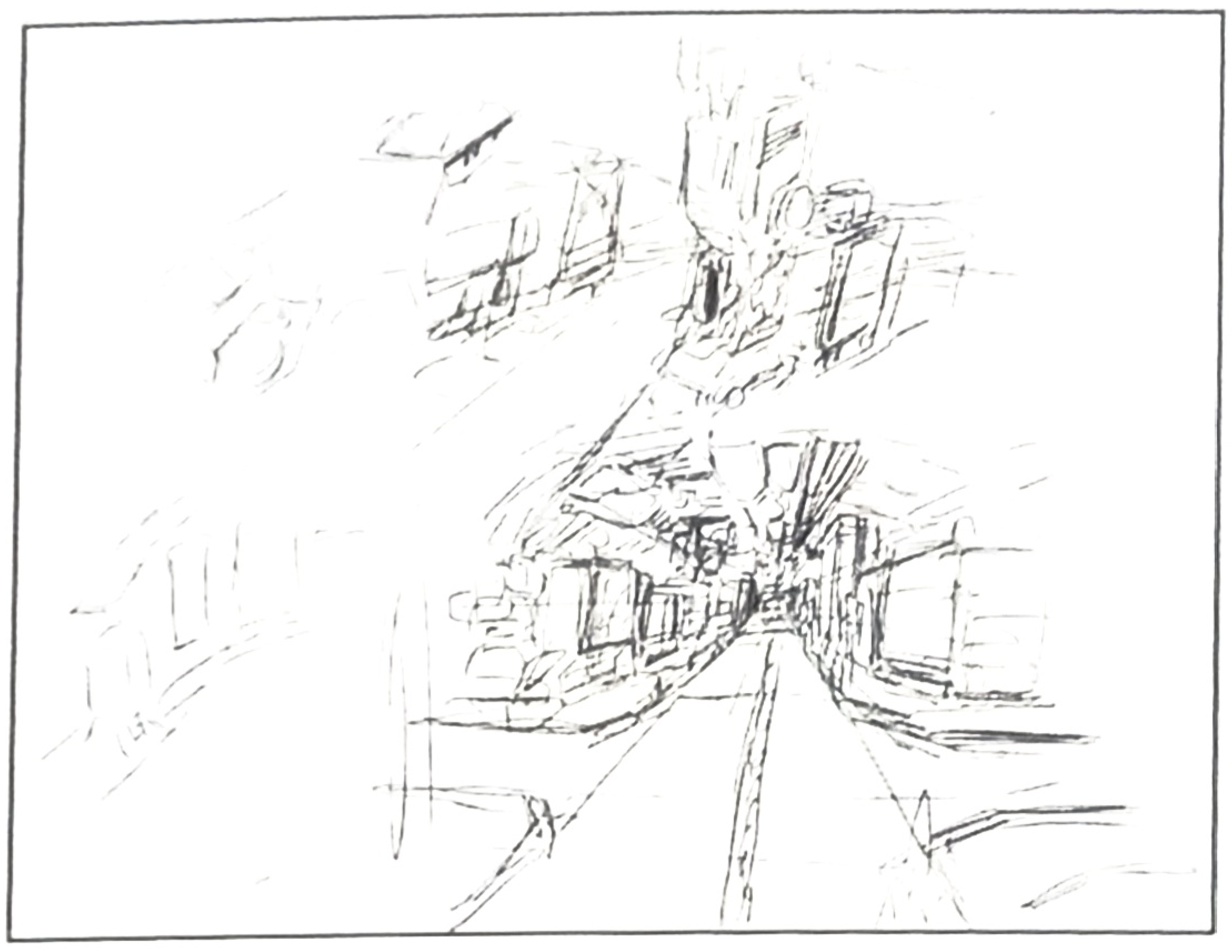


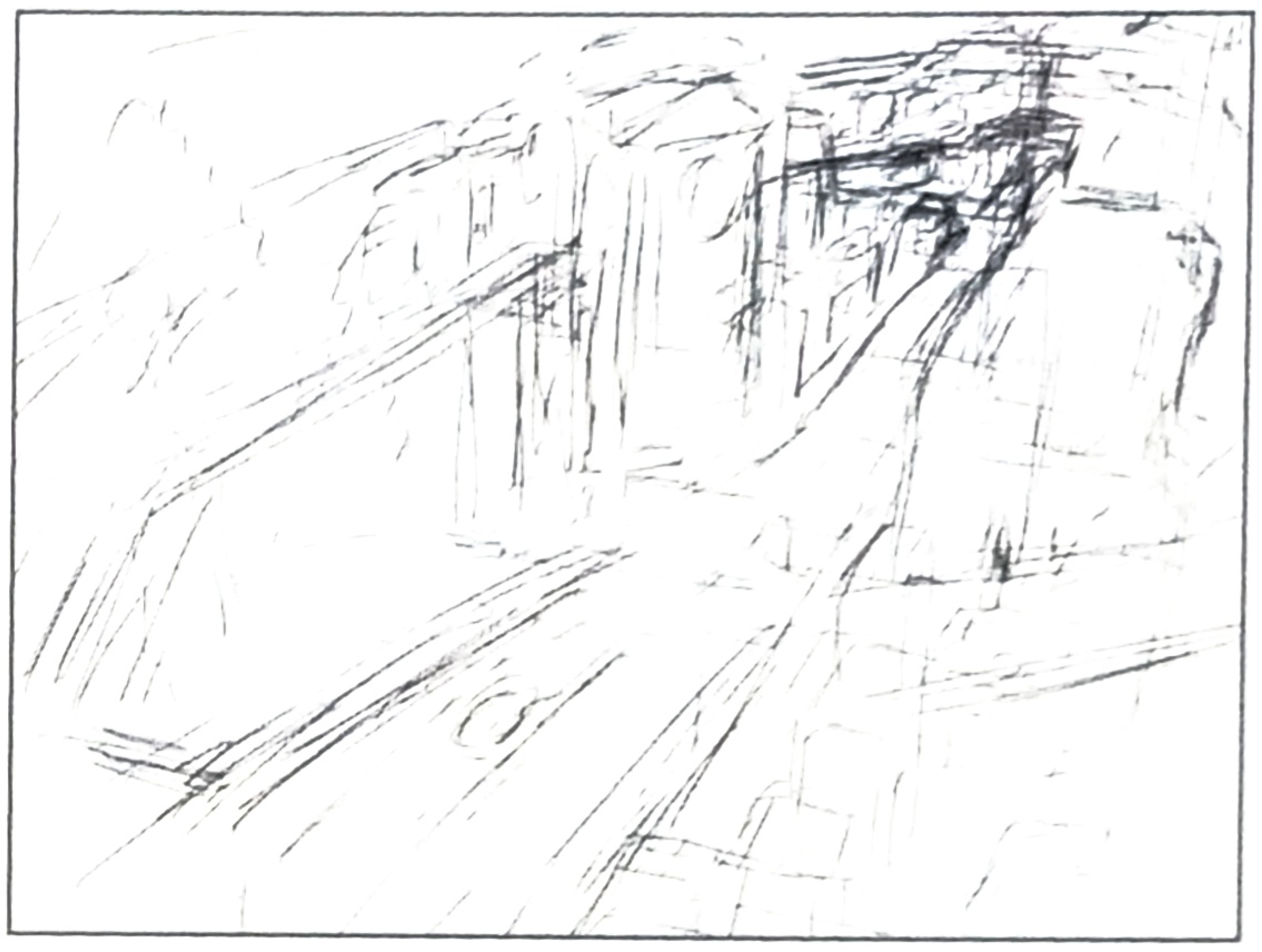


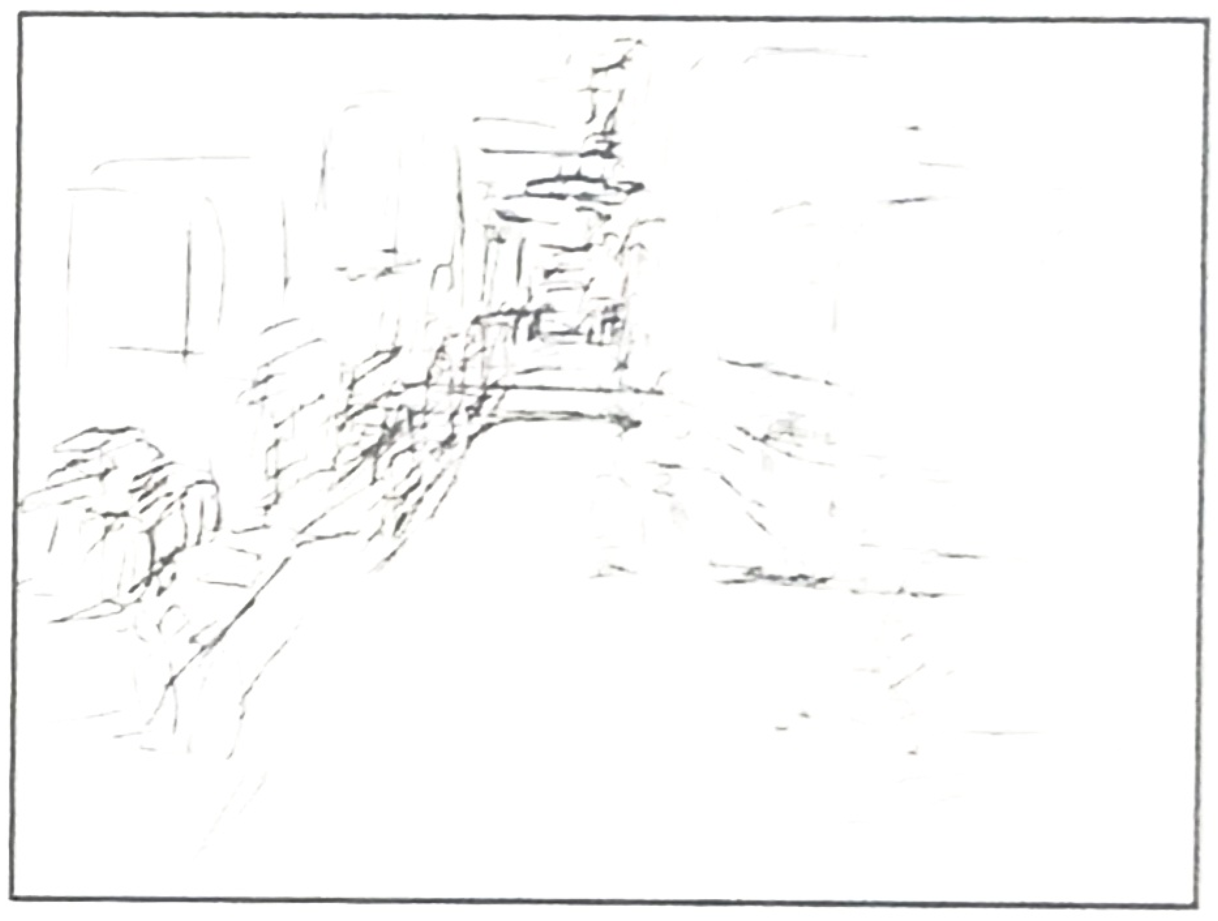


■南アタリア島【イメージボード】
South Atalia Island【image board】



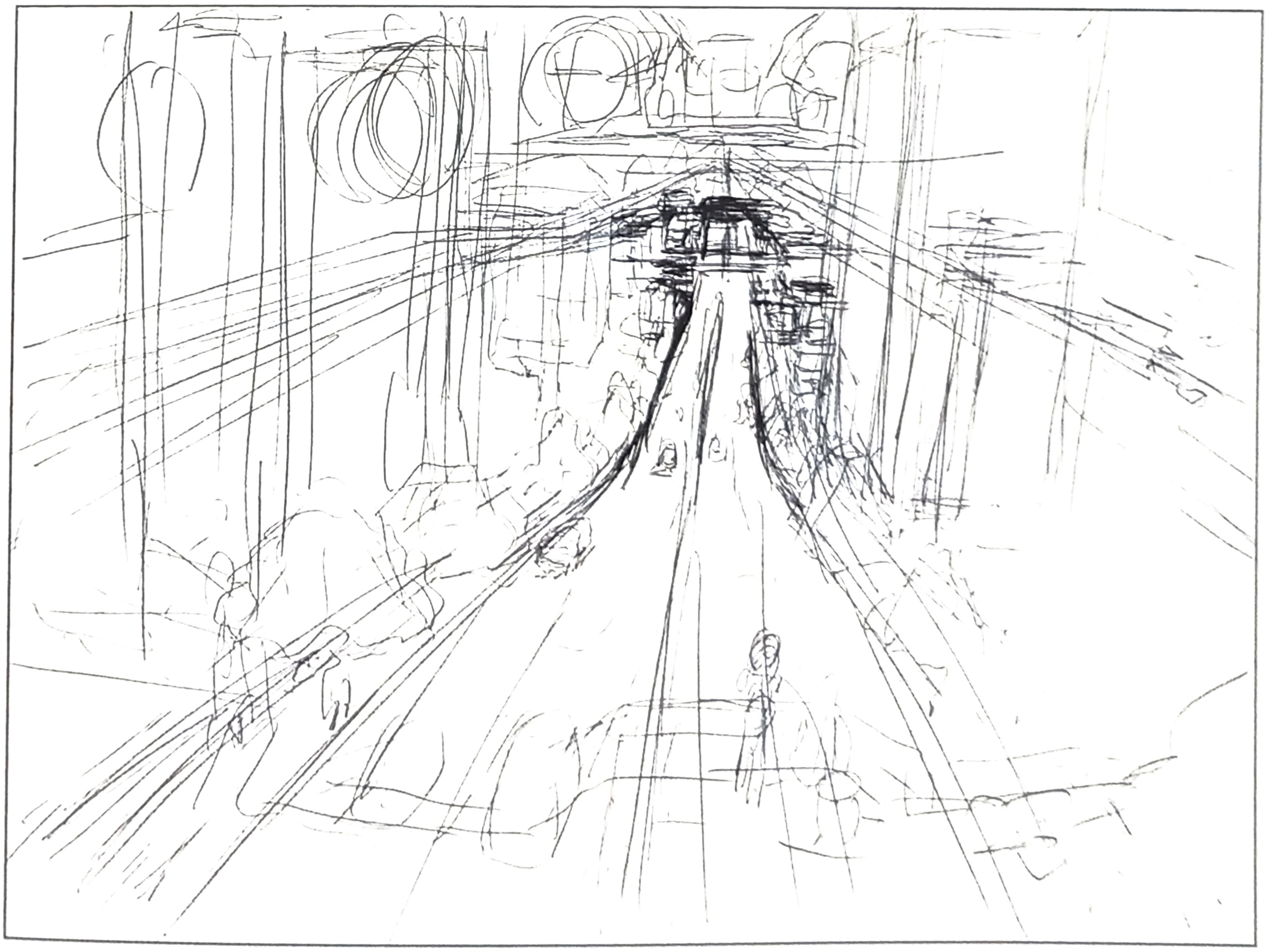




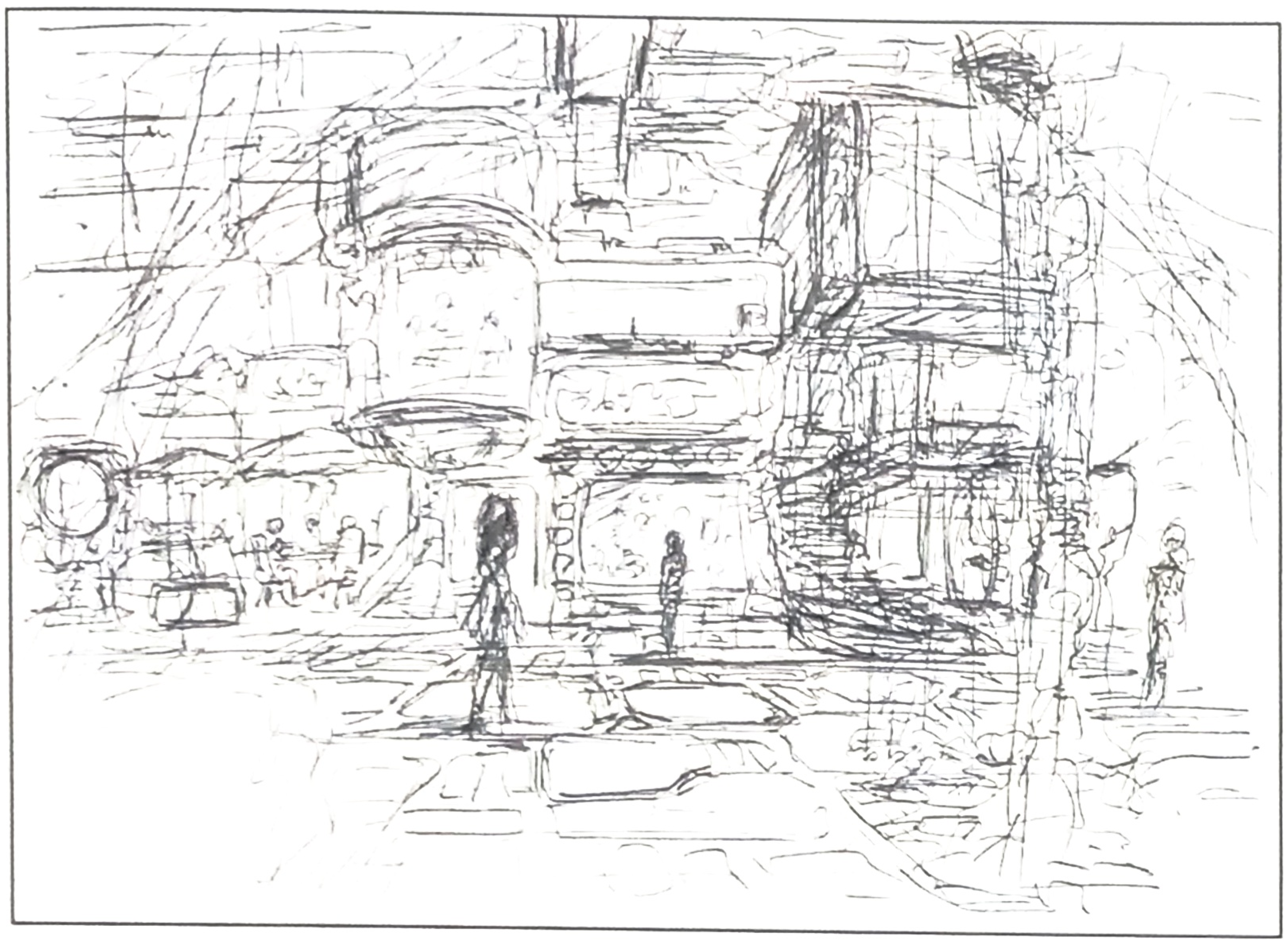


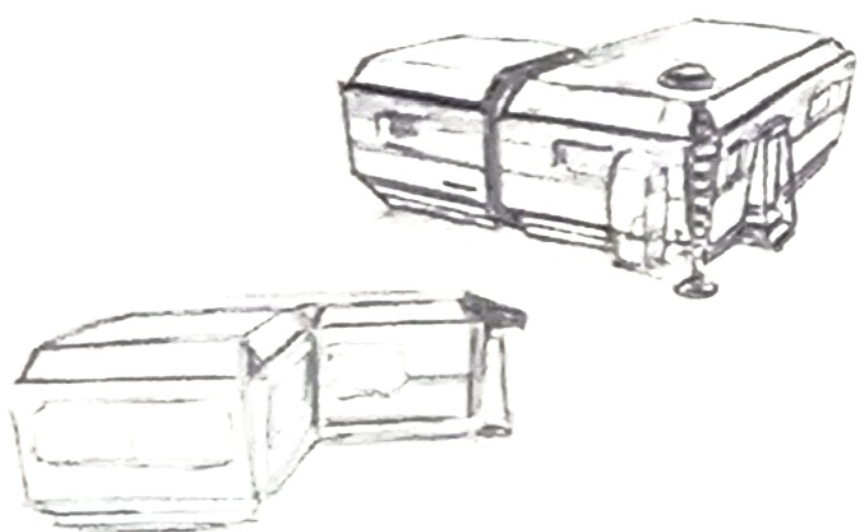
■マクロス艦内／市街地【イメージボード】

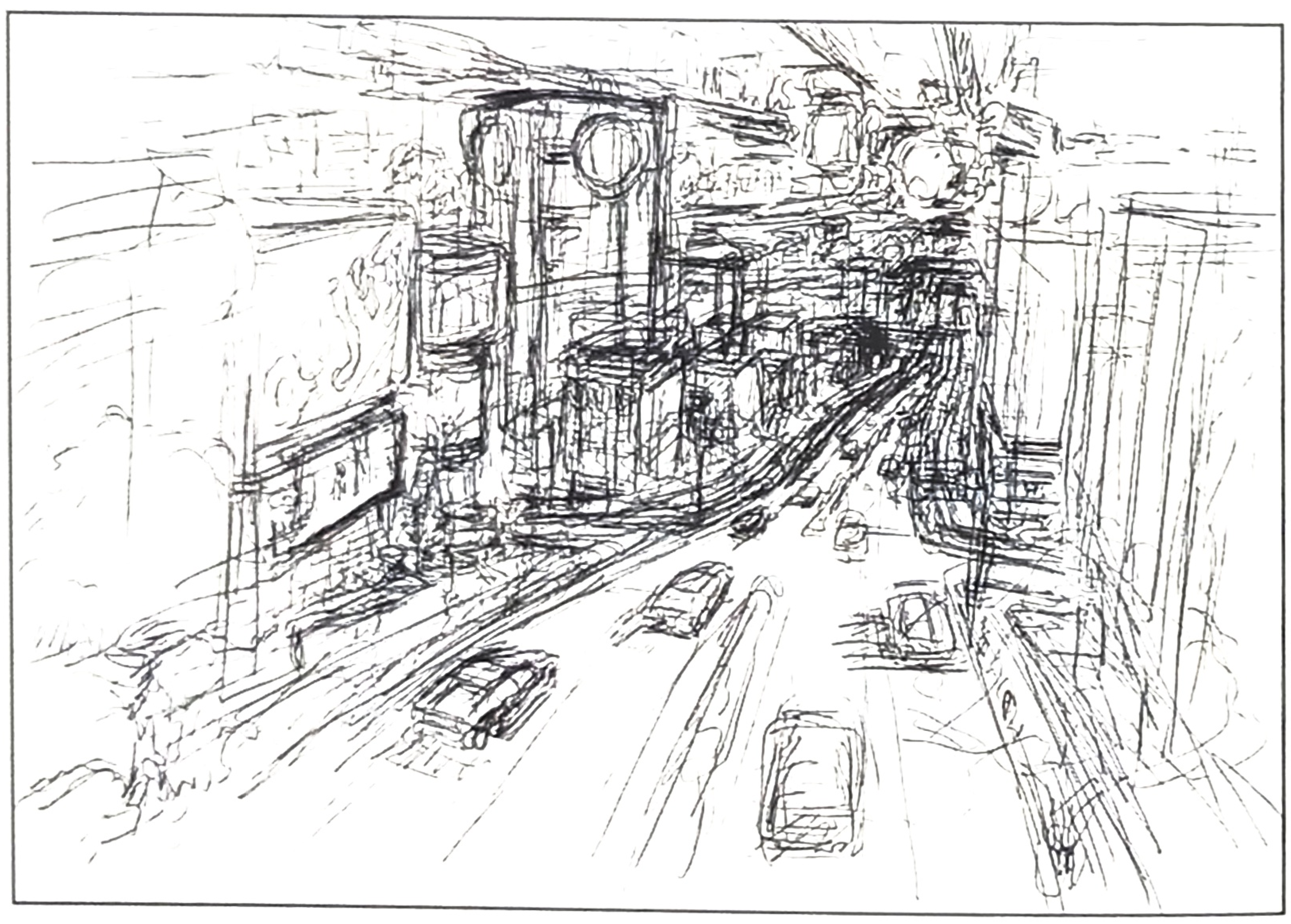
Inside the ship of Macross / urban area【image board】

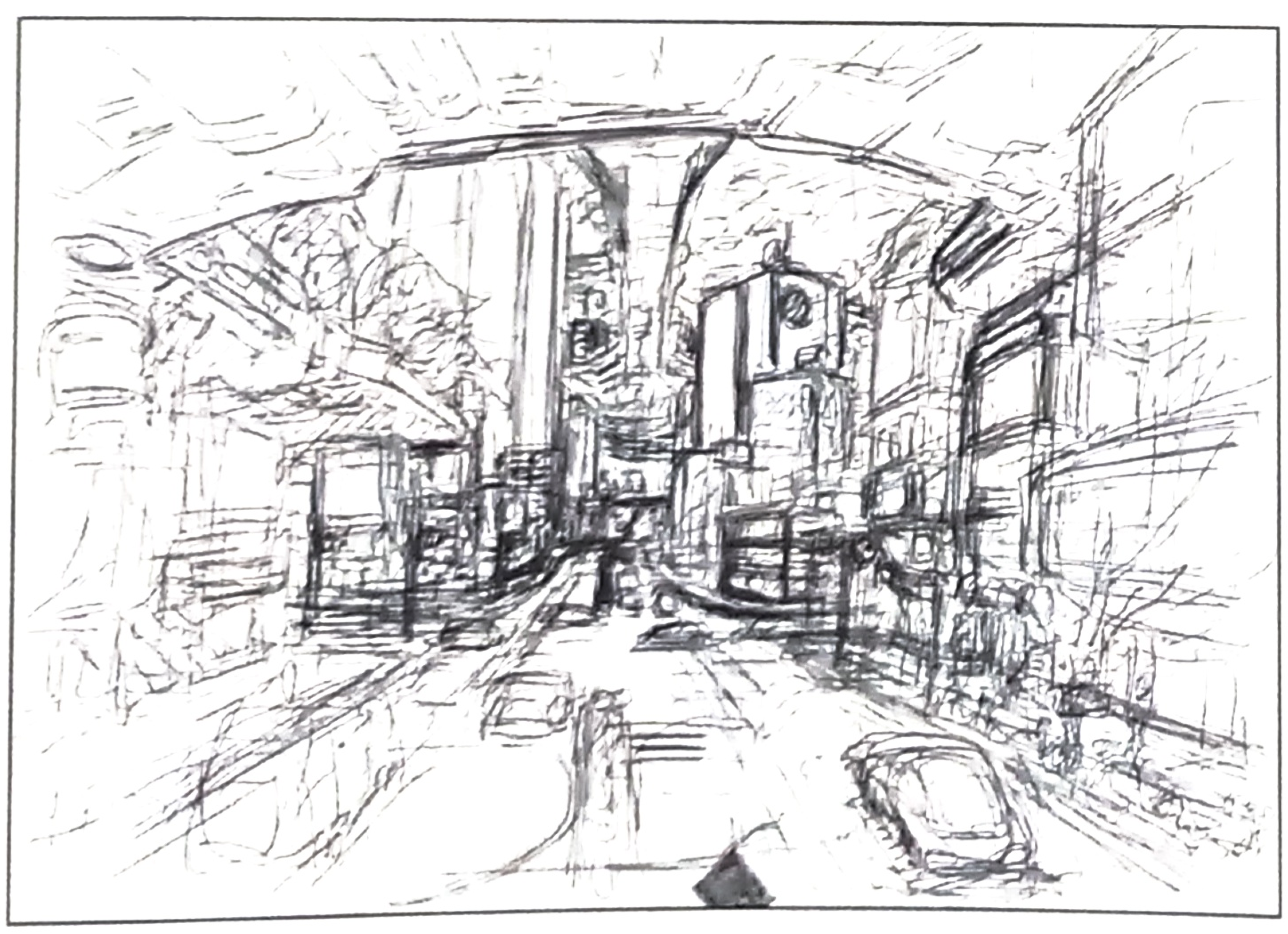


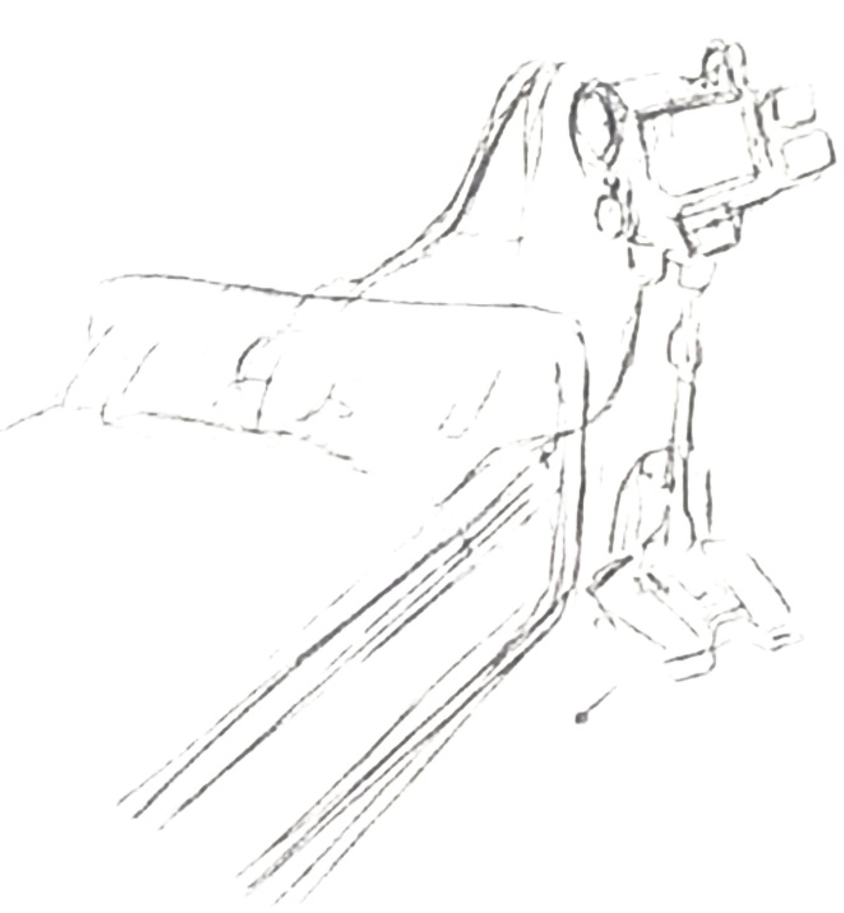
■マクロス艦内／市街地【イメージボード】
Inside the ship of Macross / urban area【image board】



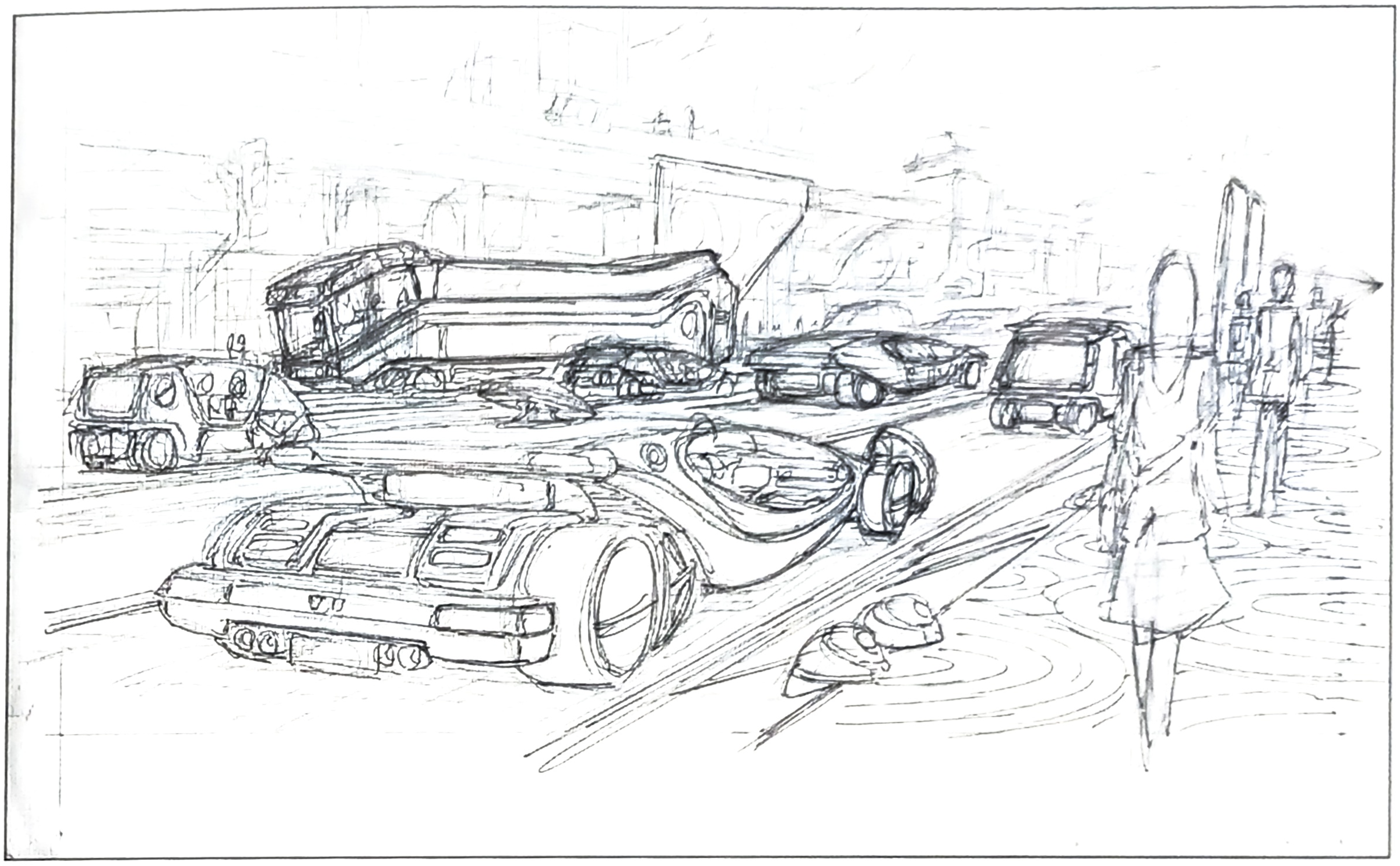


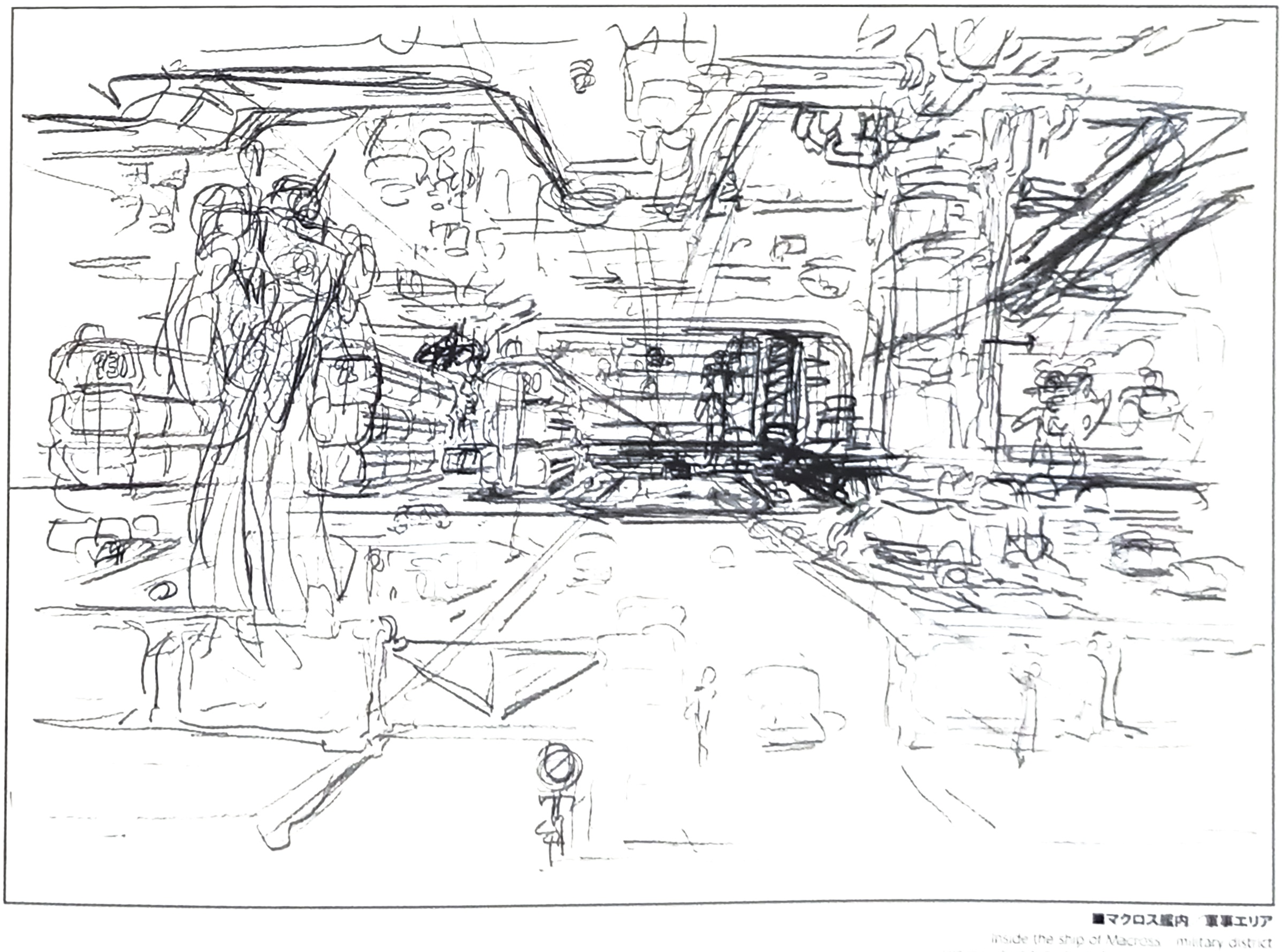






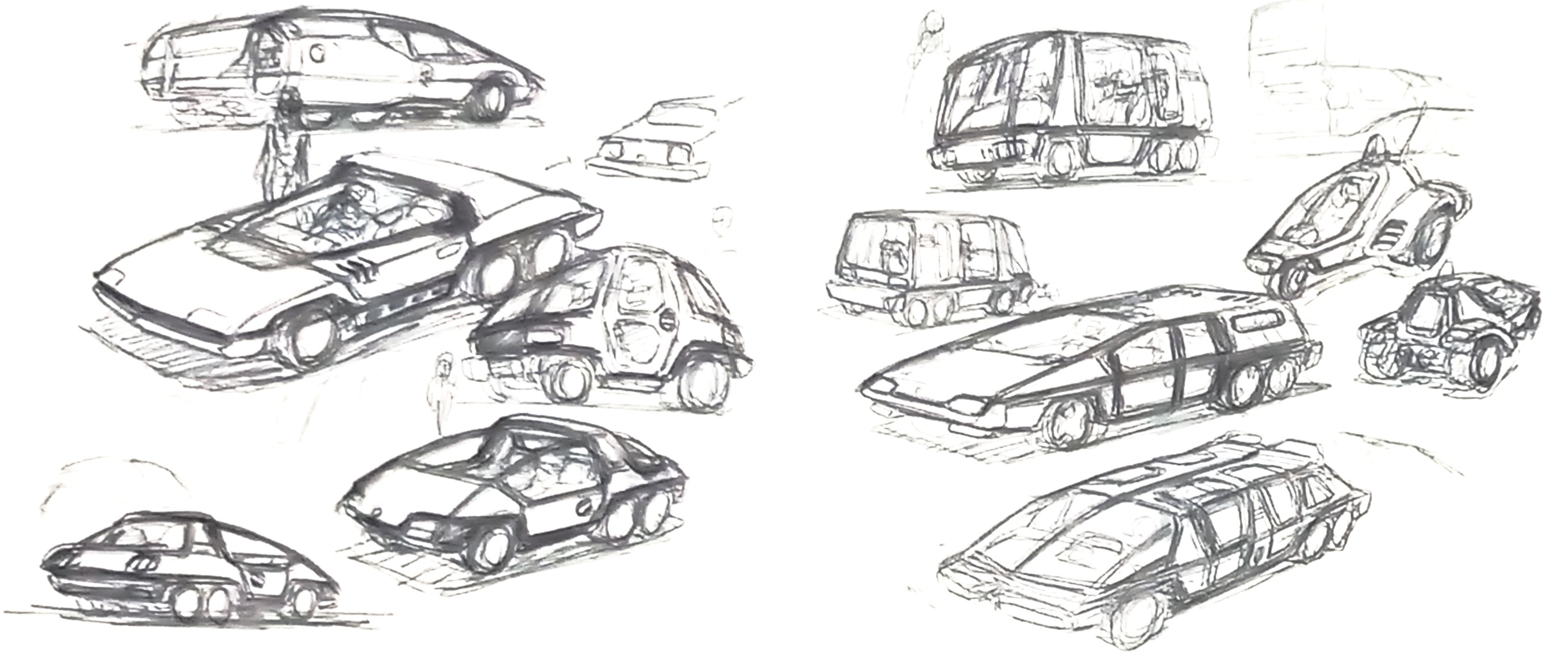
■マクロス艦内／市街地【イメージボード】
Inside the ship of Macross / urban area【image board】

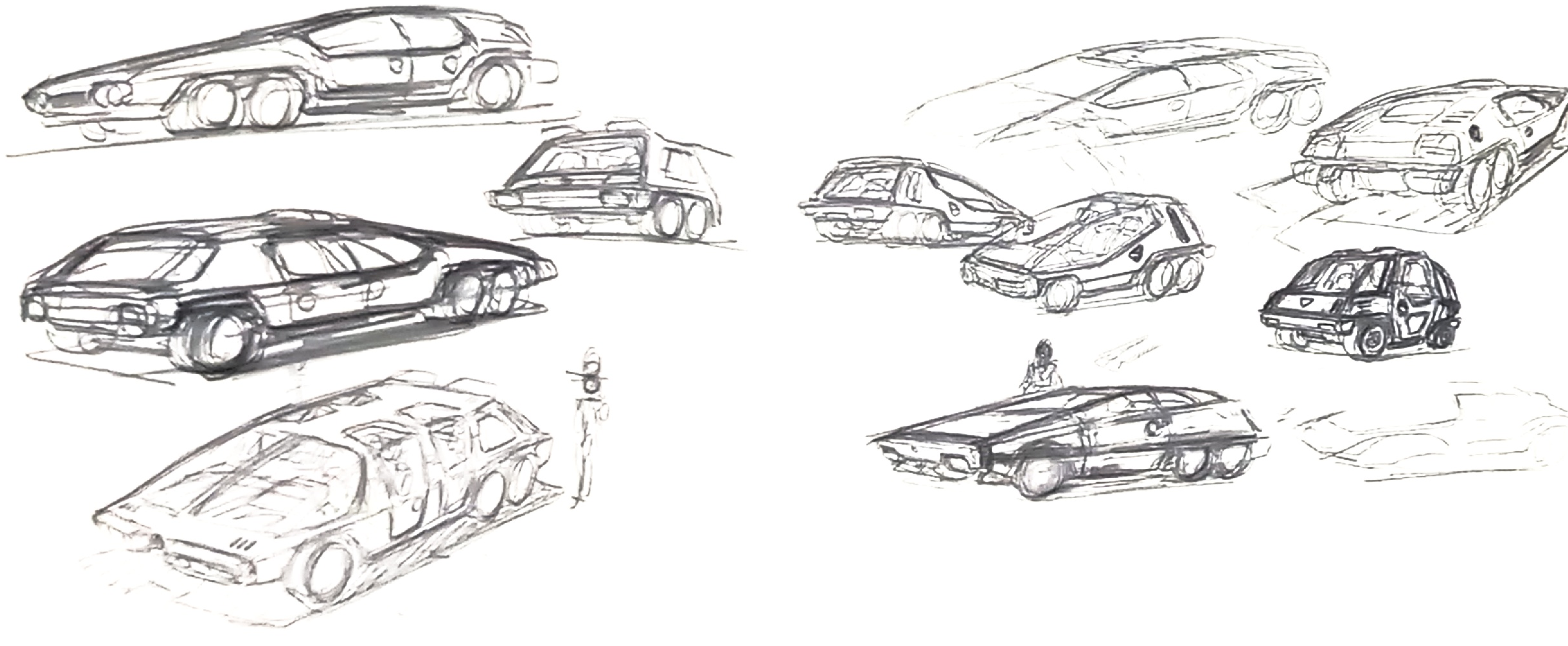


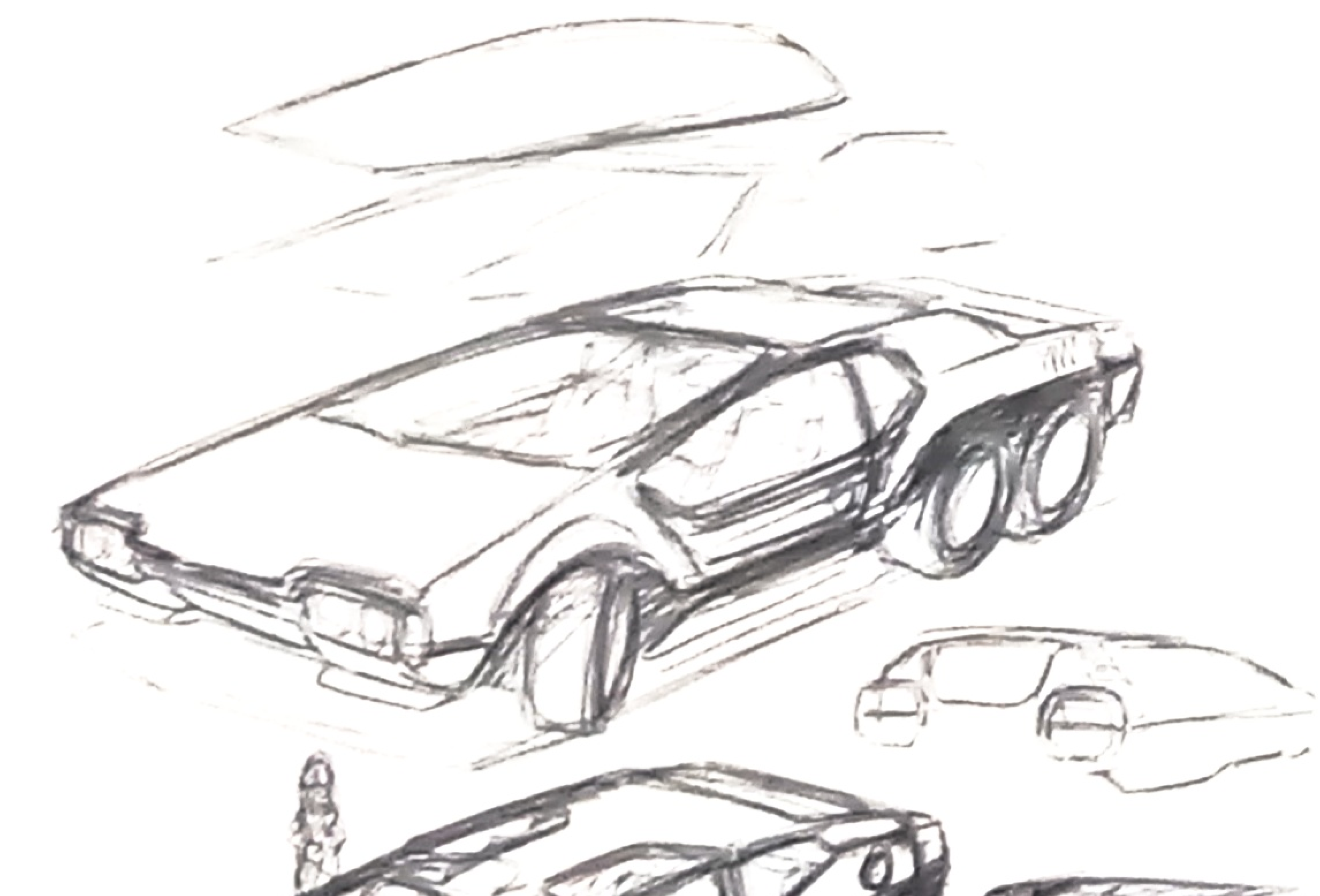


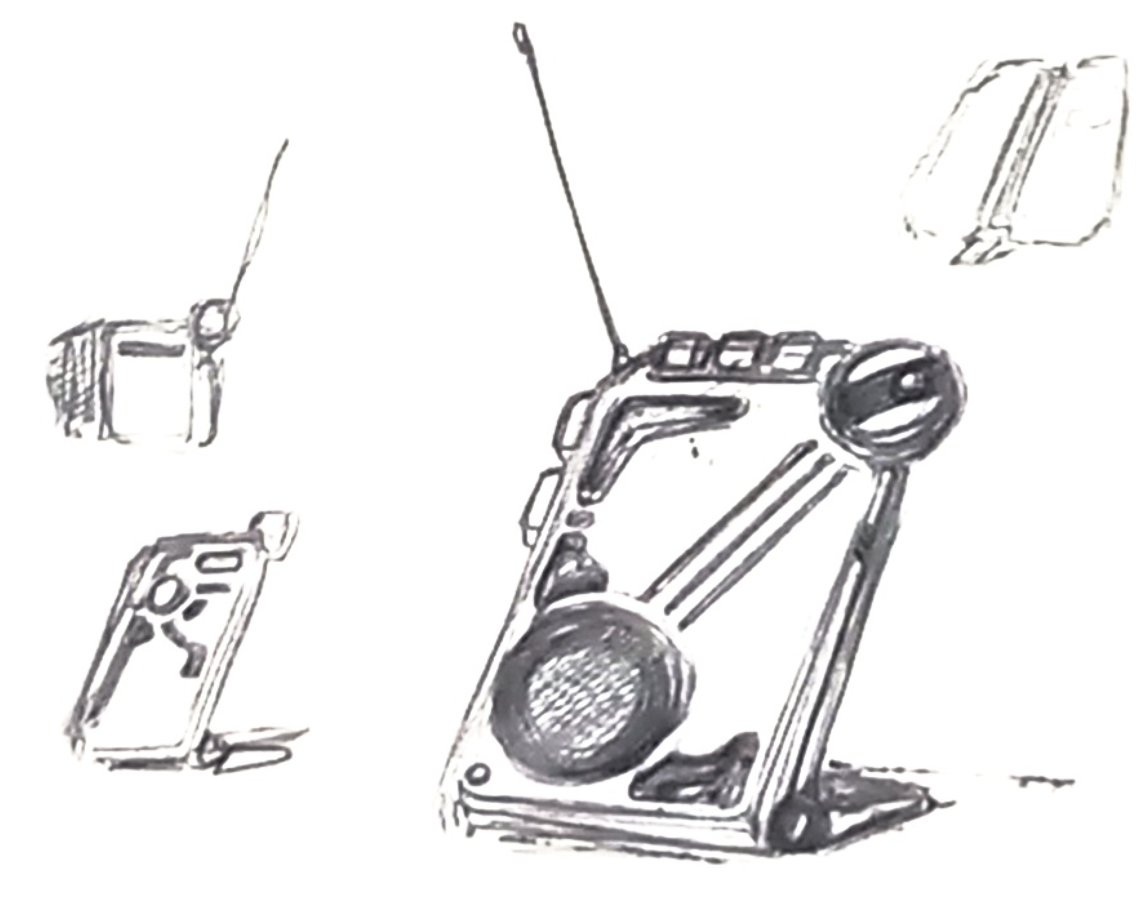
■マクロス艦内／軍事エリア
Inside the ship of Macross / military distict

■車両
cars

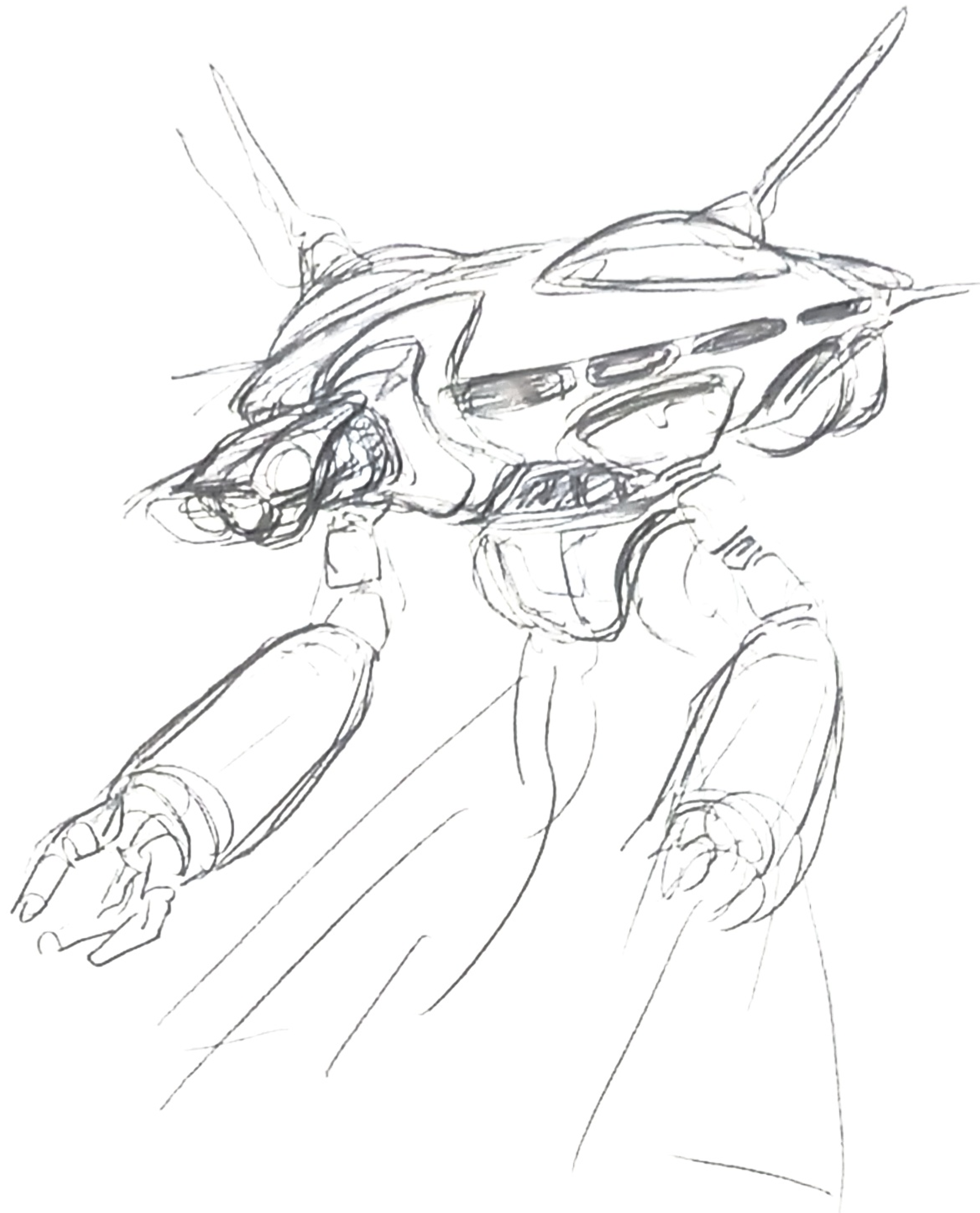








■携帯ラジオ
Mobile radio

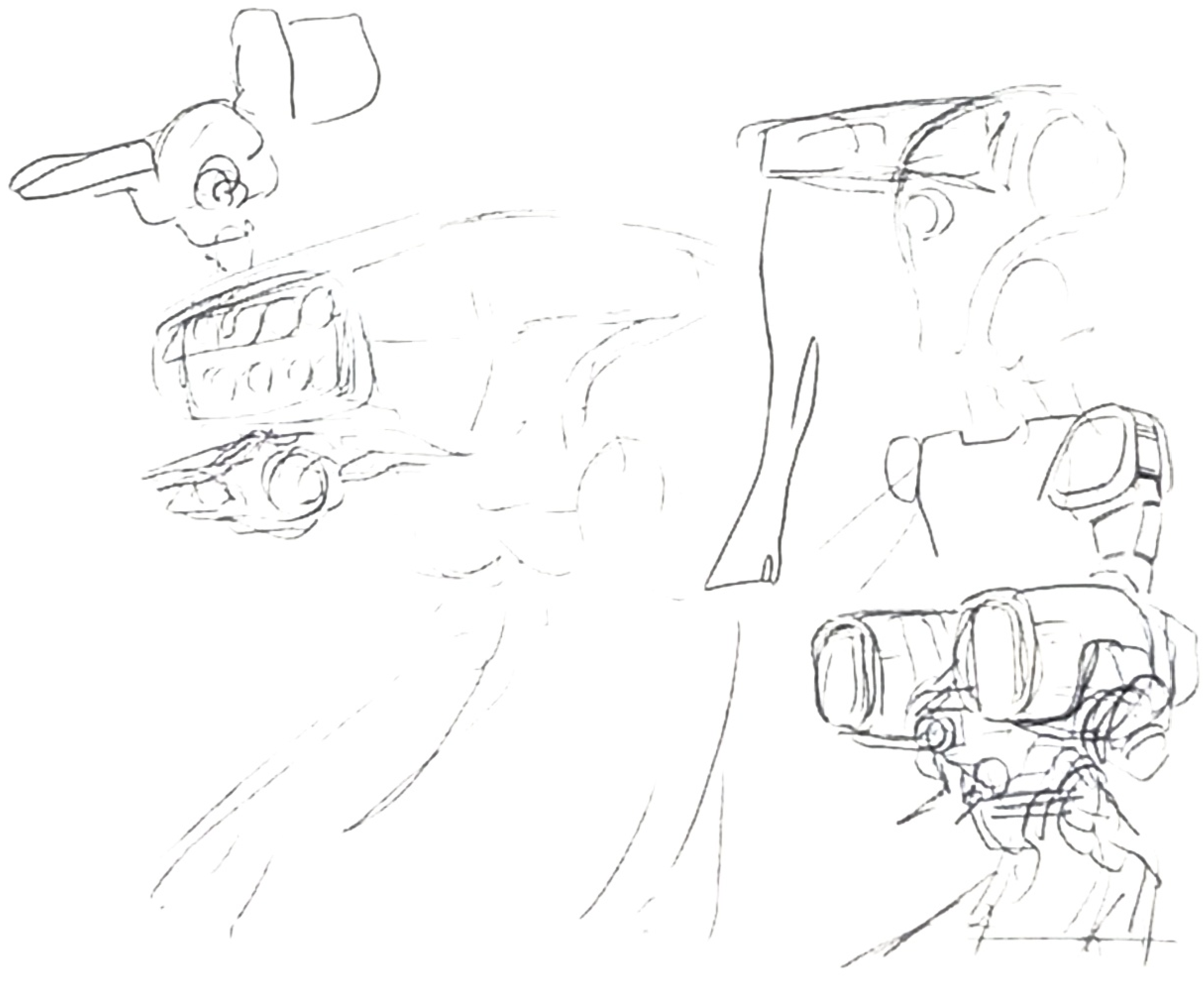


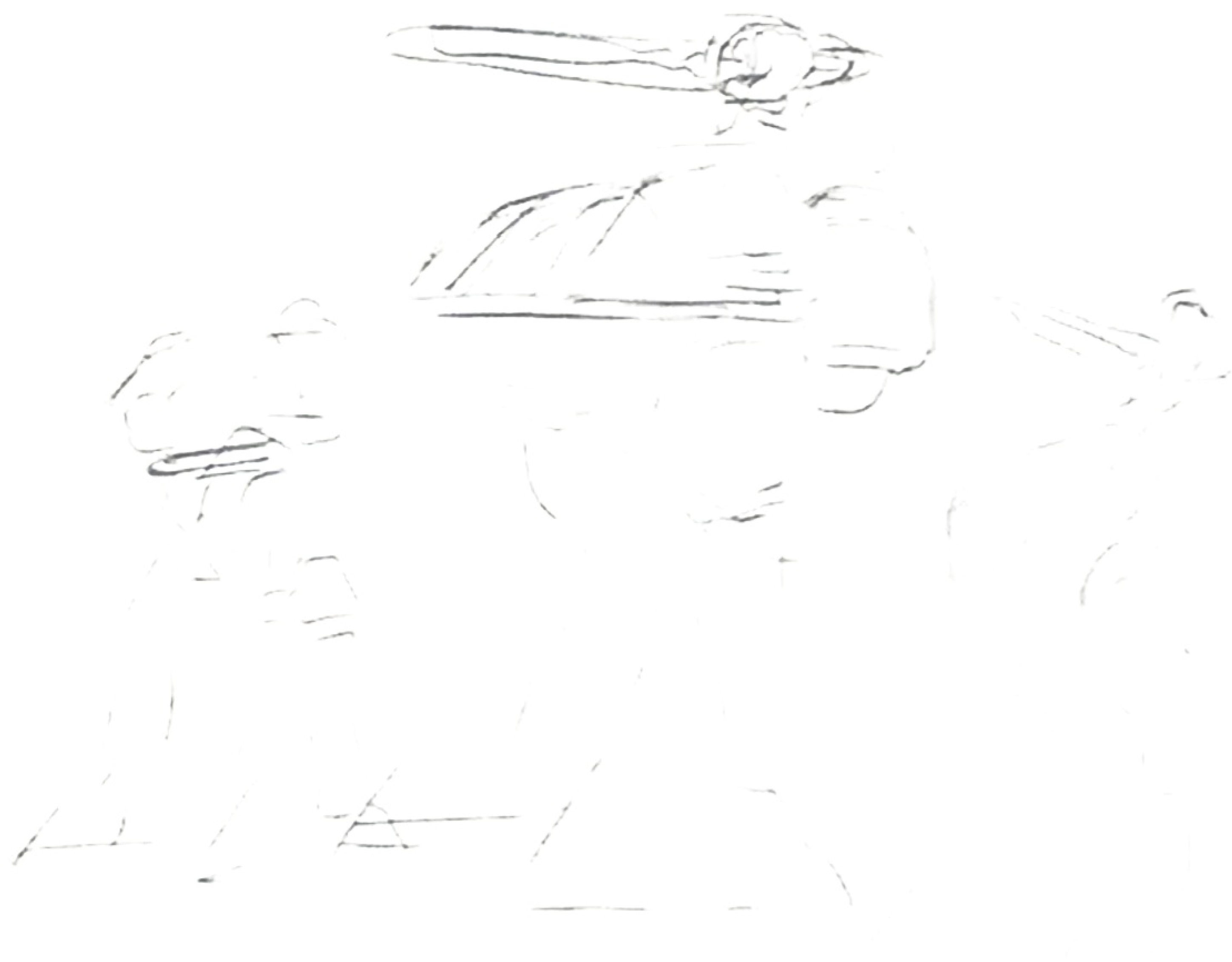
■ゼントラーディ軍 戦闘ポッド

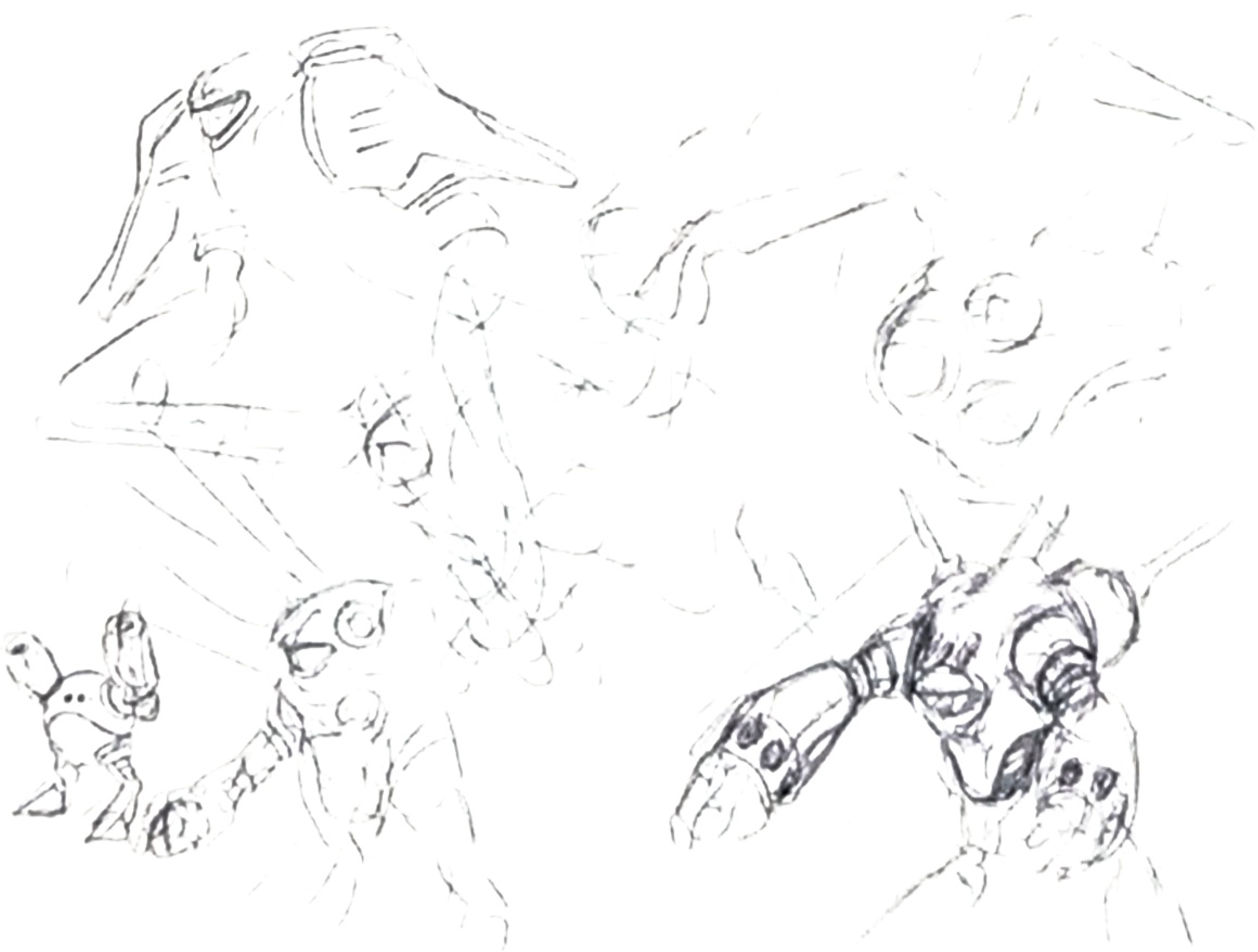
Zentradi Tactical Pod

ゼントラーディ軍戦闘ポッドの初期スケッチ。ここからワンマン戦闘ポッドのリガードや指揮官用グラージなどが生まれていく。

An initial sketch of the zentradi army tactical pod. From here, the single single-seater tactical pod REGULT and the commander's GLAUG will be born.



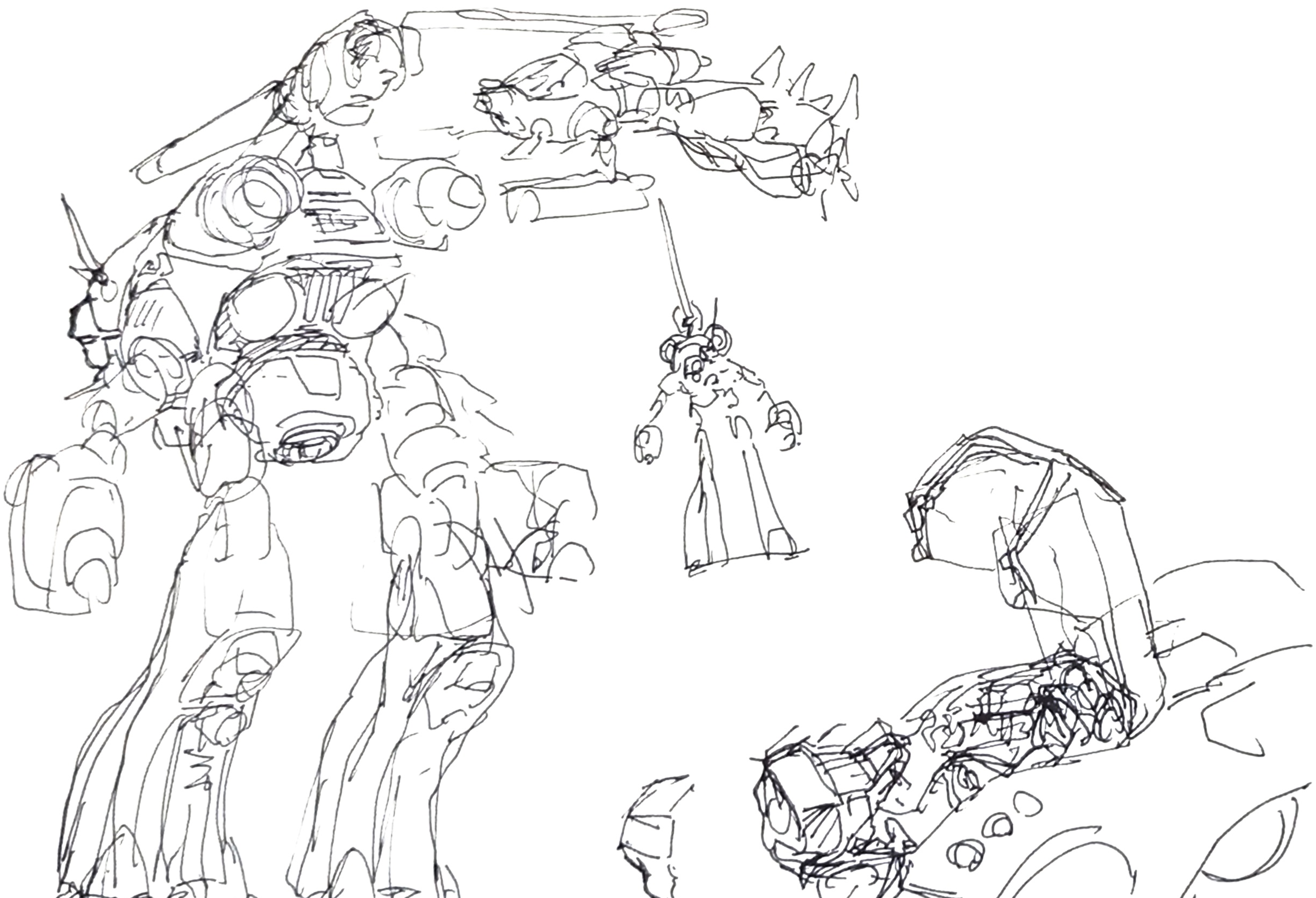


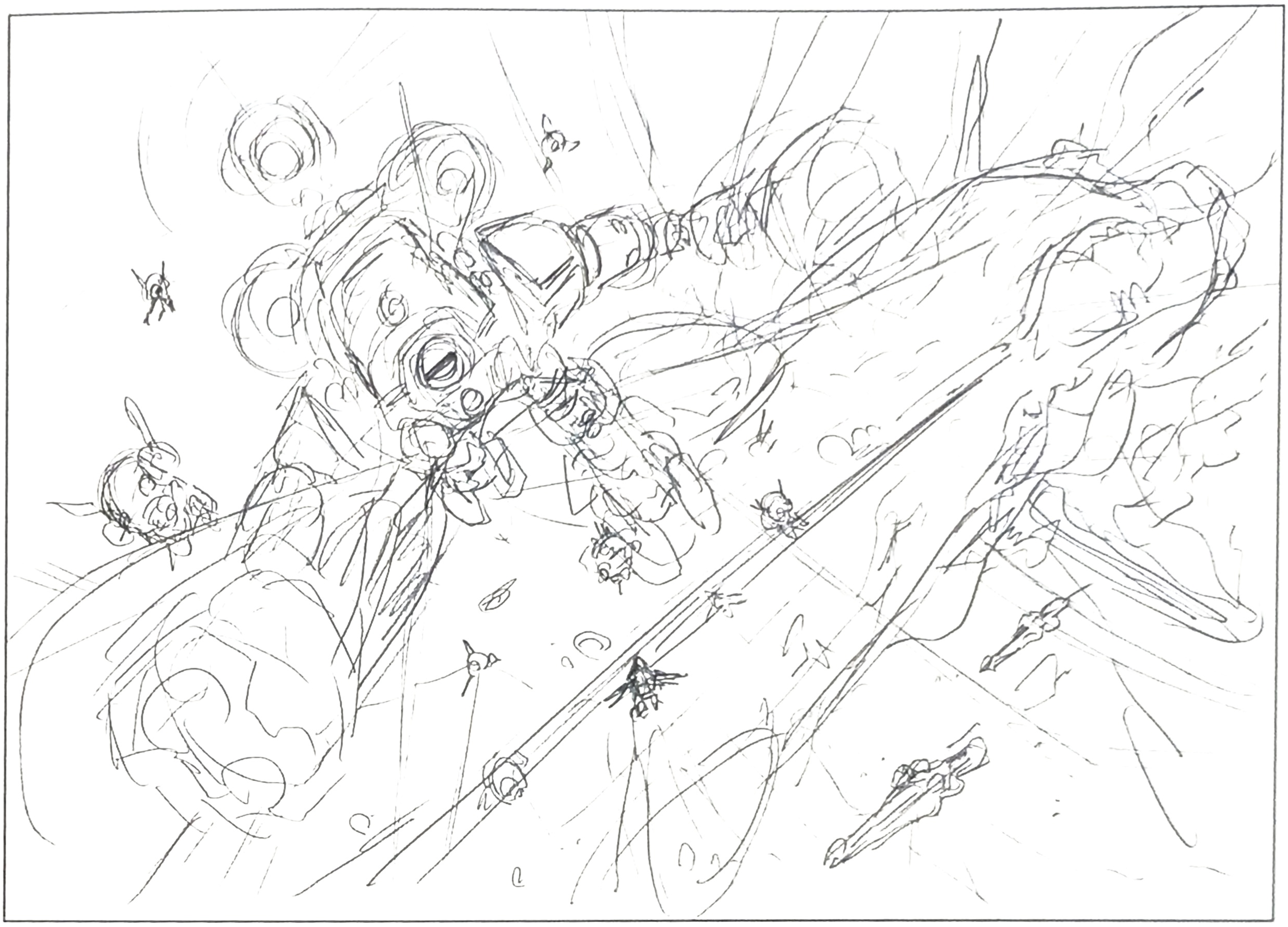




■戦闘ポッドグラージ
Tactical pod GLAUG





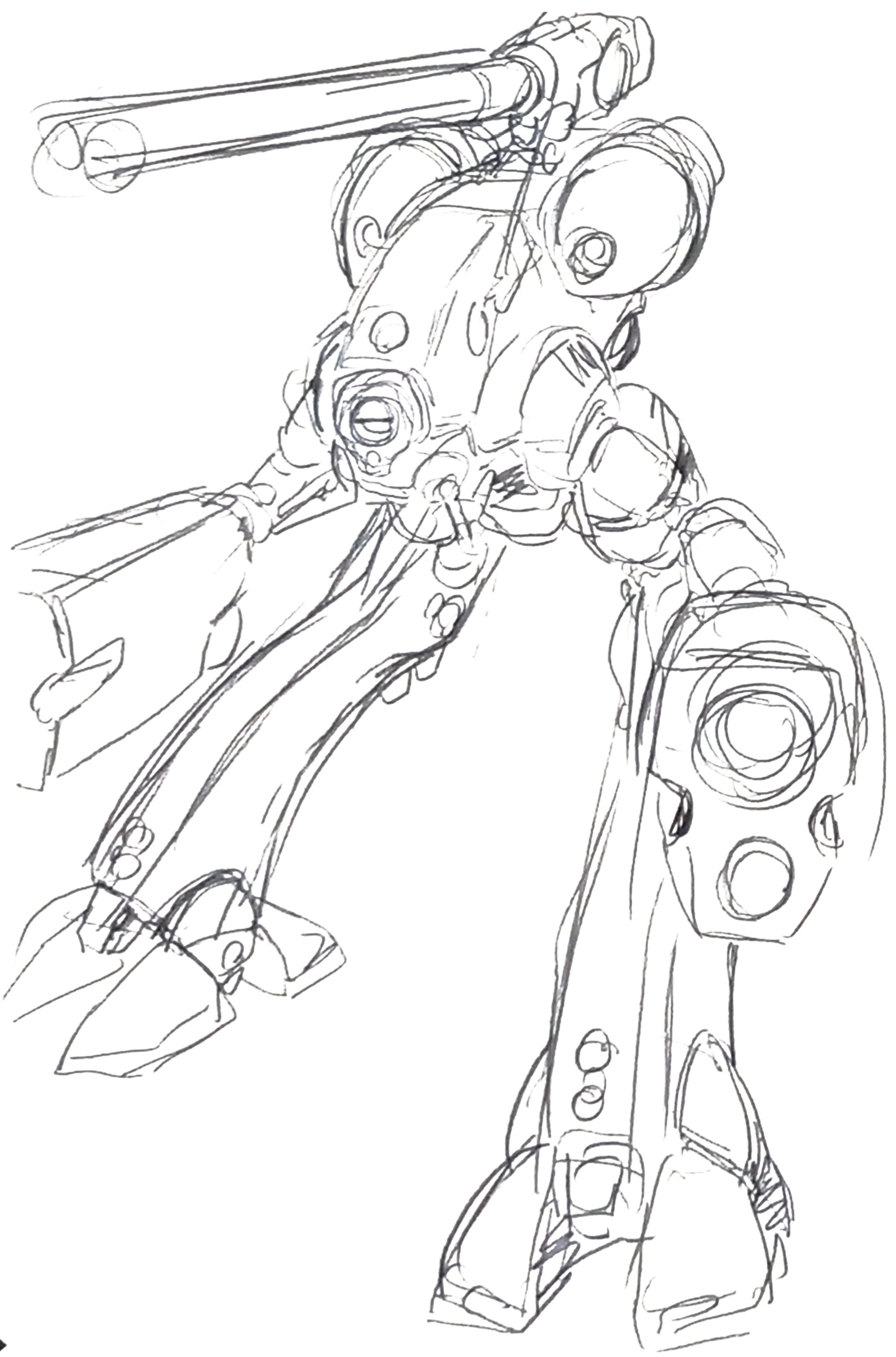




■戦闘ポッド グラージ
Tactical pod GLAUG

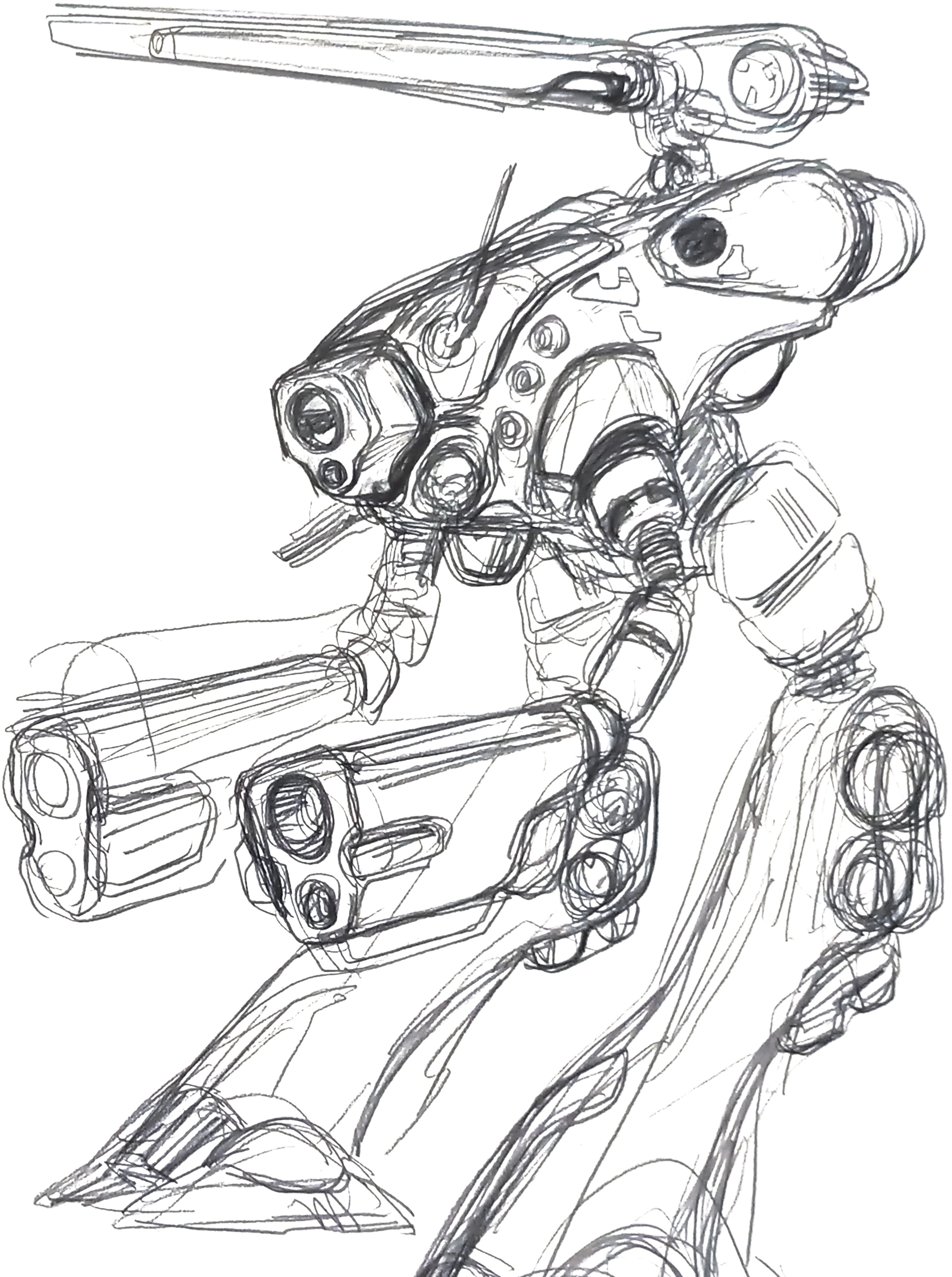




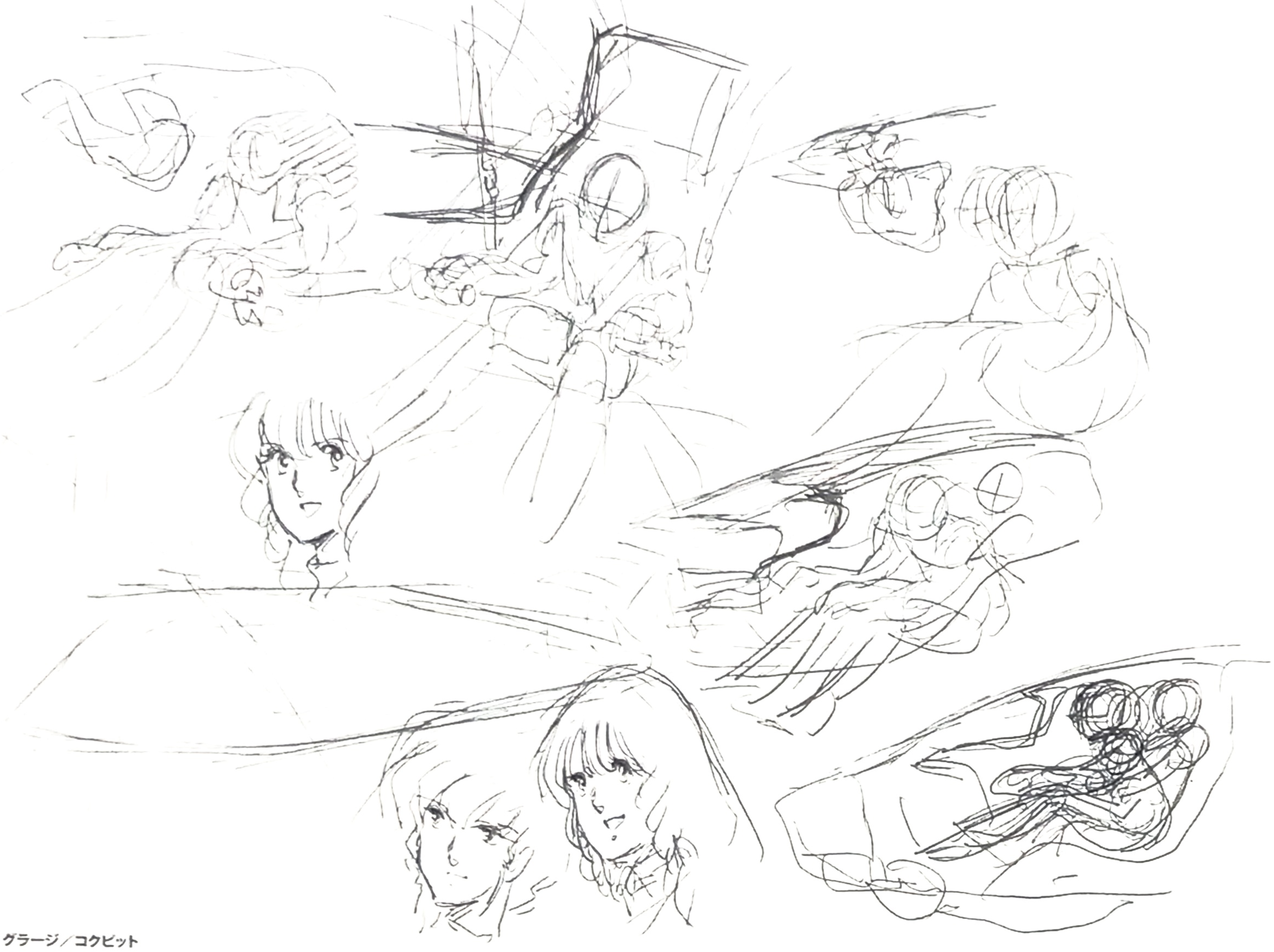




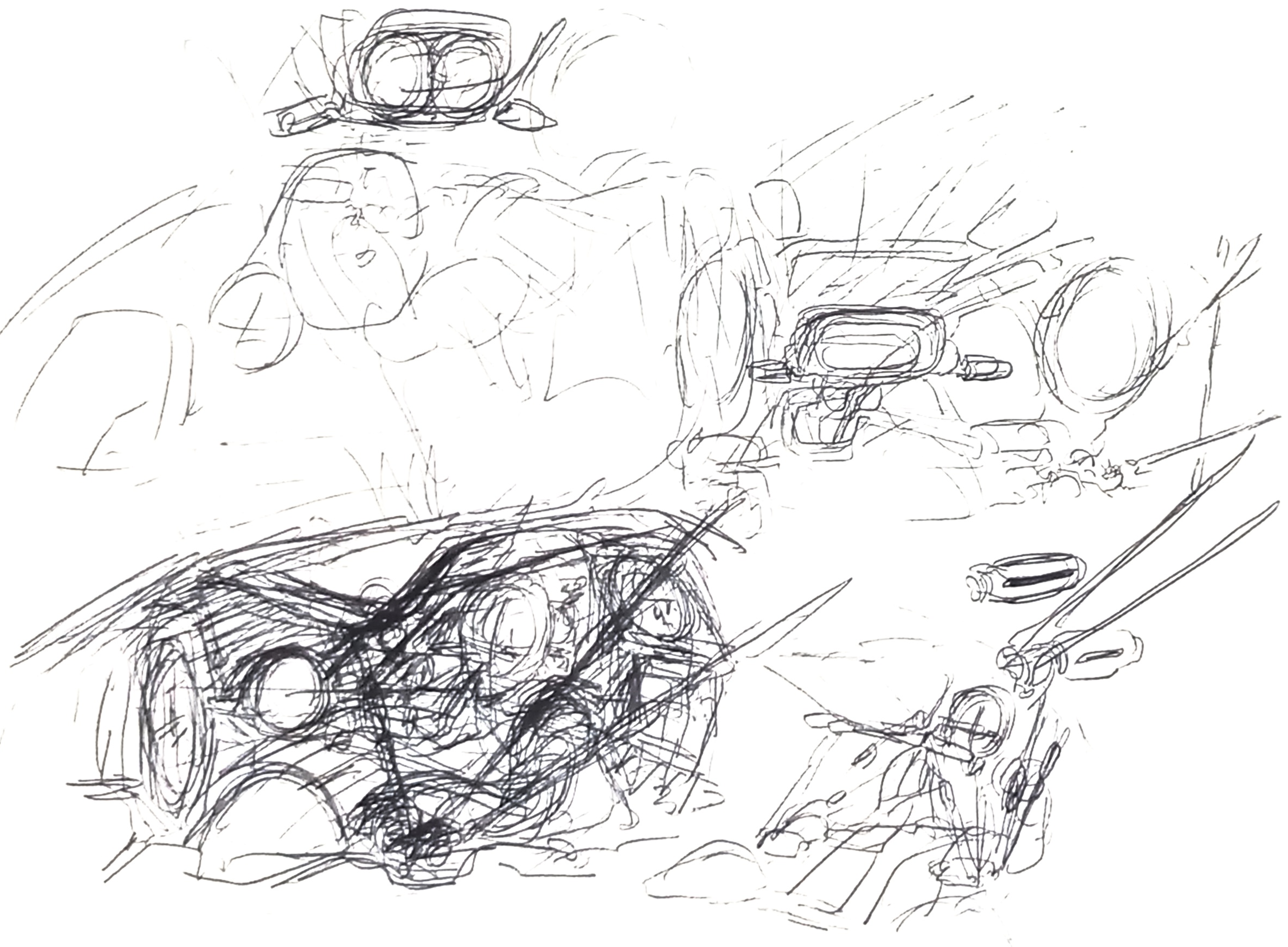
■戦闘ポッドグラージ
Tactical pod GLAUG

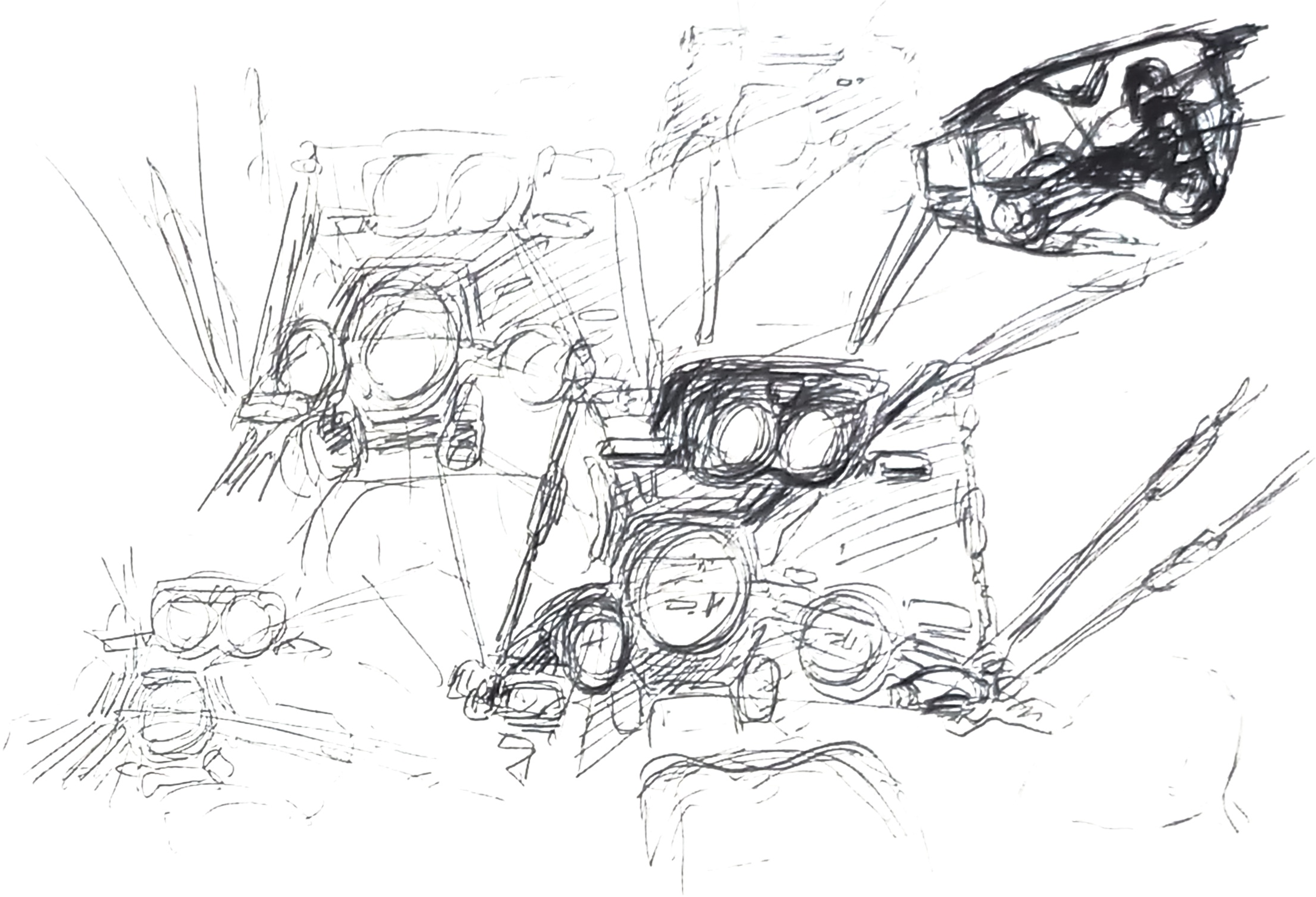


■戦闘ポッド グラージ
Tactical pod GLAUG



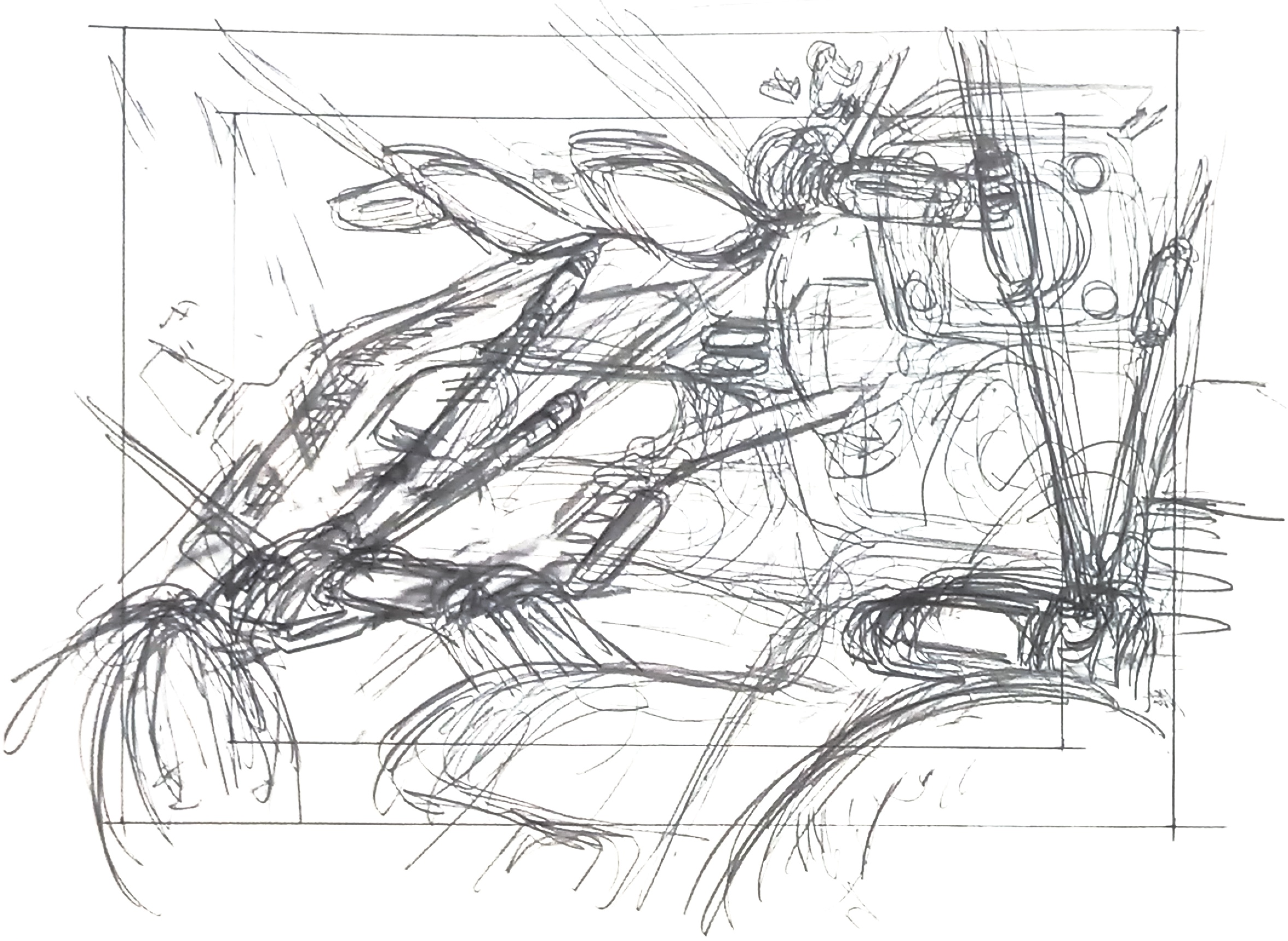
■戦闘ポッド グラージ／コクピット
Tactical pod GLAUG / Cockpit





■戦闘ポッド グラージ／コクピット
Tactical pod GLAUG / Cockpit
[illegible]



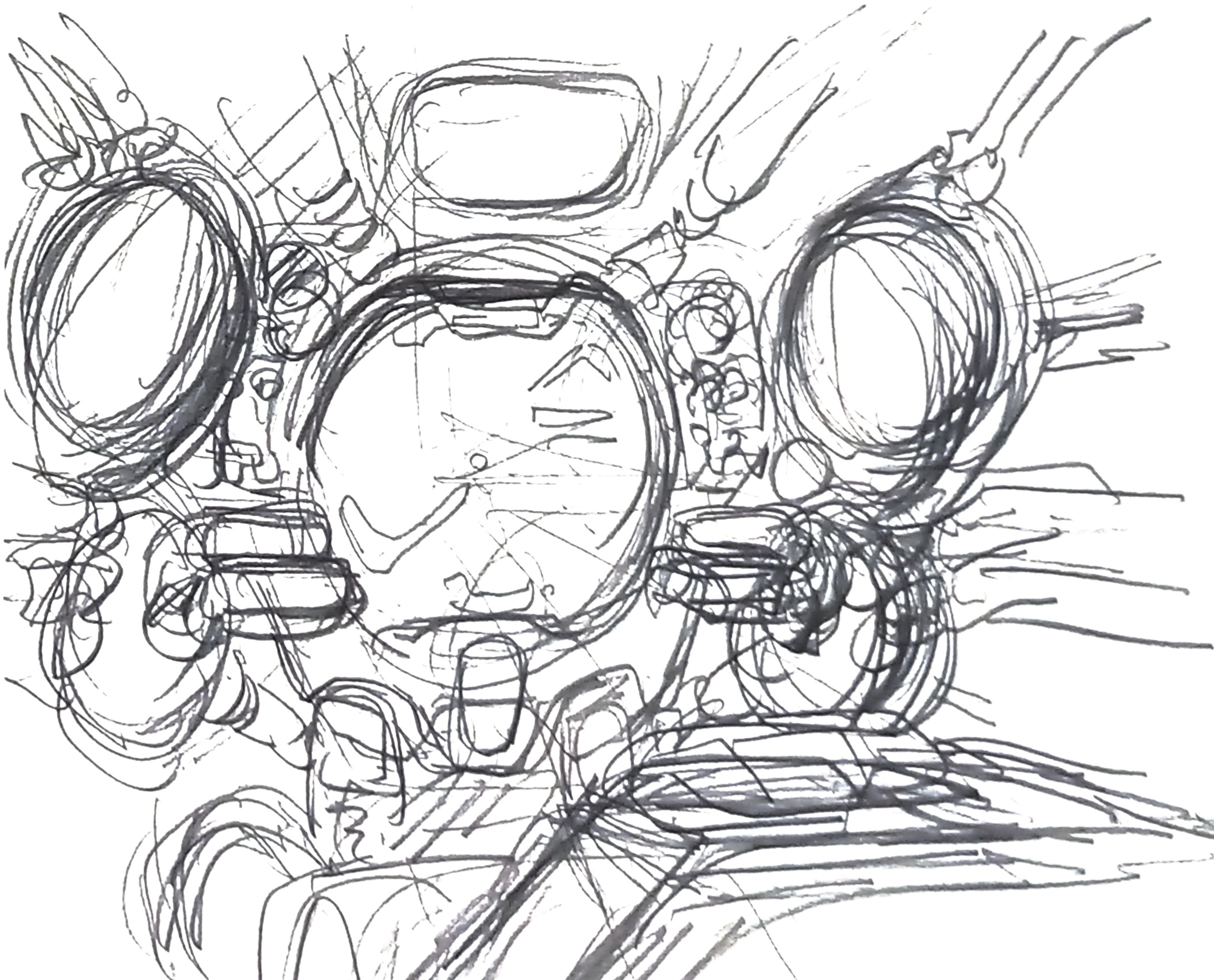


■戦闘ポッドグラージ／コクピット【レイアウト】
Tactical pod GLAUG / Cockpit【layout】

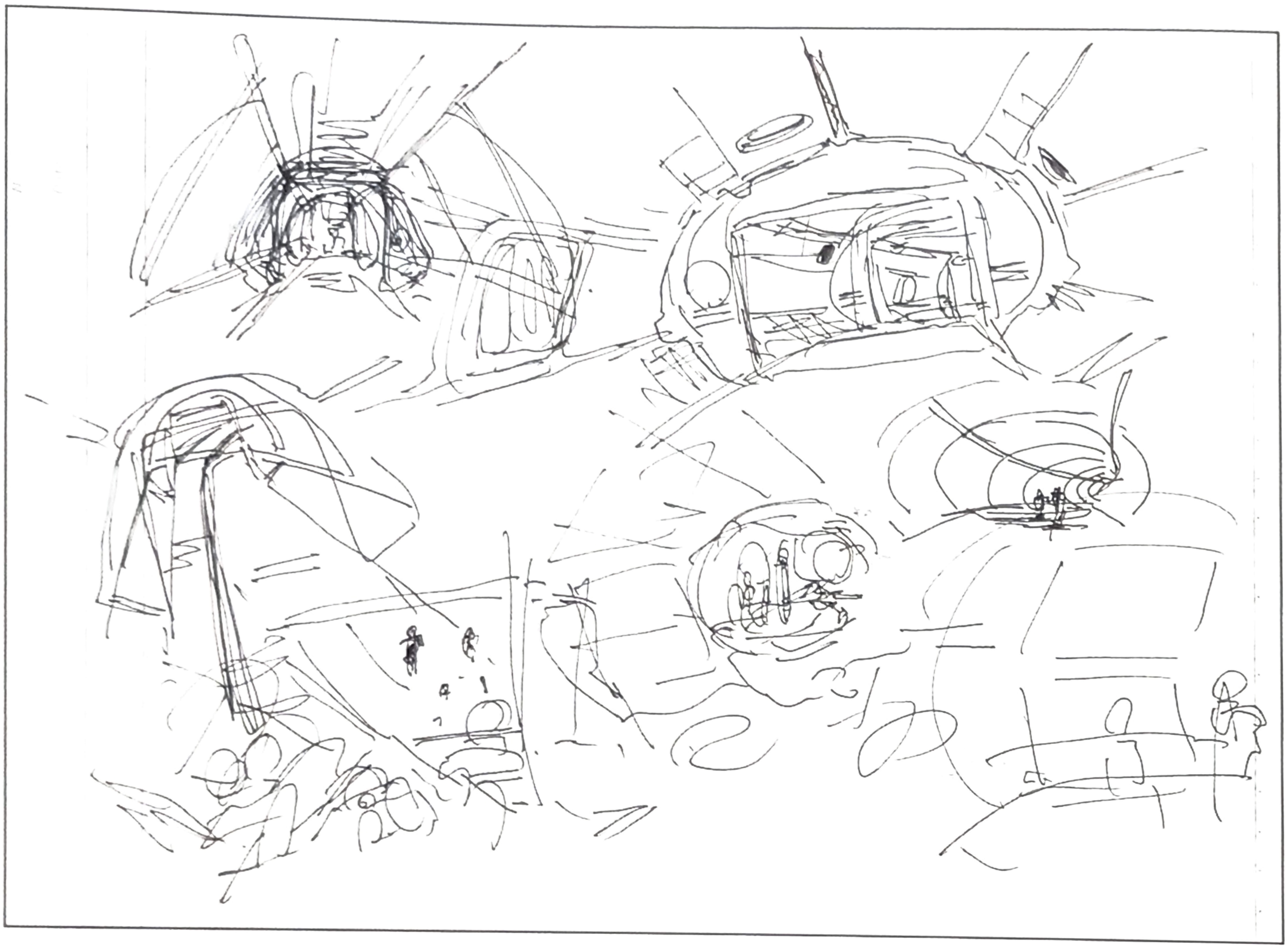


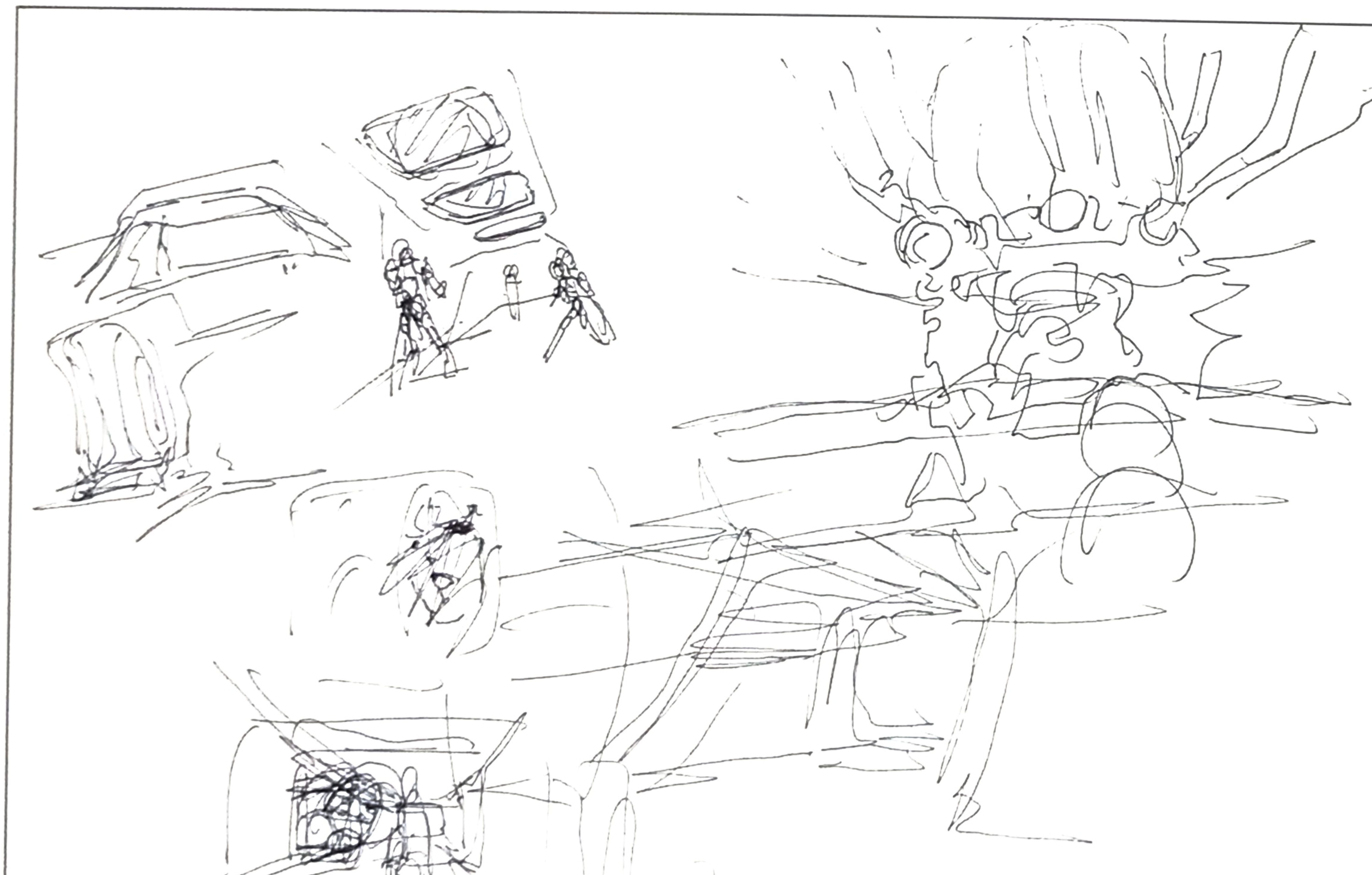






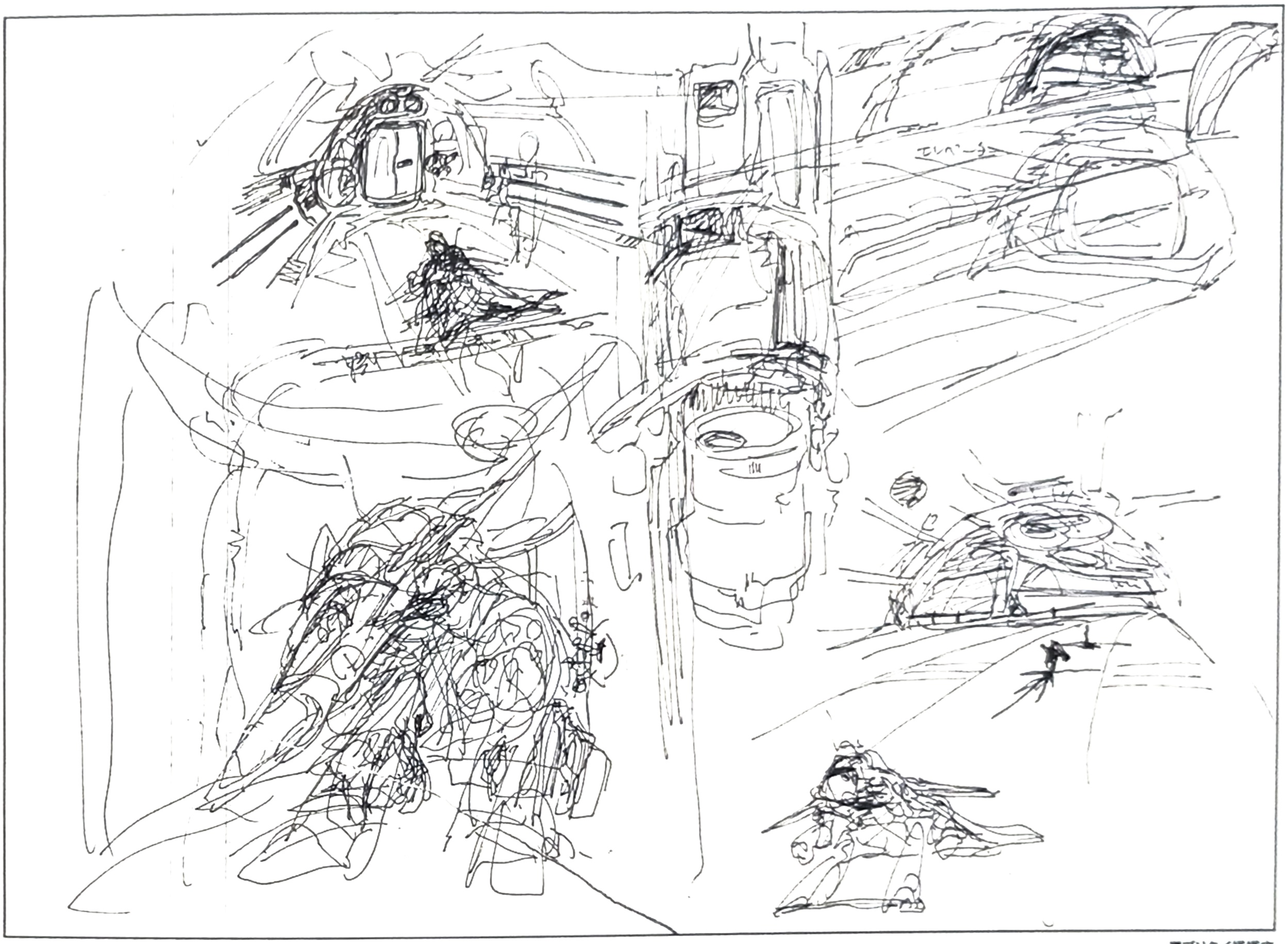
■戦闘ポッド グラージ　コクピット
Tactical pod GLAUG　Cockpit





■ブリタイ艦艦内

Inside the ship of Vrlitwhai



■ブリタイ艦艦内

Inside the ship of Vrlitwhai

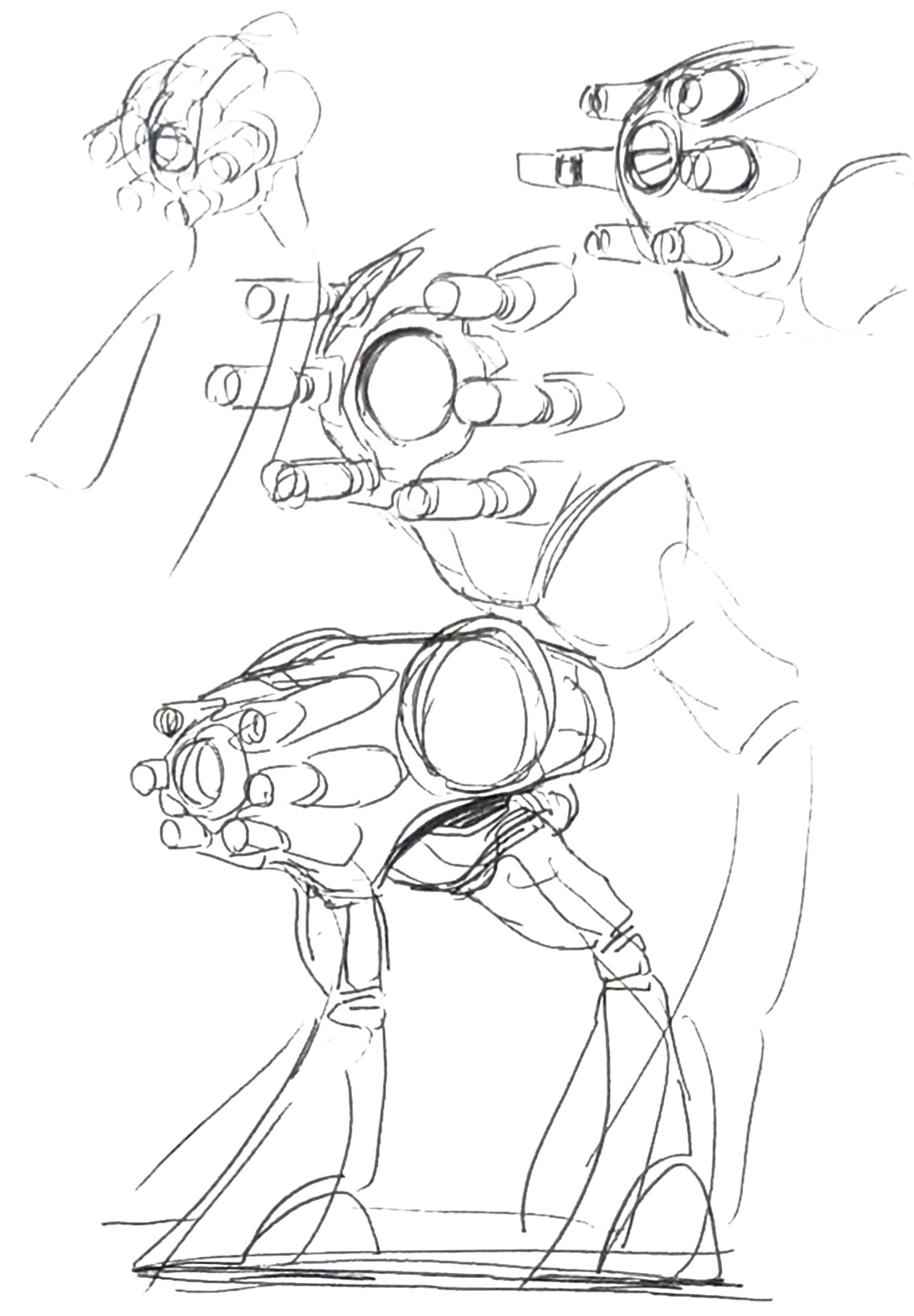
第12話「ビッグエスケープ」のエピソードにおいて、ブリタイ艦内に囚われた主人公たちが、救助に来たマックスのVF-1とともに脱出を図る一連のシーンのために描かれたレイアウト。右上や上のスケッチはレポート用紙に描かれており、当時大学在学中であった河森氏が恐らく授業中に教授の目を盗んで描いたものと思われる。当時の河森氏は複数のアニメ作品のデザインを仕事としてこなしながら、大学にも通っていた。

These layouts were drawn for a series of scenes in the episode 12 'Big Escape' where the protagonists trapped inside the Vrlitwhai ship try to escape with Max's VF-1 who came to the rescue. The sketches on the upper right and above are drawn on the report paper, and it is probable that Mr. Kawamori, who was in college at the time, stole the professor's eyes during class. At that time, Mr. Kawamori also attended college while designing multiple anime works.

■戦闘ポッドリガード【初期デザイン】
Tactical pod REGULT【early design】

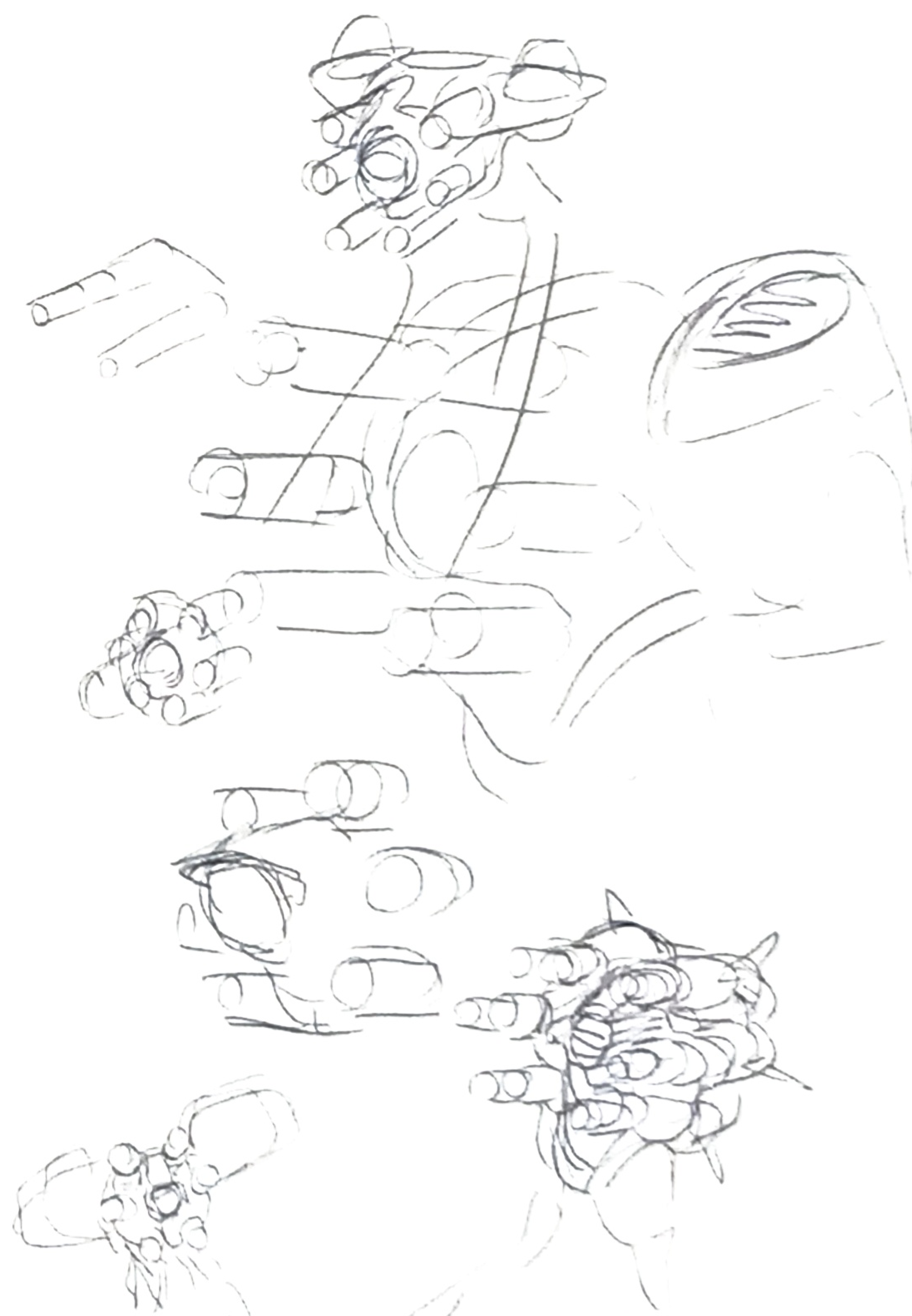


■戦闘ポッドリガード
Tactical pod REGULT
[illegible]

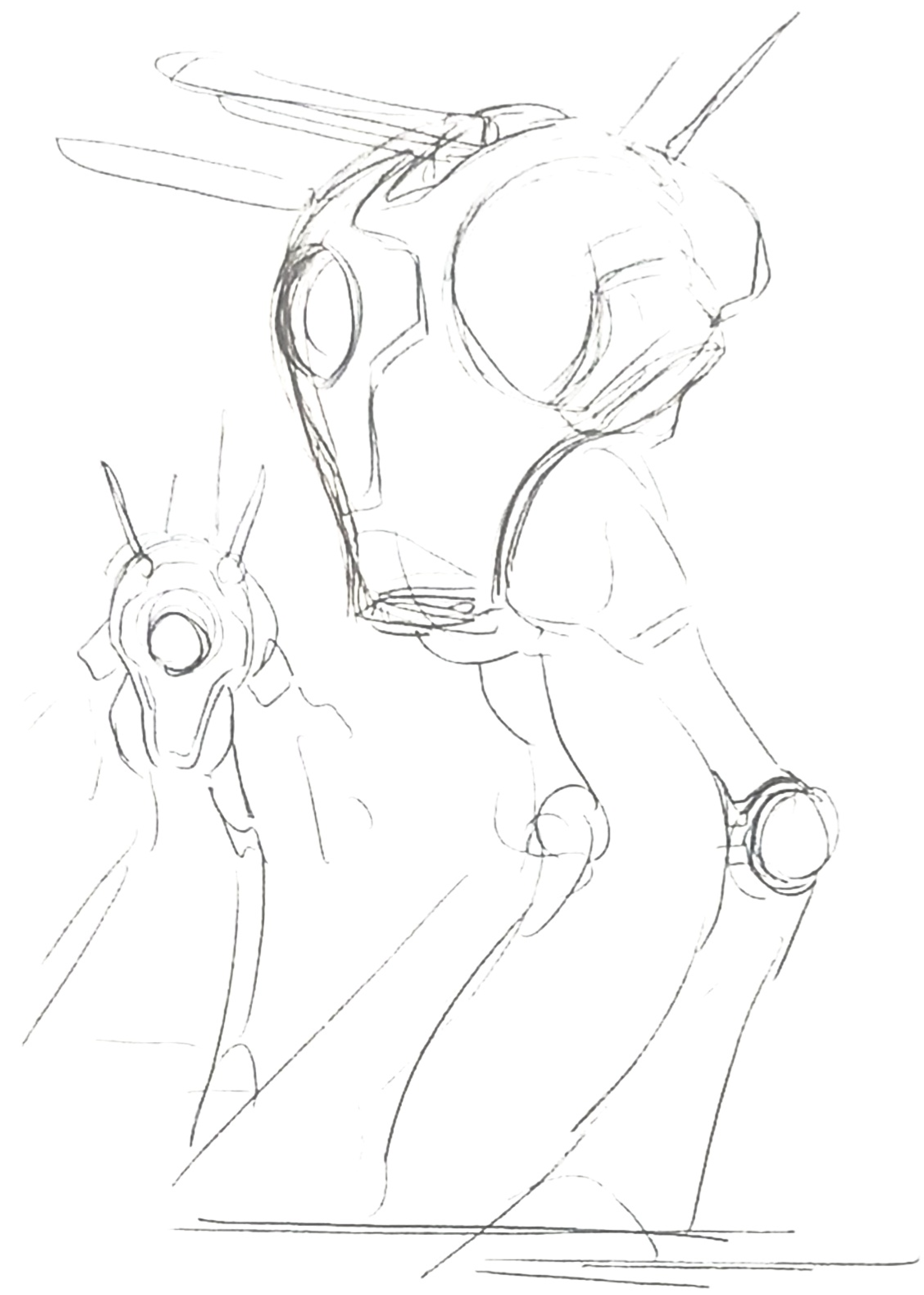














■戦闘ポッドリガード
Tactical pod REGULT

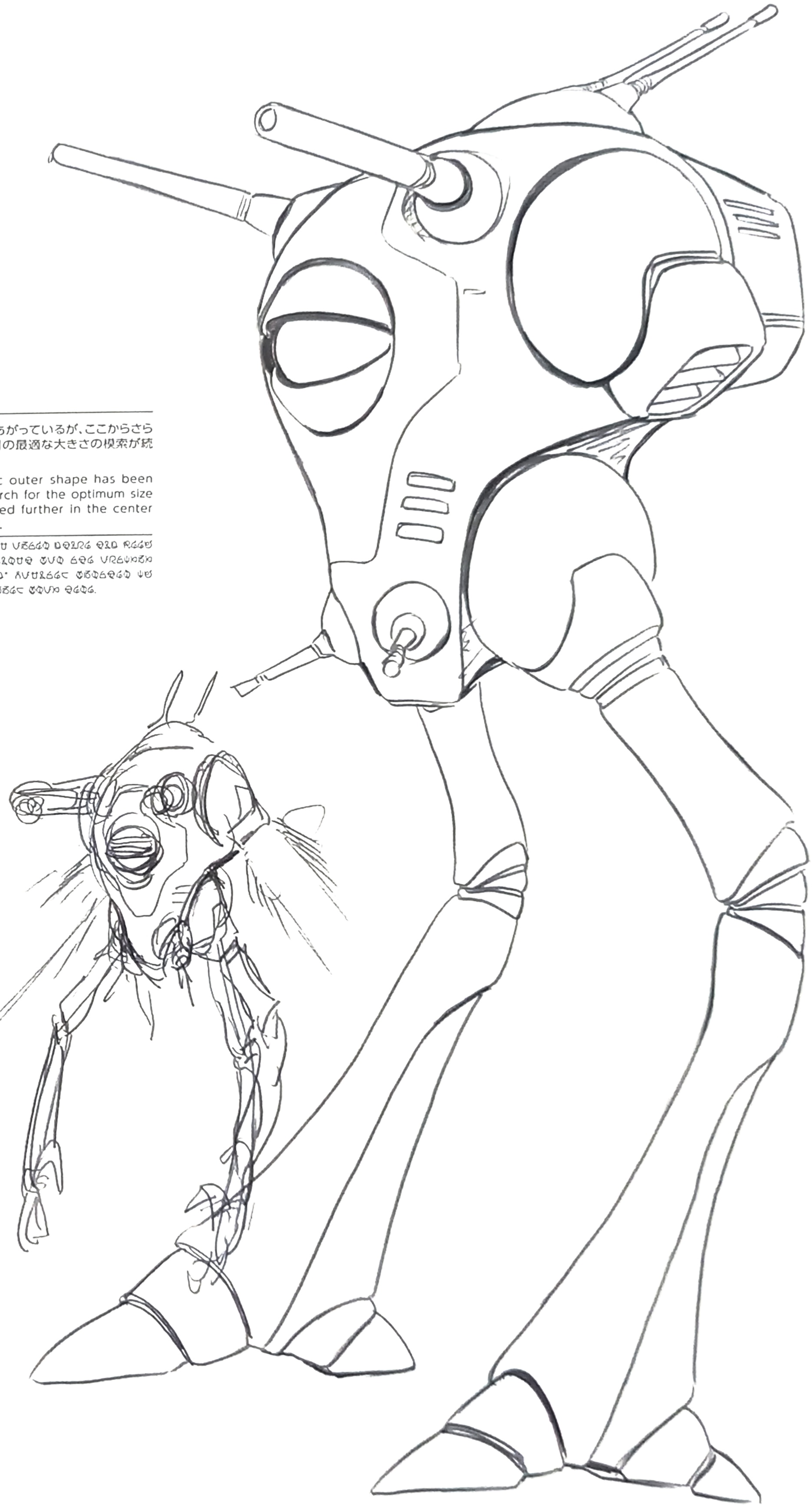


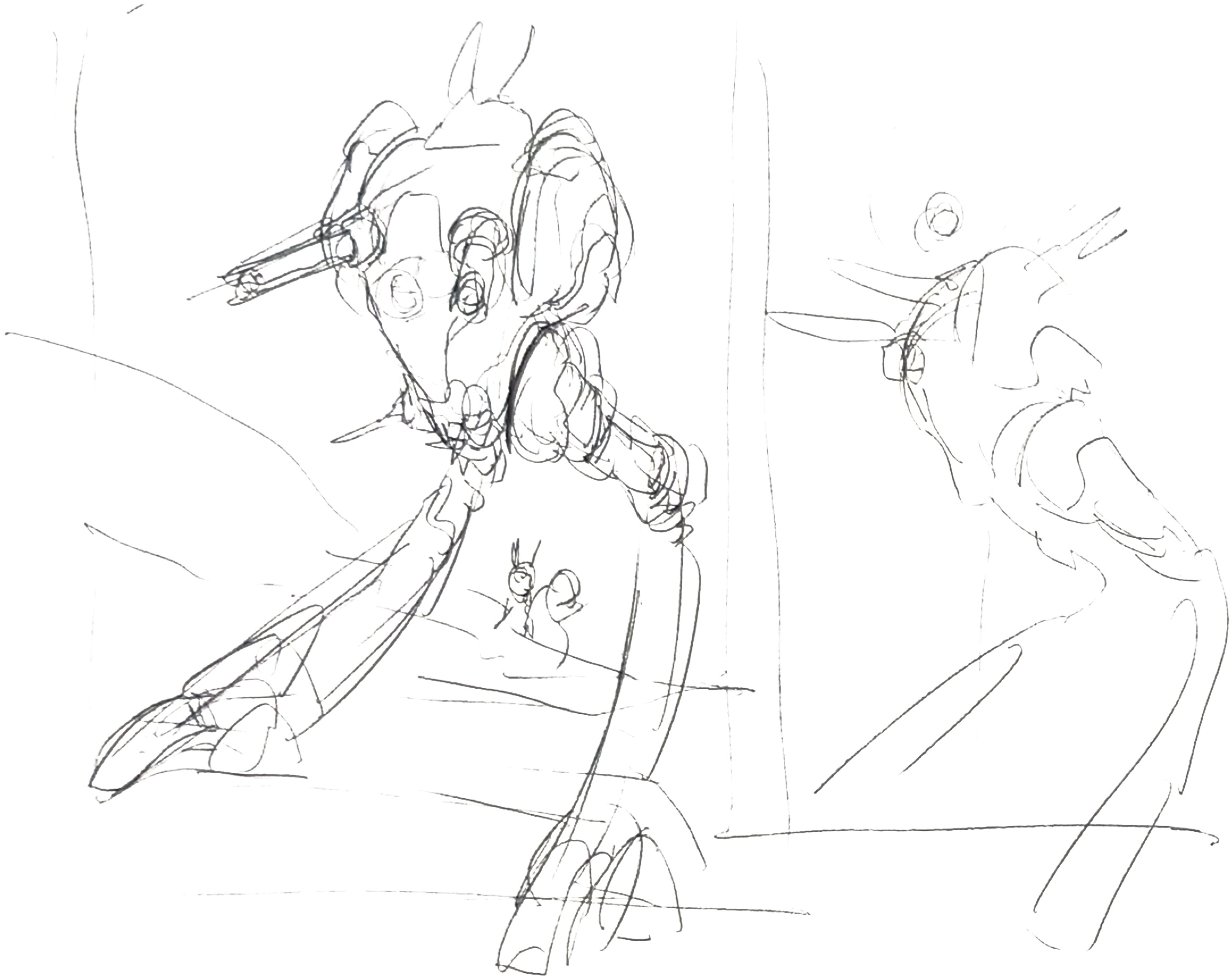
■戦闘ポッドリガード

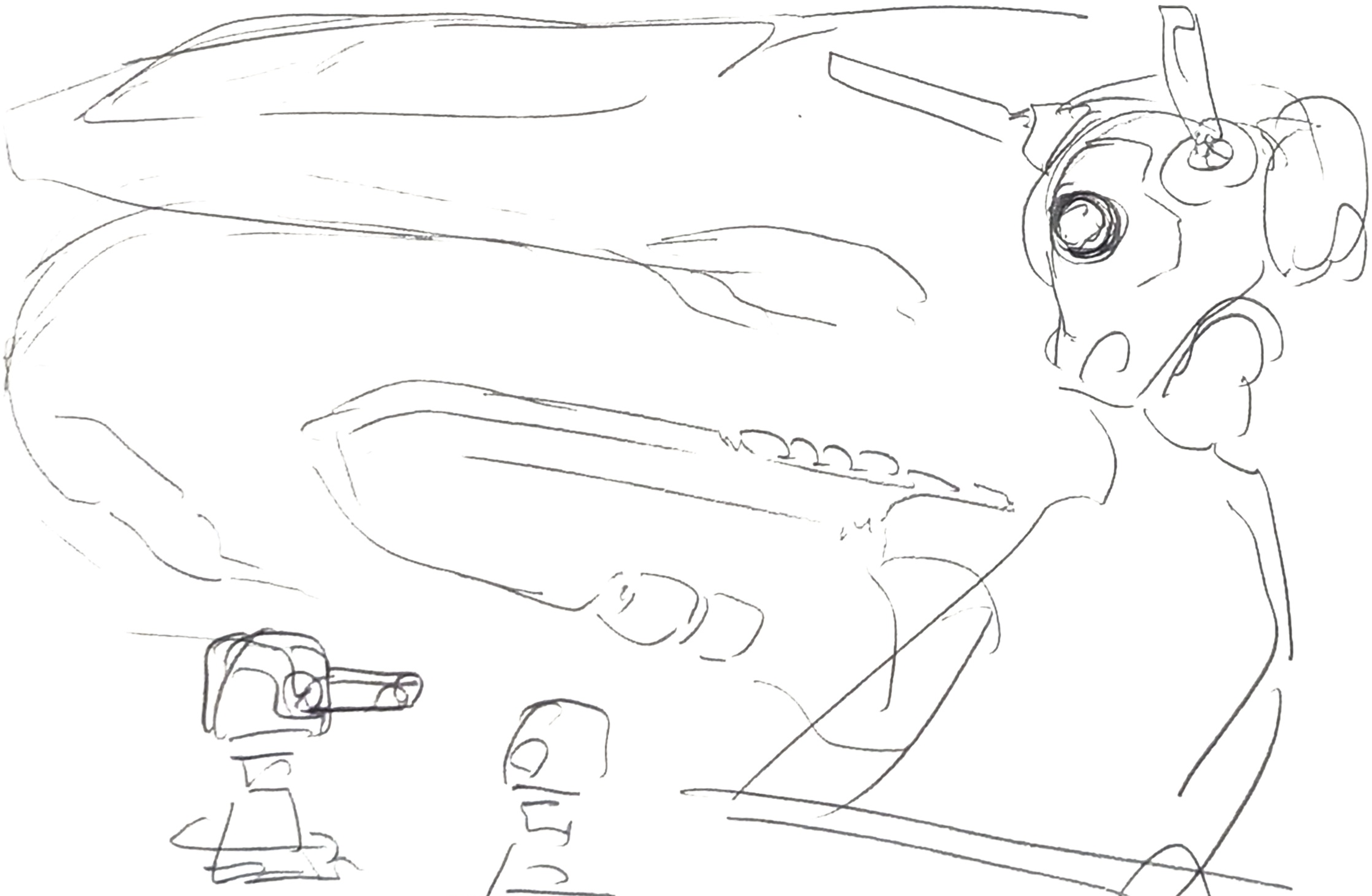
Tactical pod REGULT

基本的な外形はできあがっているが、ここからさらに中央に位置する「目」の最適な大きさの模索が続けられた。

Although the basic outer shape has been completed, the search for the optimum size of the "eyes" located further in the center continued from here.



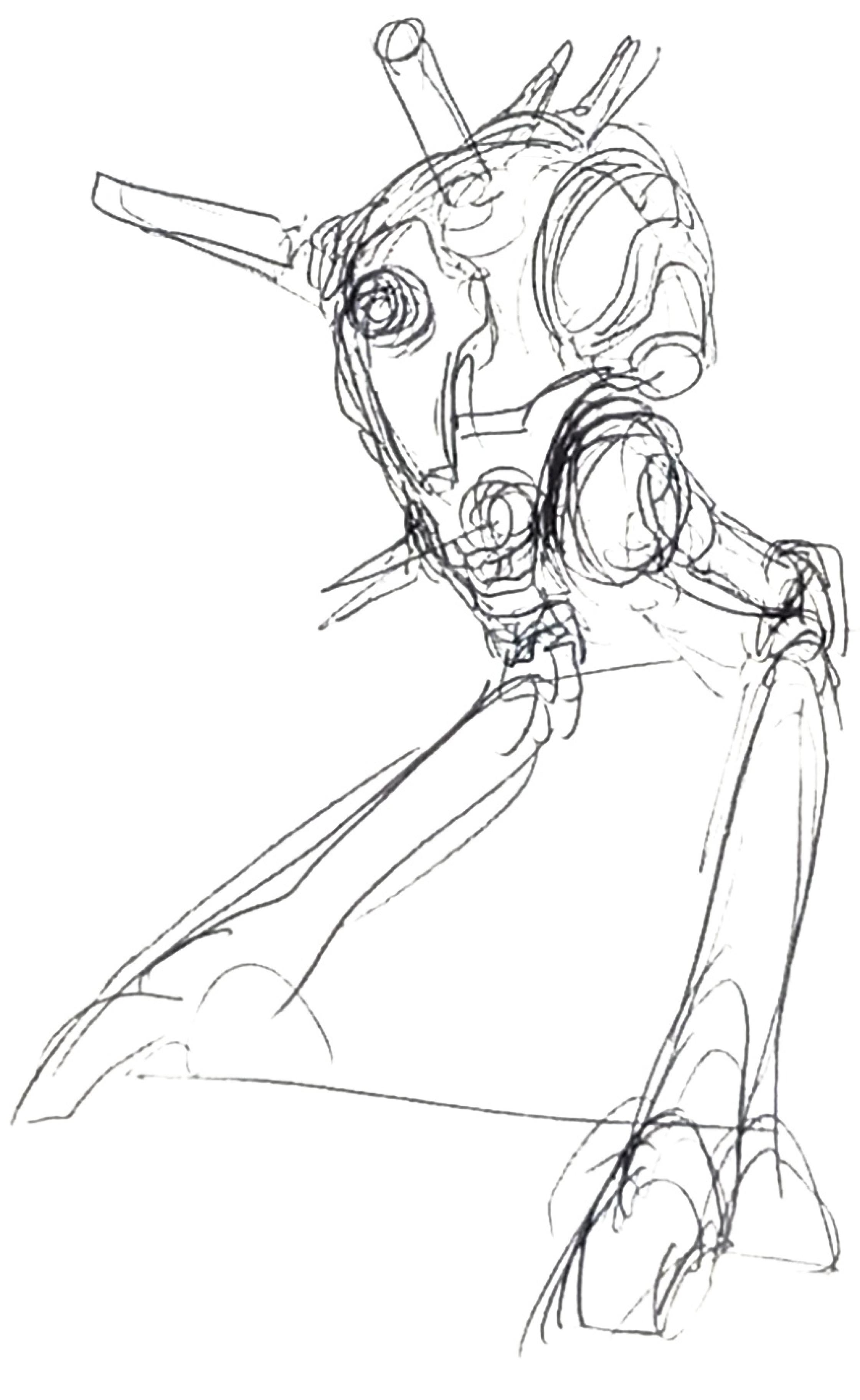




■戦闘ポッド リガード
Tactical pod REGULT

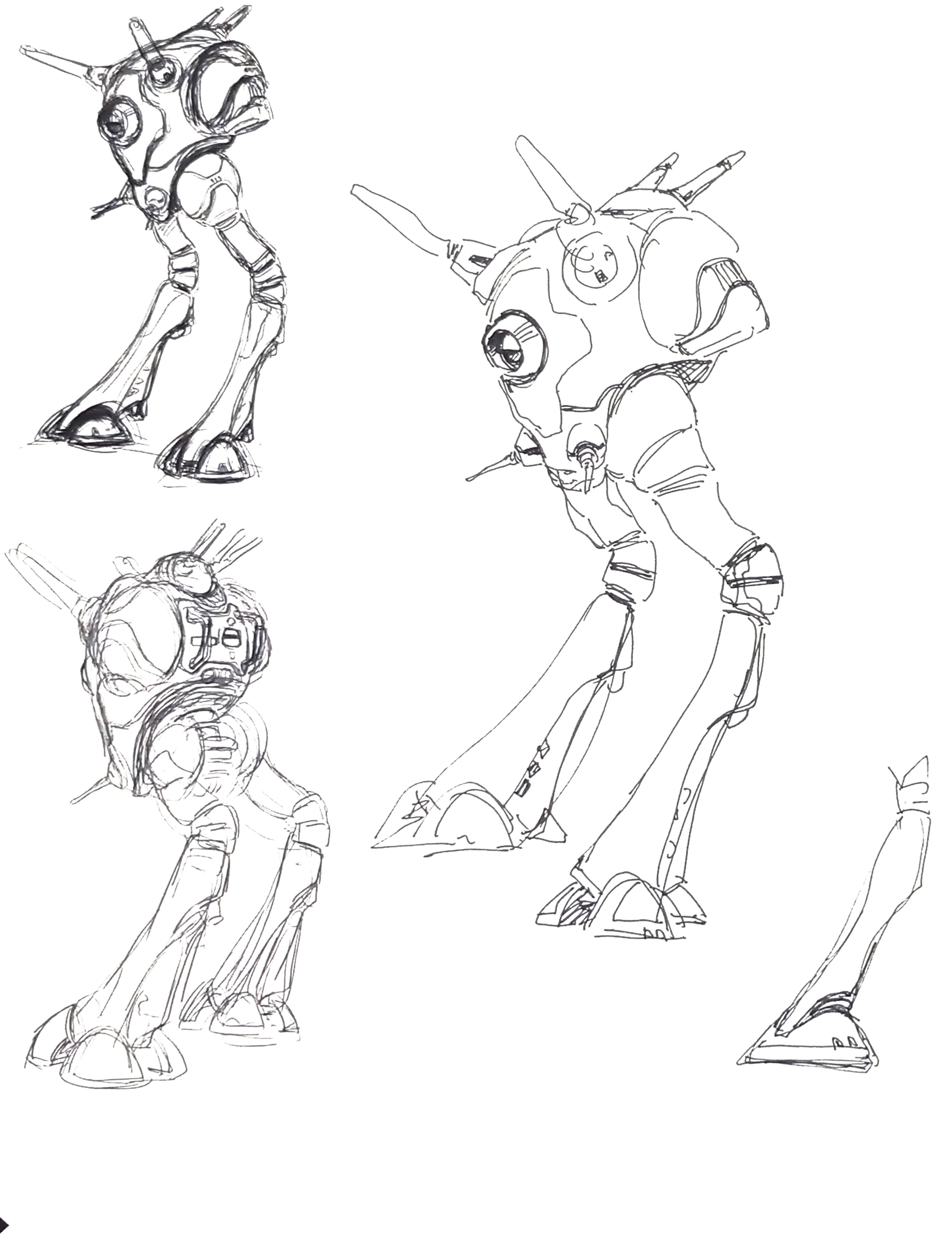






■戦闘ポッドリガード
Tactical pod REGULT

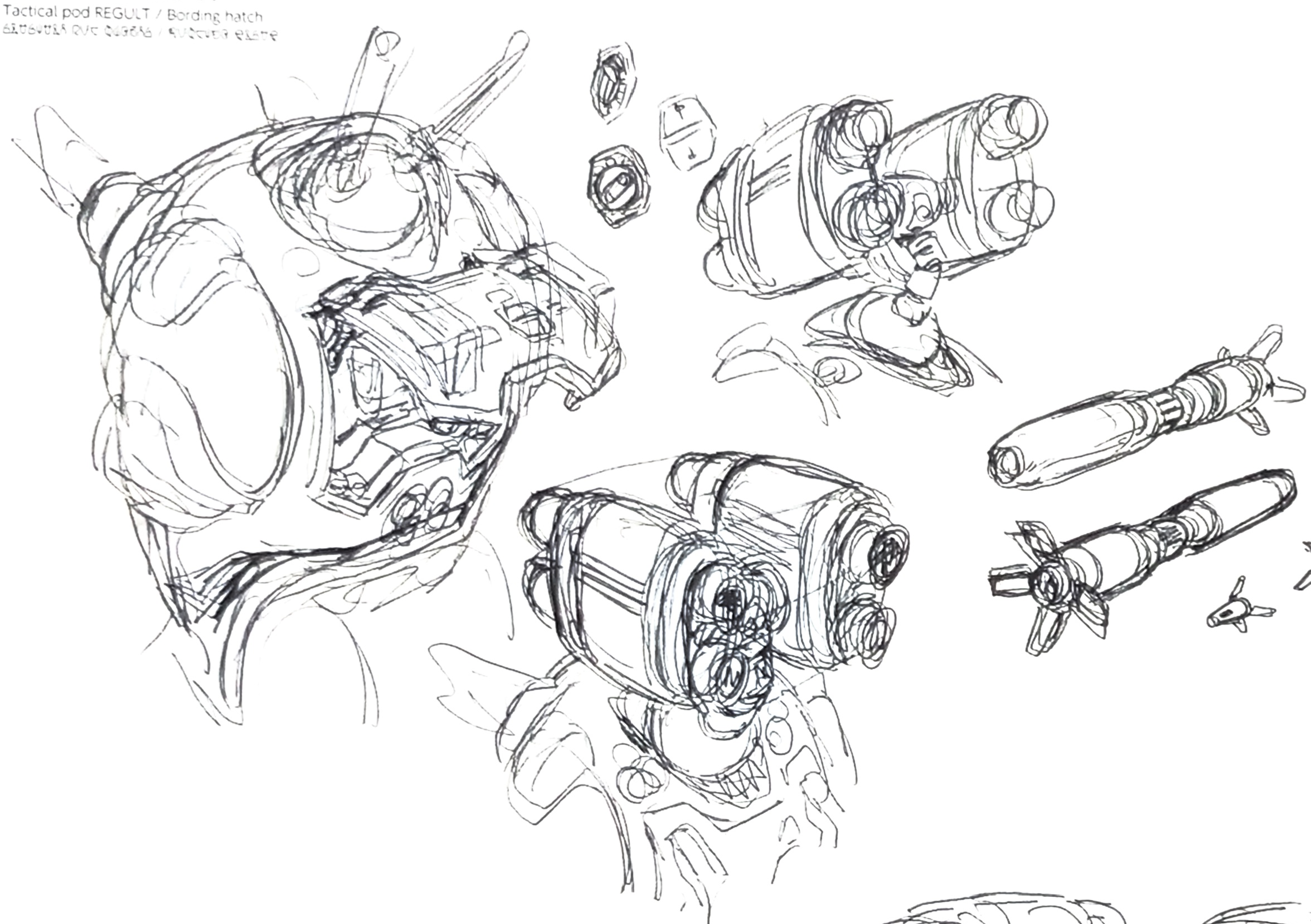
■戦闘ポッドリガード
Tactical pod REGULT

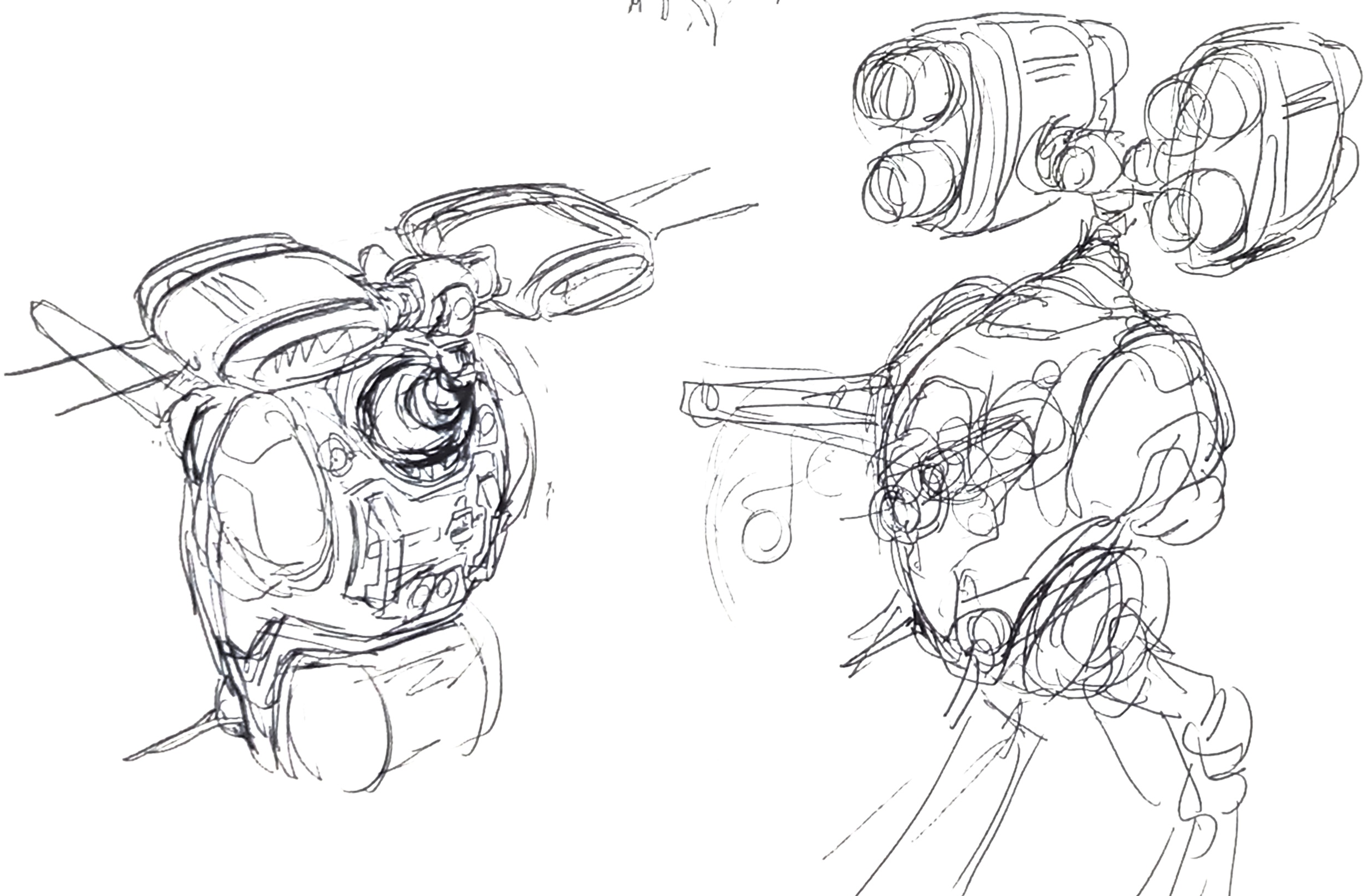


■戦闘ポッドリガード
Tactical pod REGULT



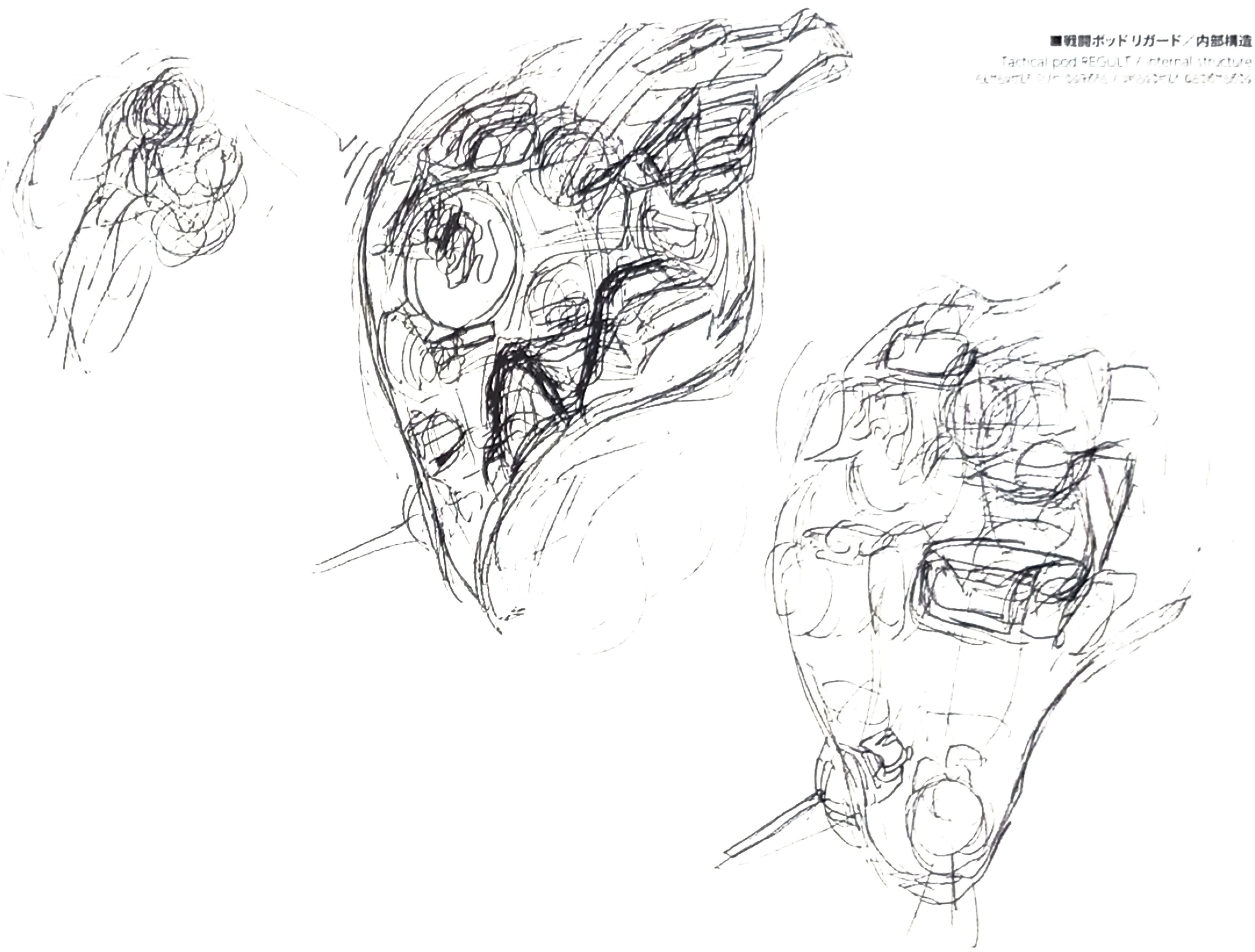
■戦闘ポッド リガード／搭乗ハッチ
Tactical pod REGULT / Bording hatch

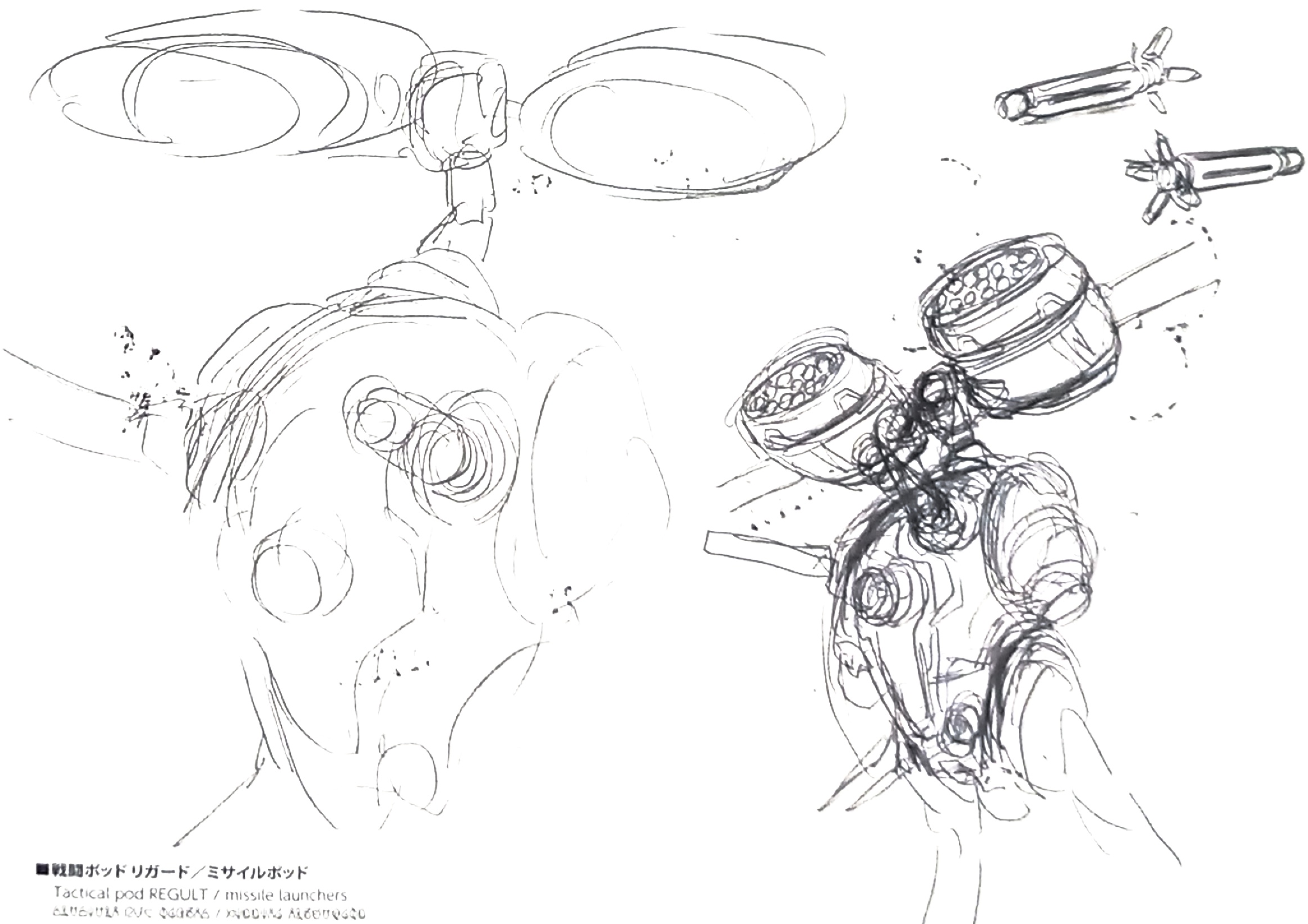




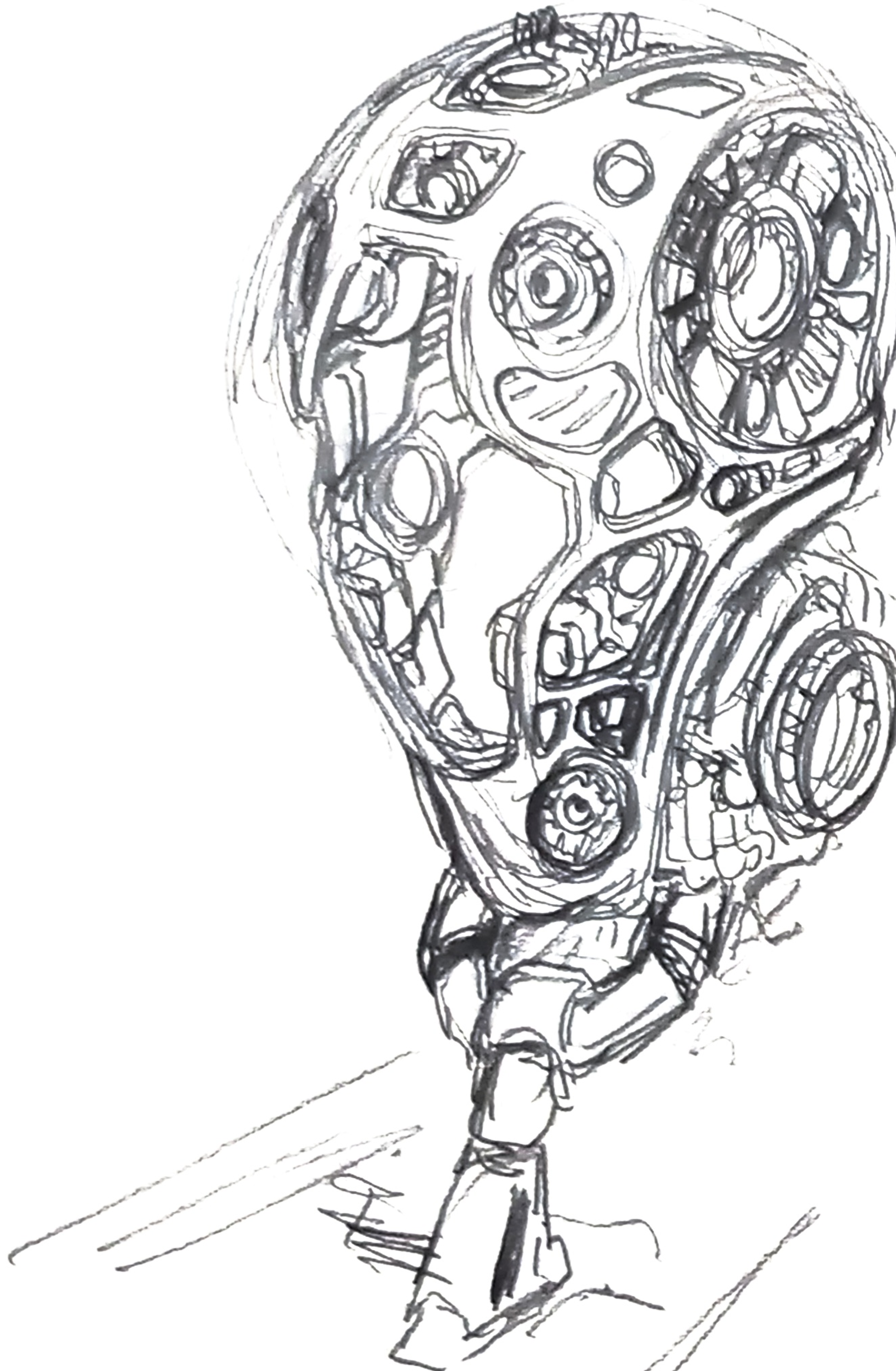
■戦闘ポッド リガード／ミサイルポッド
Tactical pod REGULT / missile launchers

■戦闘ポッドリガード／内部構造
Tactical pod REGULT / internal structure



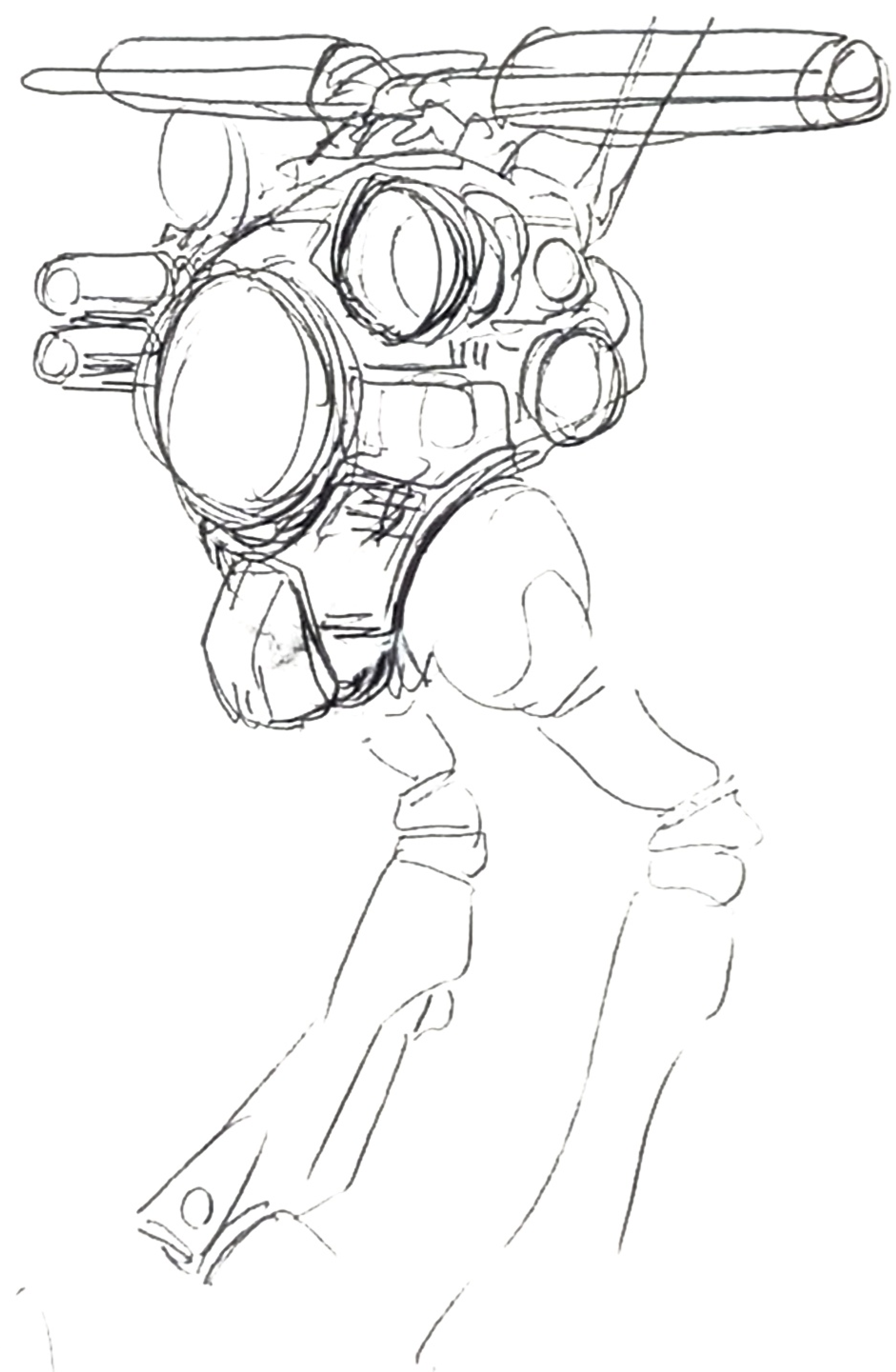


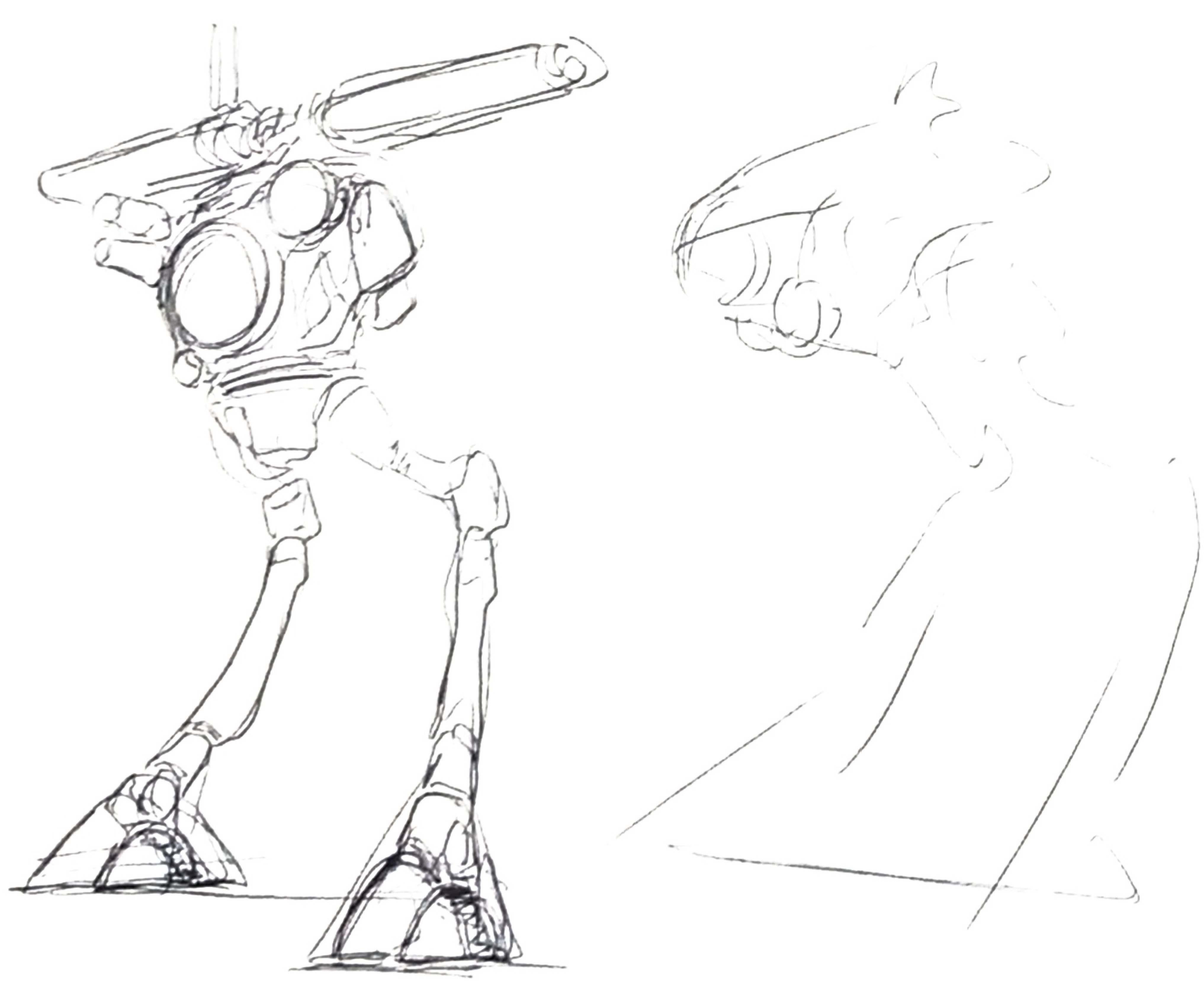
■戦闘ポッドリガード／ミサイルポッド
Tactical pod REGULT / missile launchers



■戦闘ポッドリガード／内部構造
Tactical pod REGULT / internal structure

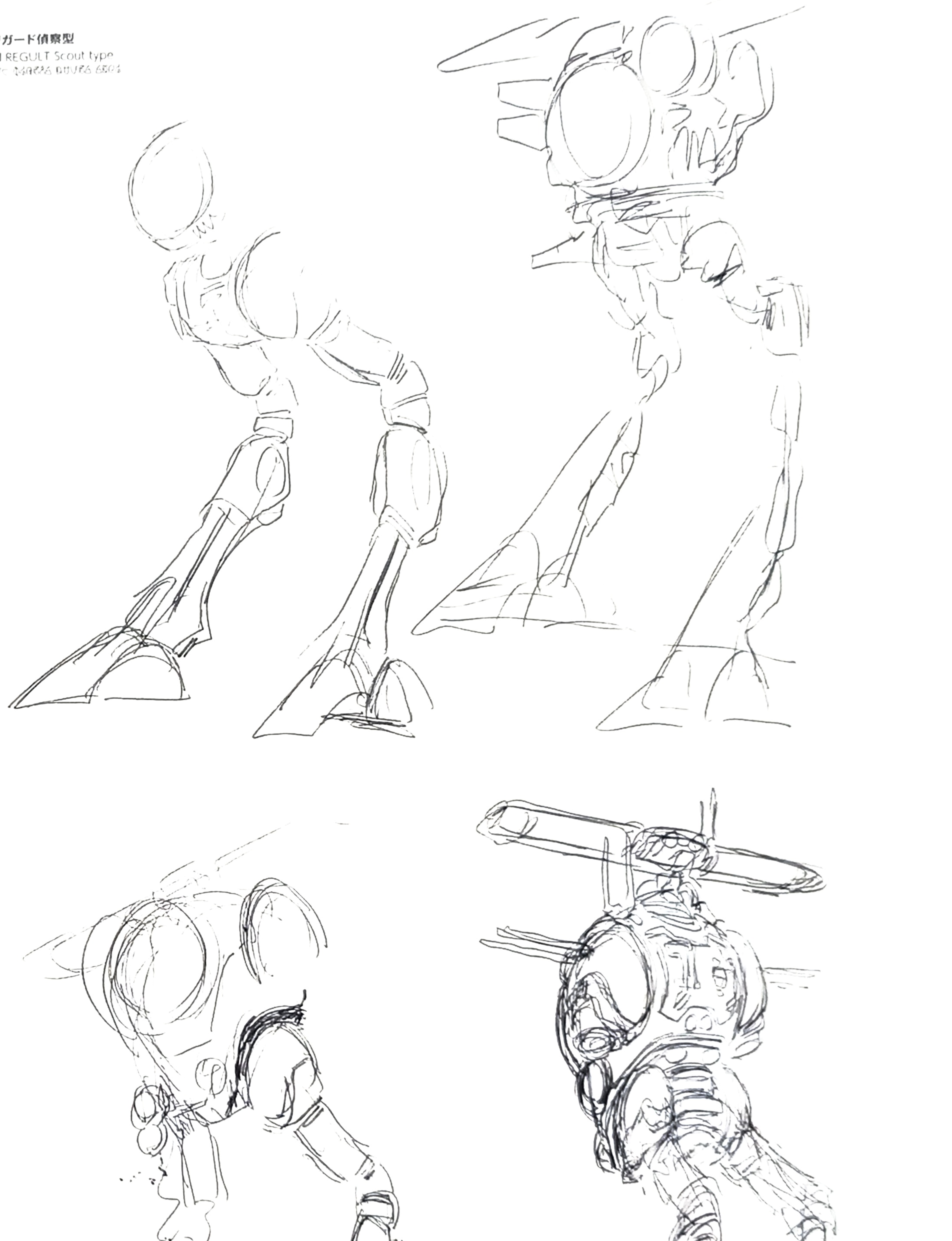




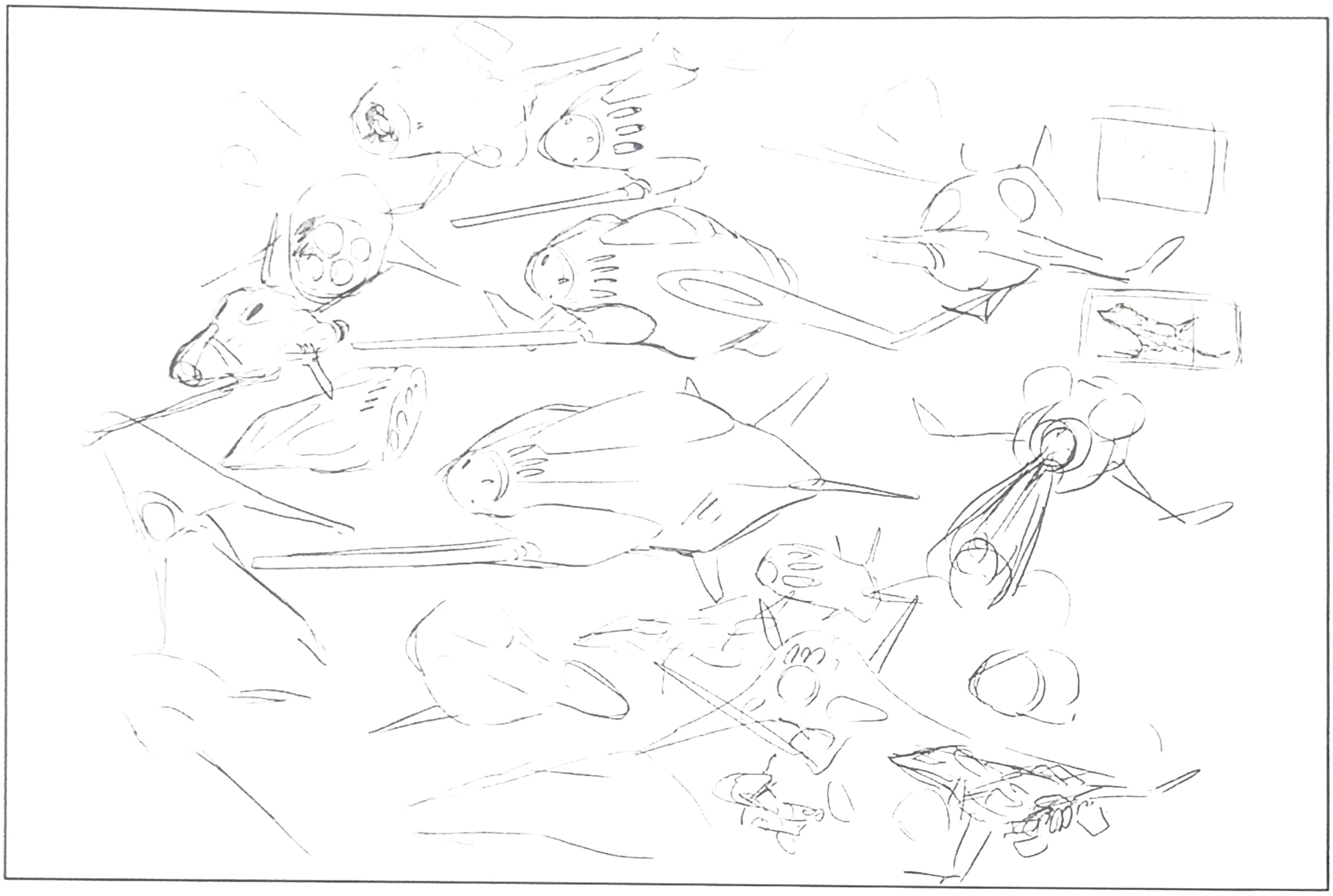


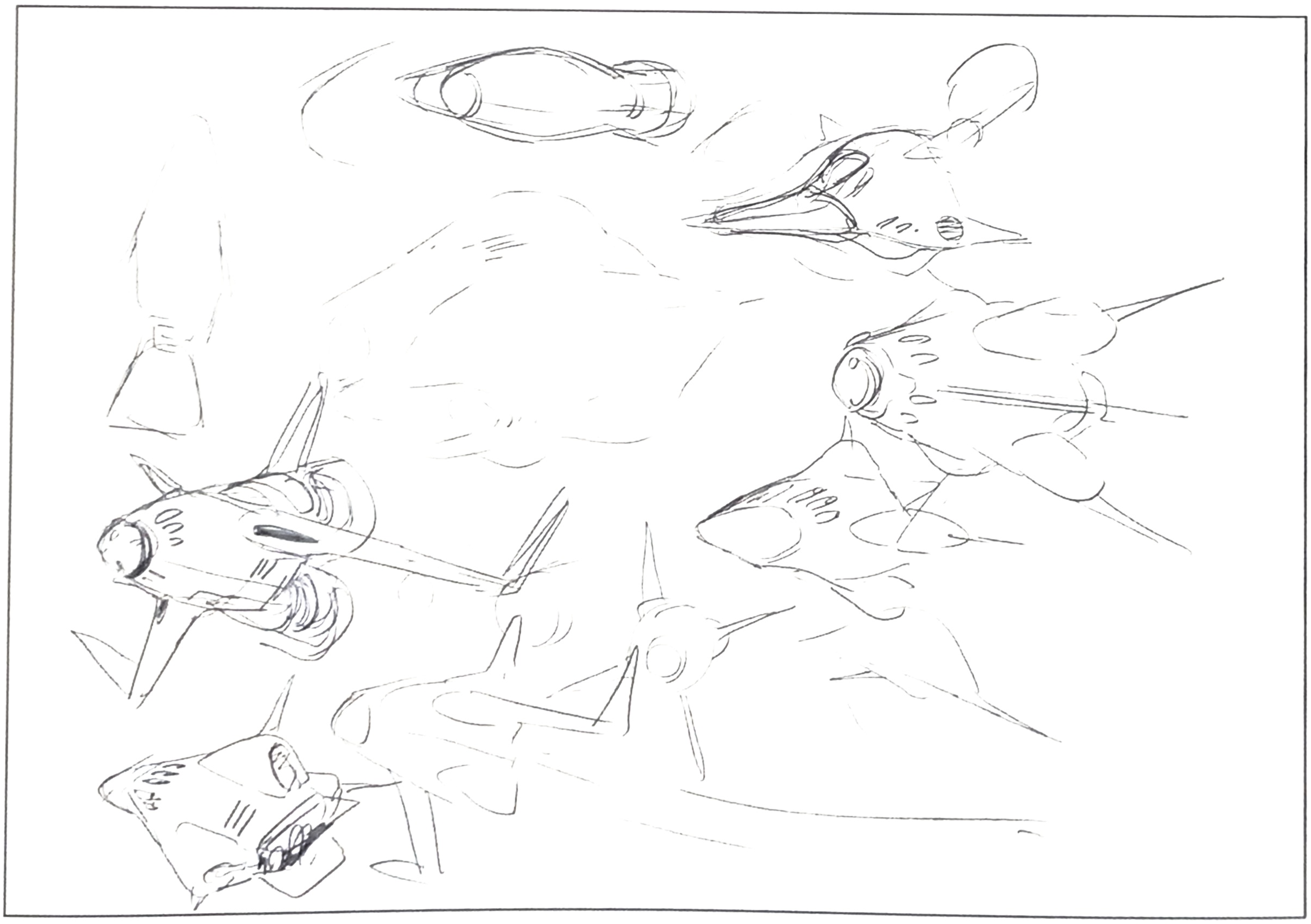
■戦闘ポッドリガード偵察型
Tactical pod REGULT Scout type

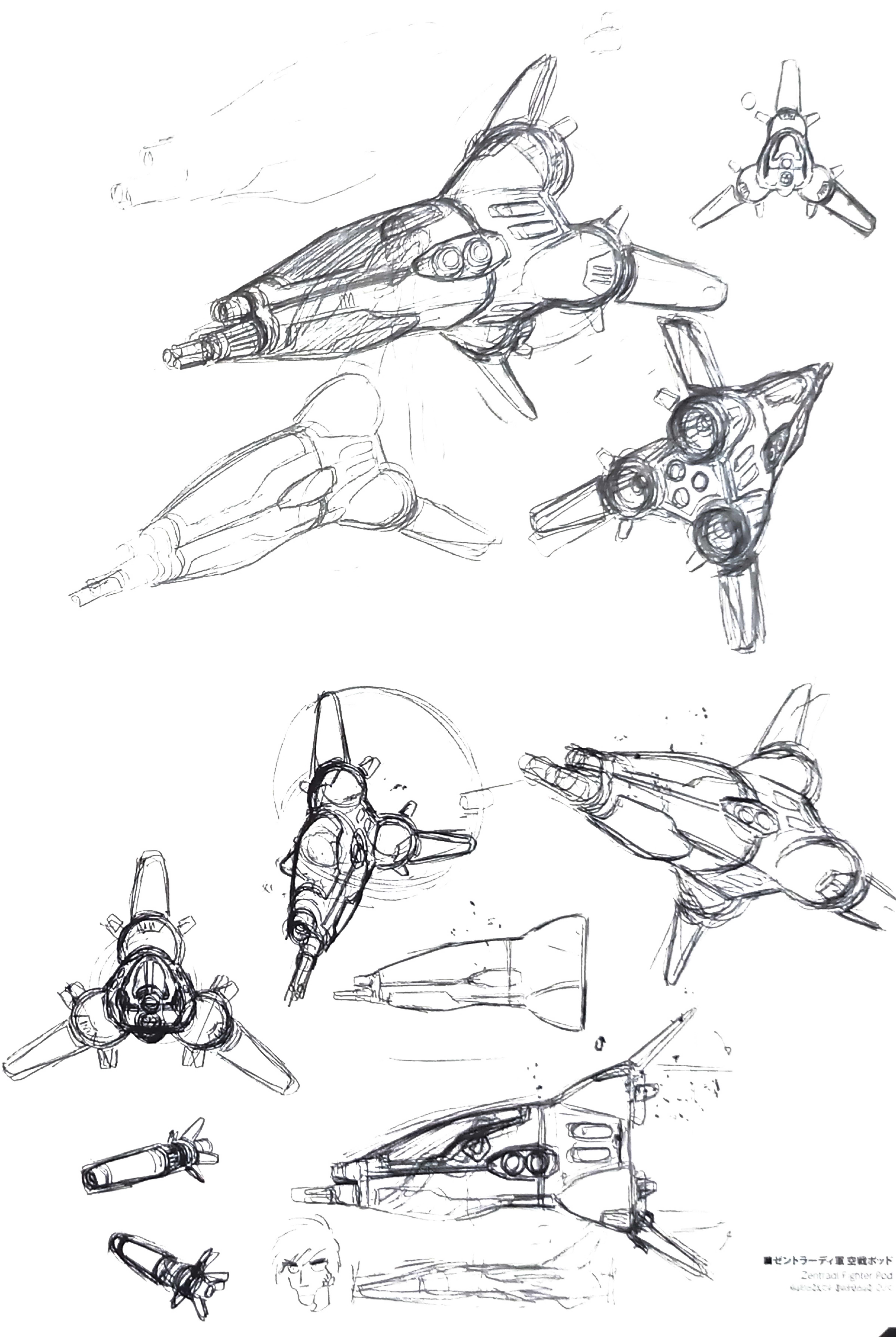
■戦闘ポッドリガード偵察型
Tactical pod REGULT Scout type



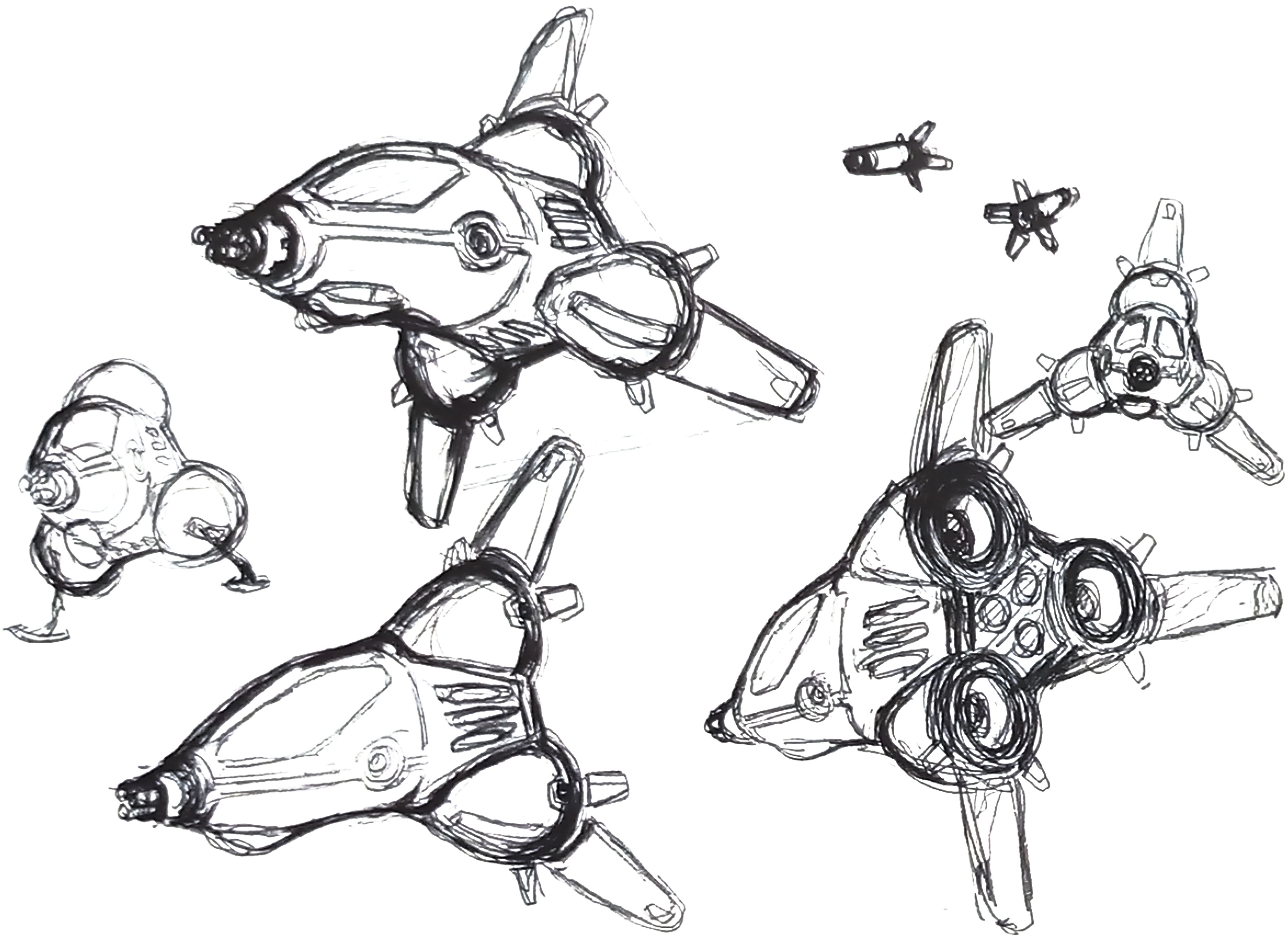
■ゼントラーディ軍 空戦ポッド
Zentradi Fighter Pod







■ゼントラーディ軍 空戦ポッド
Zentradi Fighter Pod



■ゼントラーディ軍 空戦ポッド

Zentradi Fighter Pod

本書に掲載した空戦ポッドのラフスケッチは、現在残っているもののうち、ほんのごく一部に過ぎない。実際にはノート1冊分をゆうに超えるスケッチが存在している。当時の河森氏は、異星人のメカニックである空戦ポッドをデザインするにあたって、フォルムを一見して「敵」とわかるようにしなければならない、と考えていた。ところが実際にスケッチしてみると、味方である統合軍機と印象があまり変わらないものしか描けなかった。納得がいくまで、彼はひたすらに描き続けたのである。

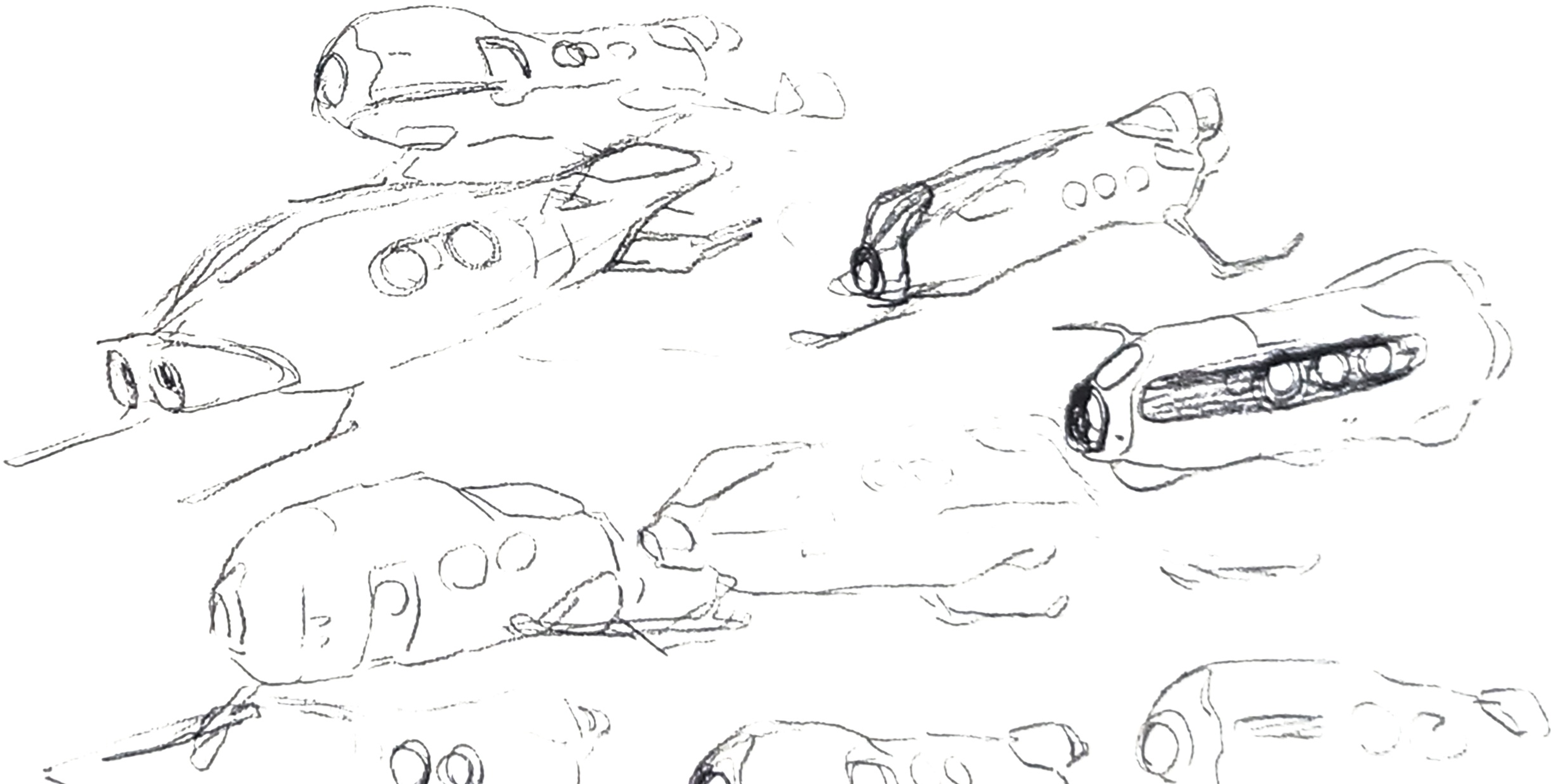
The rough sketches of the Fighter Pods in this book are just a few of the ones that remain today. In reality, there are sketches that far exceed one notebook. At that time, Kawamori thought that when designing a Fighter Pod, an alien mechanic, he had to make the form look like an "enemy" at first glance. However, when I actually sketched it, I could only draw something that had the same impression as the integrated military aircraft that was my friend. He continued to draw until he was satisfied.



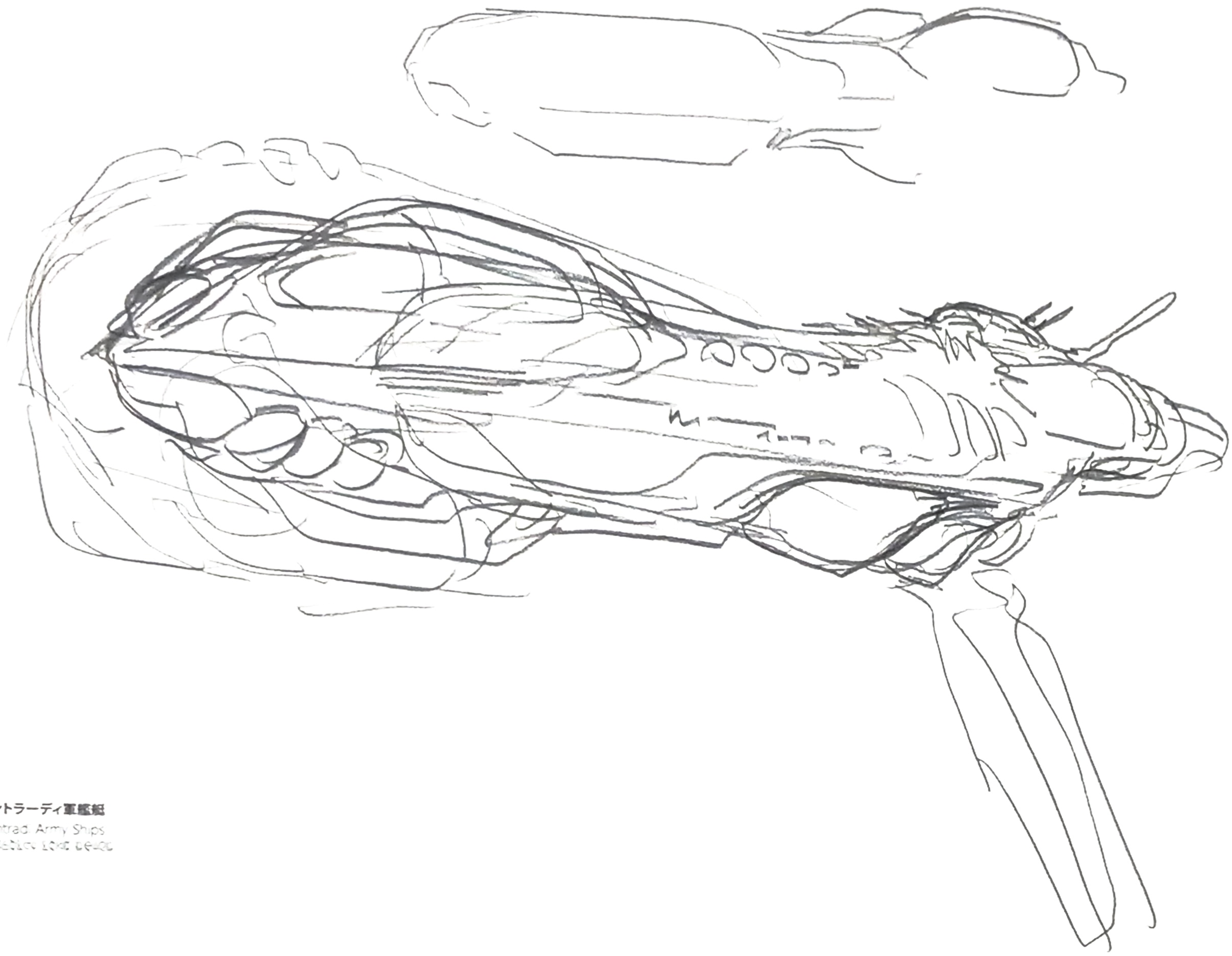
■パワードスーツ ヌージャデル・ガー
Powered suit "Nousjadeul-Ger"



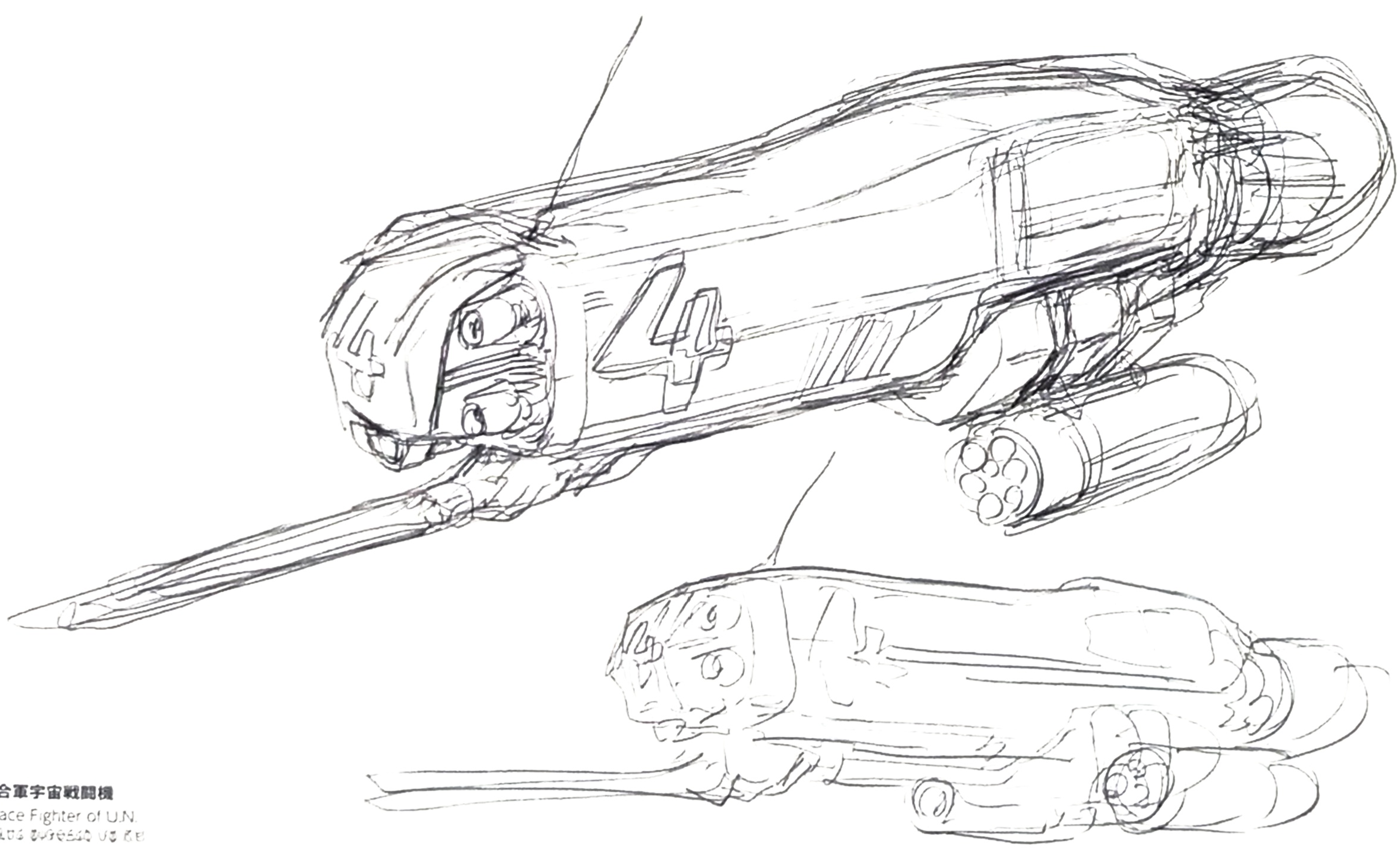
■可変パワードスーツ
Variable Powered suit



■ゼントラーディ軍 小型連絡艇
Zentradi Launch for Miclone

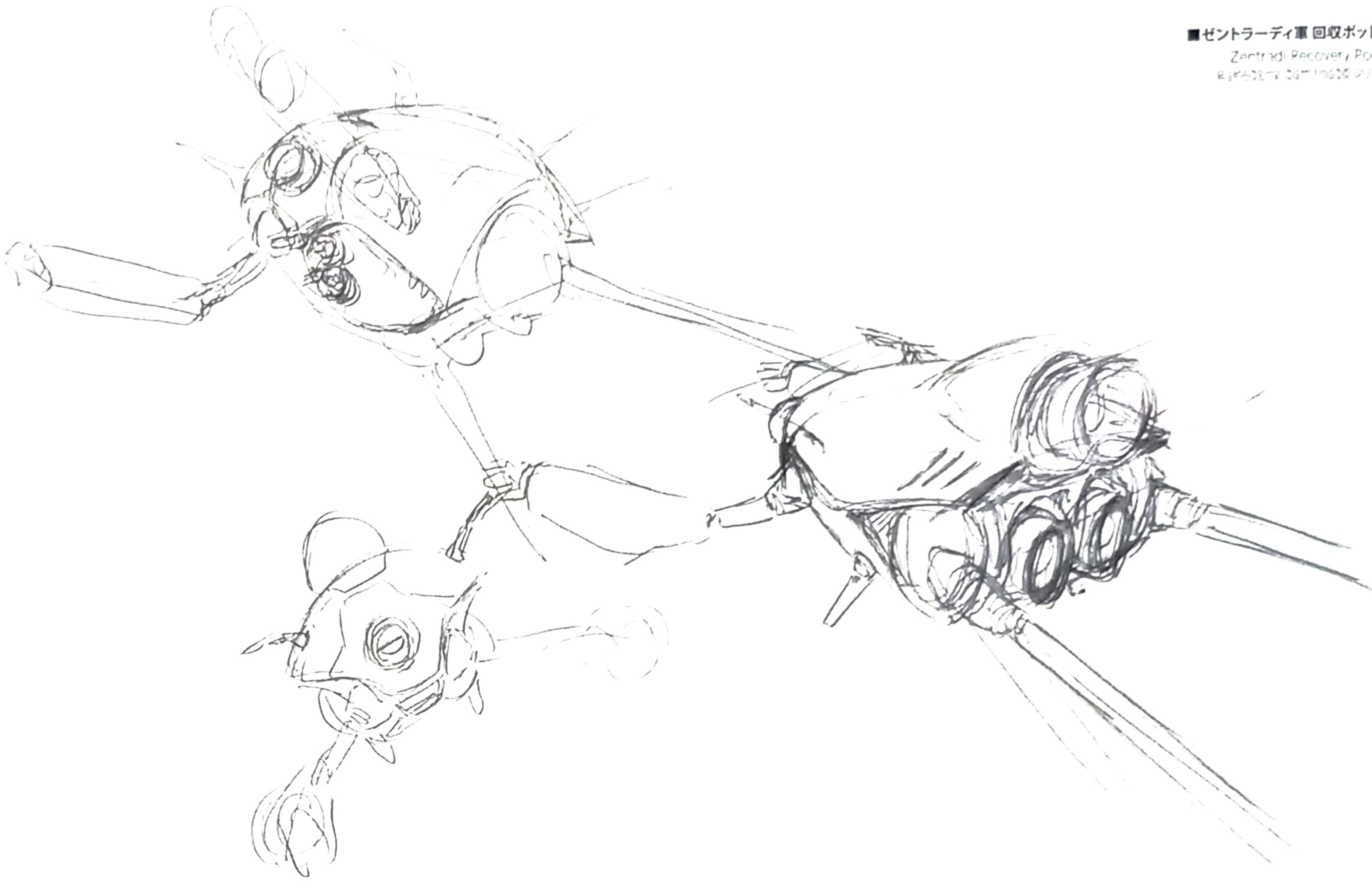


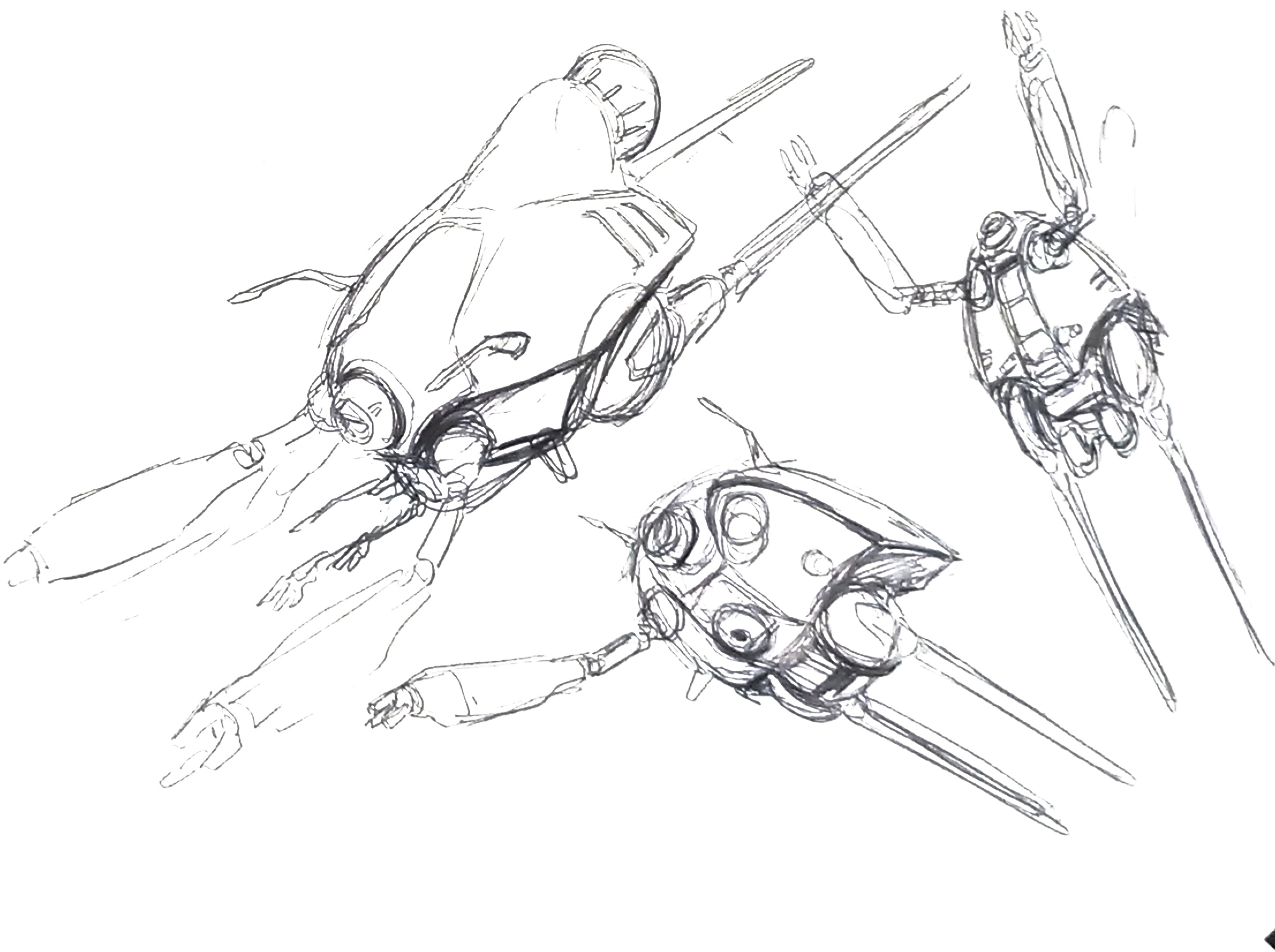
■ゼントラーディ軍艦艇
Zentradi Army Ships



■統合軍宇宙戦闘機
Space Fighter of U.N.

■ゼントラーディ軍 回収ポッド
Zentradi Recovery Pod





///////「オリジナル」を生み出すデザイナー //////

The profession of a designer who creates "original"

「超時空要塞マクロス」制作当時はいろいろな作品を掛け持ちでデザインの仕事をしていました。ひとつのデザインを描いたら別の作品、それが終わったらまた別の仕事という風にスイッチしていき、最初のに戻ってくると2～3日経っている。そうすると数日前に描いたものでは満足いかなくて描き直したり、ということはよくありました。また、アイデアに詰まったら別の仕事に移ることもあります。新たに着想を得はしたものの、その作品には合わないから、はじめの方の仕事に使ったケースもあります。

デザイナーの仕事は、ひらめきが出てこない間は時間が無駄に過ぎていくだけです。アイデアが出てこない時は、気分転換している方が結果的にいい考えが浮かぶ確率が高いように感じます。誤解を招く言い方になってしまうかもしれませんが、その意味では自分の場合作品を掛け持ちしている時の方が全体として仕事が早くなる傾向があるようです。それもまったく違うジャンルを手がけている場合の方が、圧倒的に早い。逆に、似たジャンルだと頭の中がごっちゃになってきてダメですね。

今の世代の人たちは様々なものが溢れている中で「新しいモノ」を創り出さなければいけない。その意味では、今の方がハードルは高いかもしれません。誰も見たことがないものを創ろうとすればニッチになってしまうし、王道にしようとするととたんにどこかで見たことがあるものになってしまう。つい、ディテールやテクスチャーに走りがちになってしまうんですけど、それだと後世に残るインパクトのあるデザインはなかなか出てこないかもしれません。（河森）

At the time of the production of "The Super Dimension Fortress Macross", I was working on designing various works. When I draw one design, I switch to another work, and when it's done, I switch to another job, and when I come back to the beginning, it's been a couple of days. Then, I was often not satisfied with what I drew a few days ago and repainted it. Also, if you get stuck with an idea, you may move on to another job. Although I got a new idea, there are cases where I used it for the work of the beginning because it does not fit the work.
The work of a designer is just a waste of time while there is no inspiration. When I don't come up with an idea, I feel that it is more likely that a good idea will come up as a result if you change your mood. It may be misleading, but in that sense, it seems that my work tends to be faster as a whole when I am in charge of the work. It is overwhelmingly faster if you are working on a completely different genre. On the other hand, if it's a similar genre, your mind will get messed up.
The people of this generation have to create "new things" while various things are overflowing. In that sense, the hurdle may be higher now. If you try to create something that no one has seen, you end up in a niche, and if you try to make it a royal road, you end up with something you've seen somewhere. I tend to run into details and textures, but it may not be possible to come up with a design that will have an impact that will remain in posterity. (Kawamori)

メカデザインにおいて重要なのは、「作品観」「世界観」の要求に合わせることだという。工業デザイナーに必要なのはこの場合「現実世界」の要求、換言すればブランドイメージや流行に応えたデザインである。メカデザイナーにも、この作品観の違いに自身の目を向けられる能力には資質の差があるようだ。むろんこれはメカデザインに限った話ではなく、外観を含めたキャラクター造形、脚本、果ては物や人の名称といった細かな点についても同じだ。

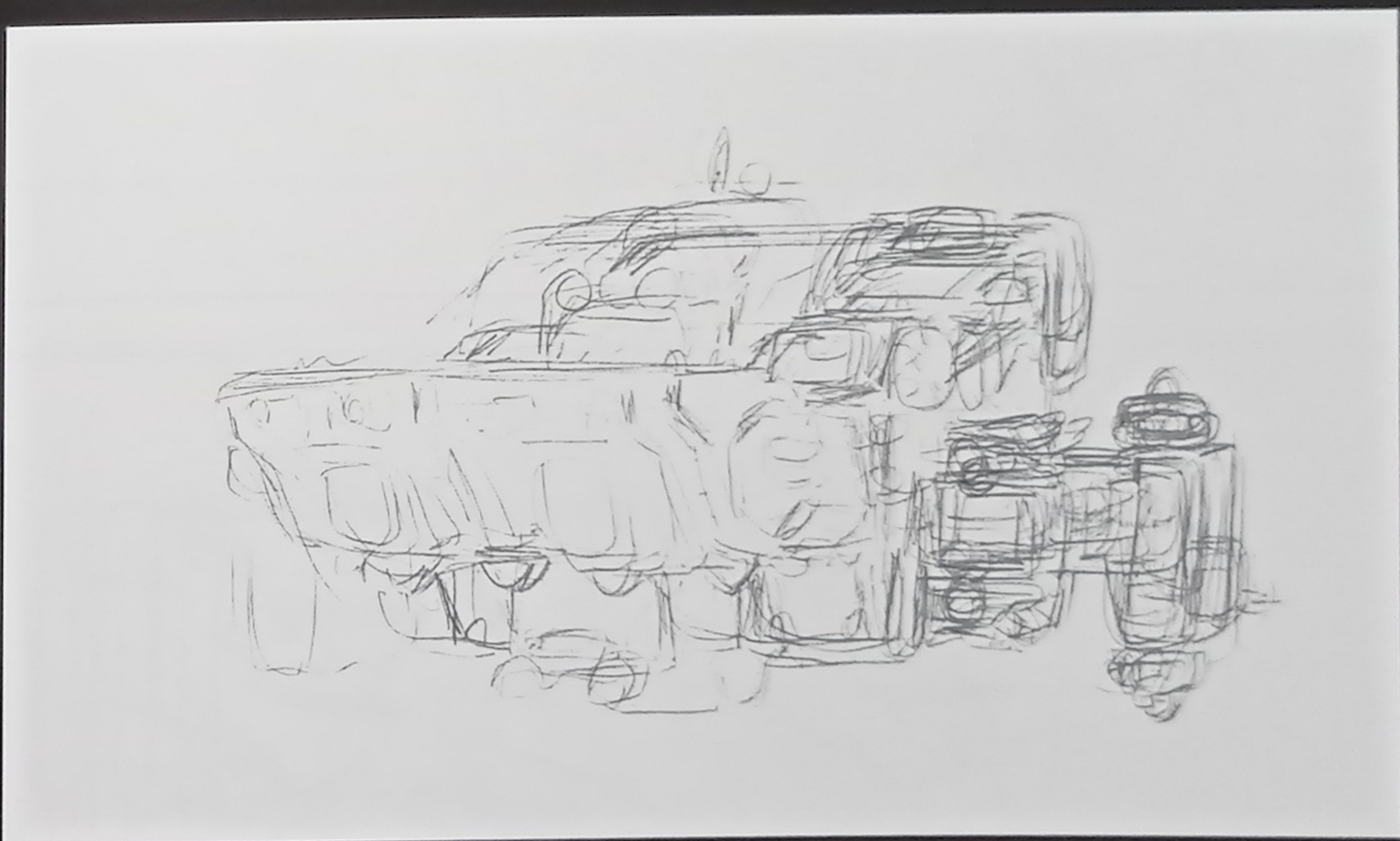
Kawamori says that what is important in mechanical design is to meet the demands of "view of work" and "view of the world." In this case, what an industrial designer needs is a design that meets the "real world" demands, in other words, the brand image and trends. It seems that even mecha designers have different qualities in their ability to look at this difference in their views of work. Of course, this is not limited to mechanical design, but also the details such as character modeling including appearance, screenplay, and even the names of things and people.

1984

超時空要塞マクロス 愛・おぼえていますか

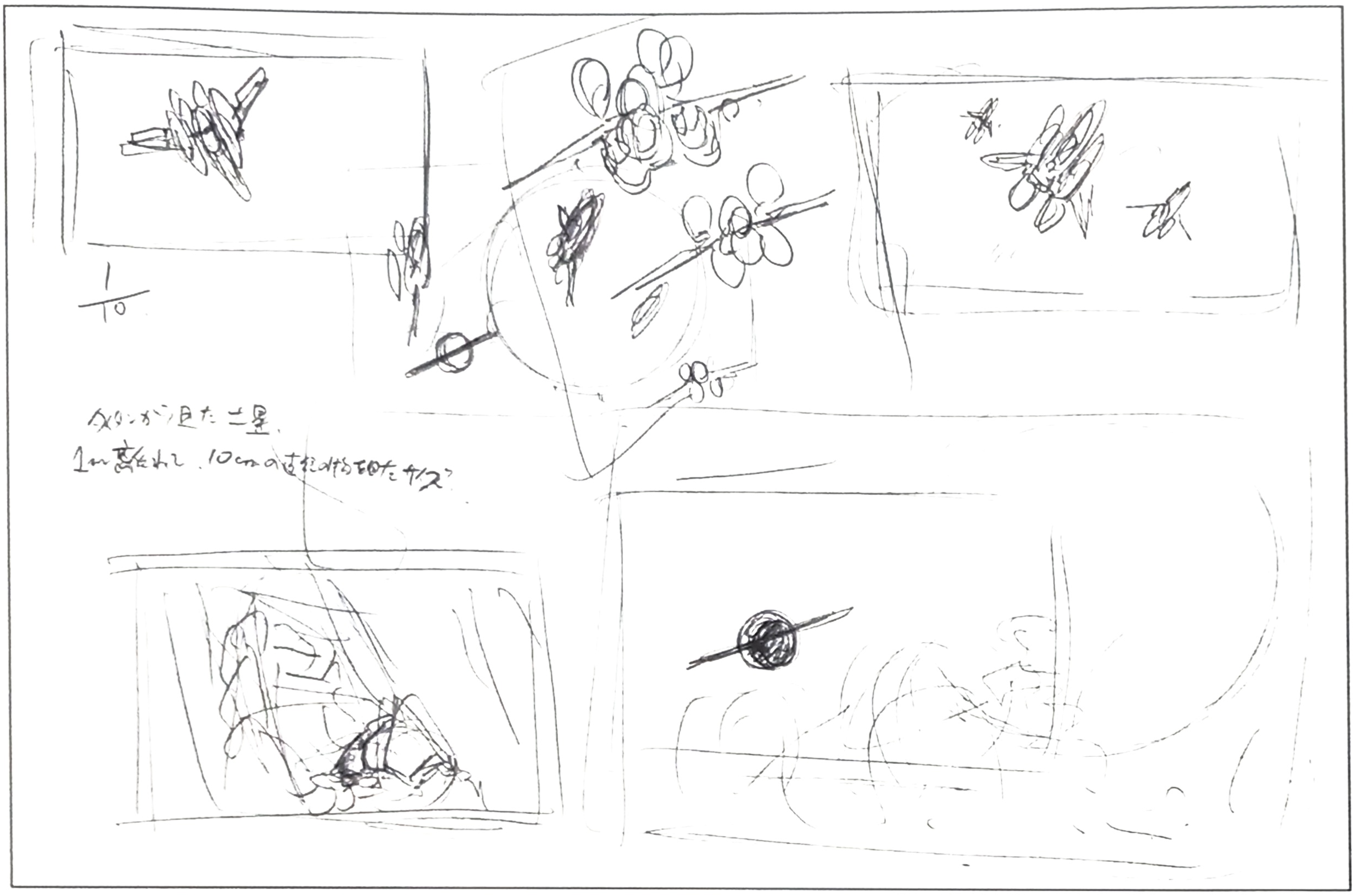
劇場版

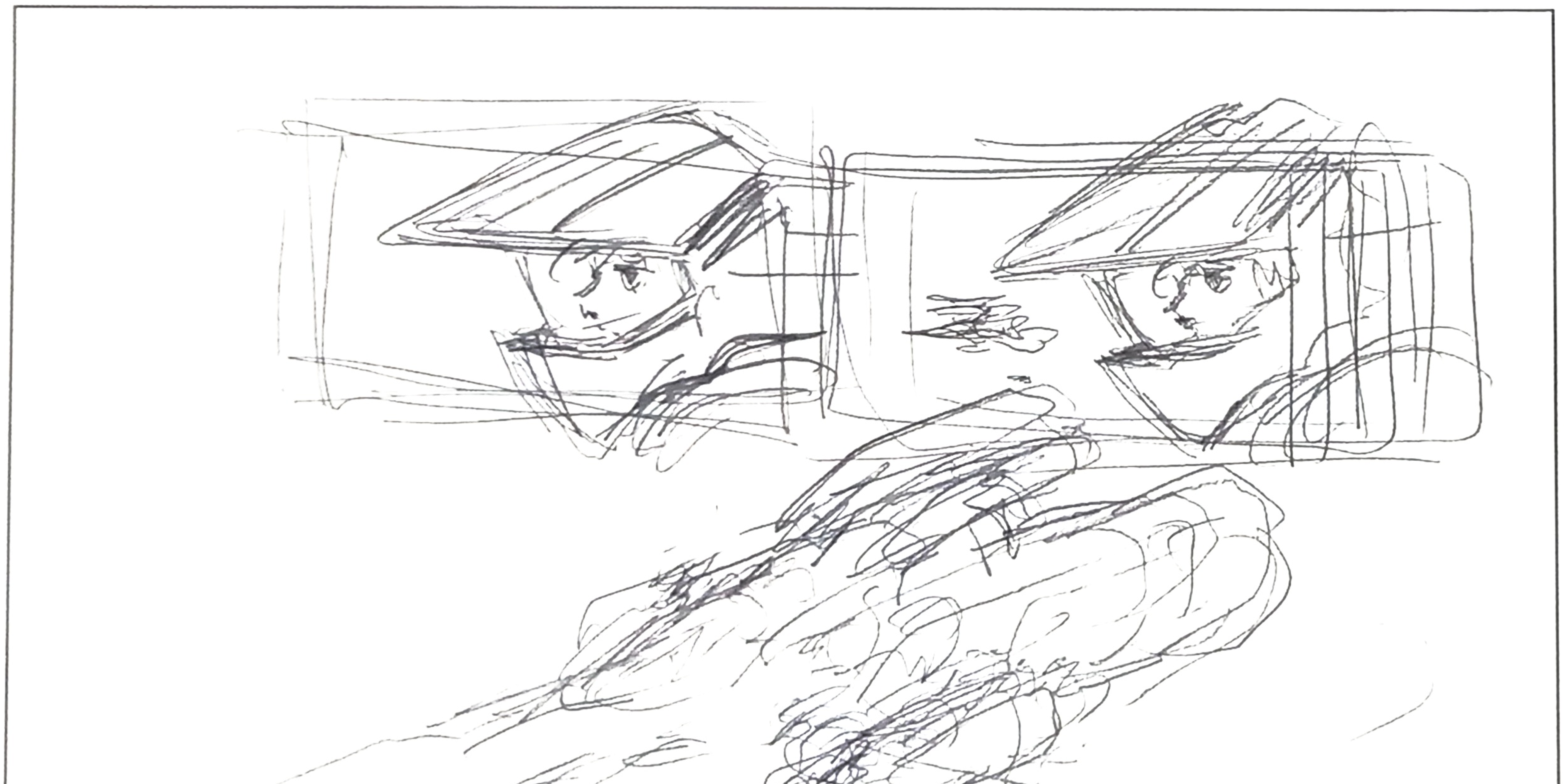
THE SUPER DIMENSION FORTRESS MACROSS -DO YOU REMEMBER LOVE?-



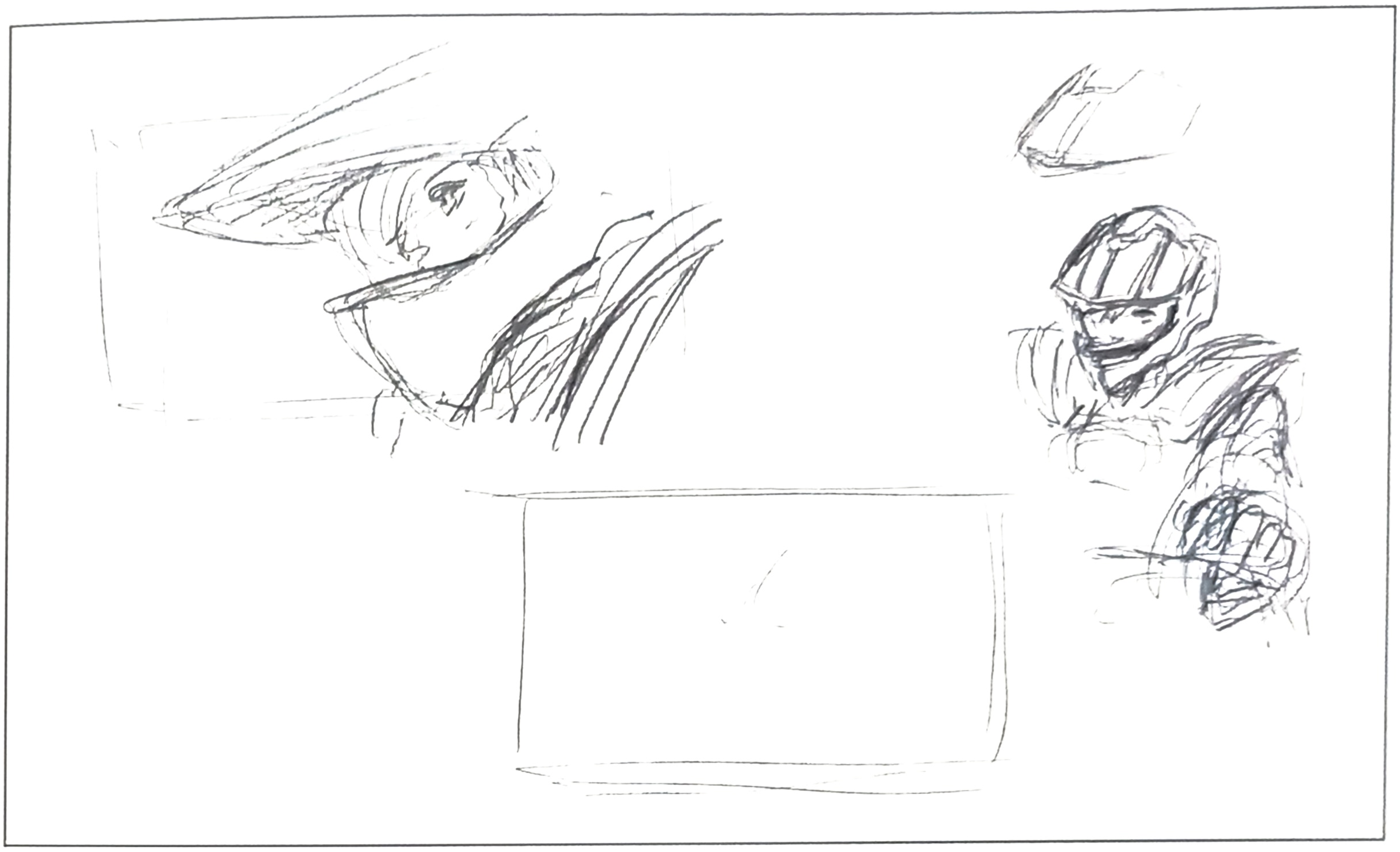
TVシリーズのヒットを受けて企画された劇場版で、河森正治氏は名実ともに監督に抜擢された。この映画化はTVシリーズの続きでも焼き直しでもなく完全新作ということで、設定やストーリー、そして作画もすべてが一からリニューアルされたことが大きい(画面比もワイドスクリーンになった)。ただし、主役機であるVF-1やマクロスなどはデザインをブラッシュアップするに留め、その代わり河森氏は美術や画面設計に注力した。本書では、発掘されたラフ・レイアウト画稿を収録する。これも全体からすればごく一部に過ぎないが、決してメカデザイナーとしてだけでない、河森氏の多彩な能力の一端が窺えよう。

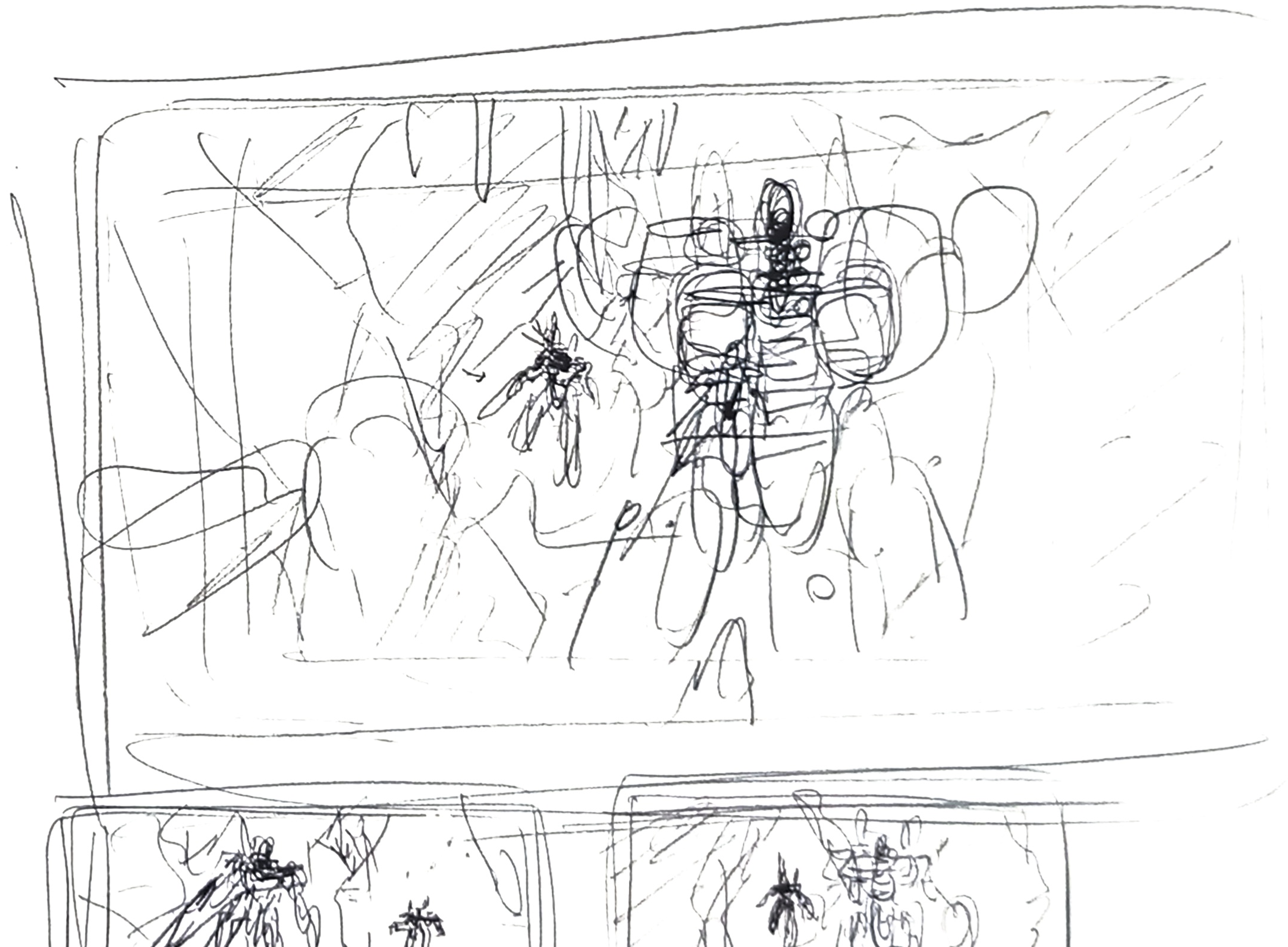
In the movie version planned in response to the hit of the TV series, Mr. Shoji Kawamori was appointed as a director in both name and reality. This movie adaptation is not a continuation or reprint of the TV series, but a completely new work, and the setting, story, and drawing have all been renewed from scratch (the screen ratio has also become wide screen). However, the main characters such as VF-1 and Macross only brushed up the design, and instead Mr. Kawamori focused on background art and screen design. In this book, the excavated rough layout sketches are posted. This is only a small part of the whole, but you can see a part of Mr. Kawamori's various abilities, not just as a mechanical designer.



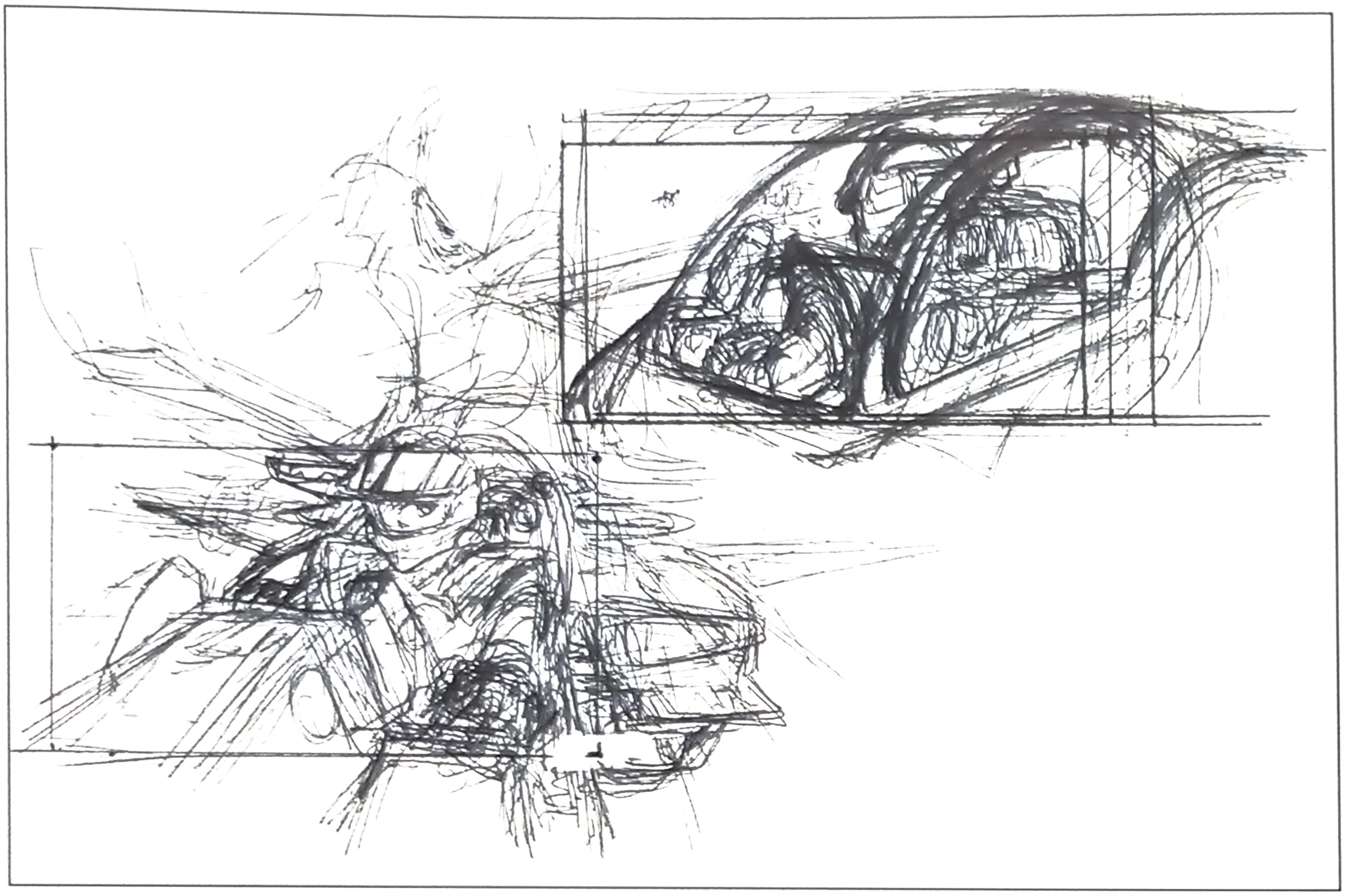


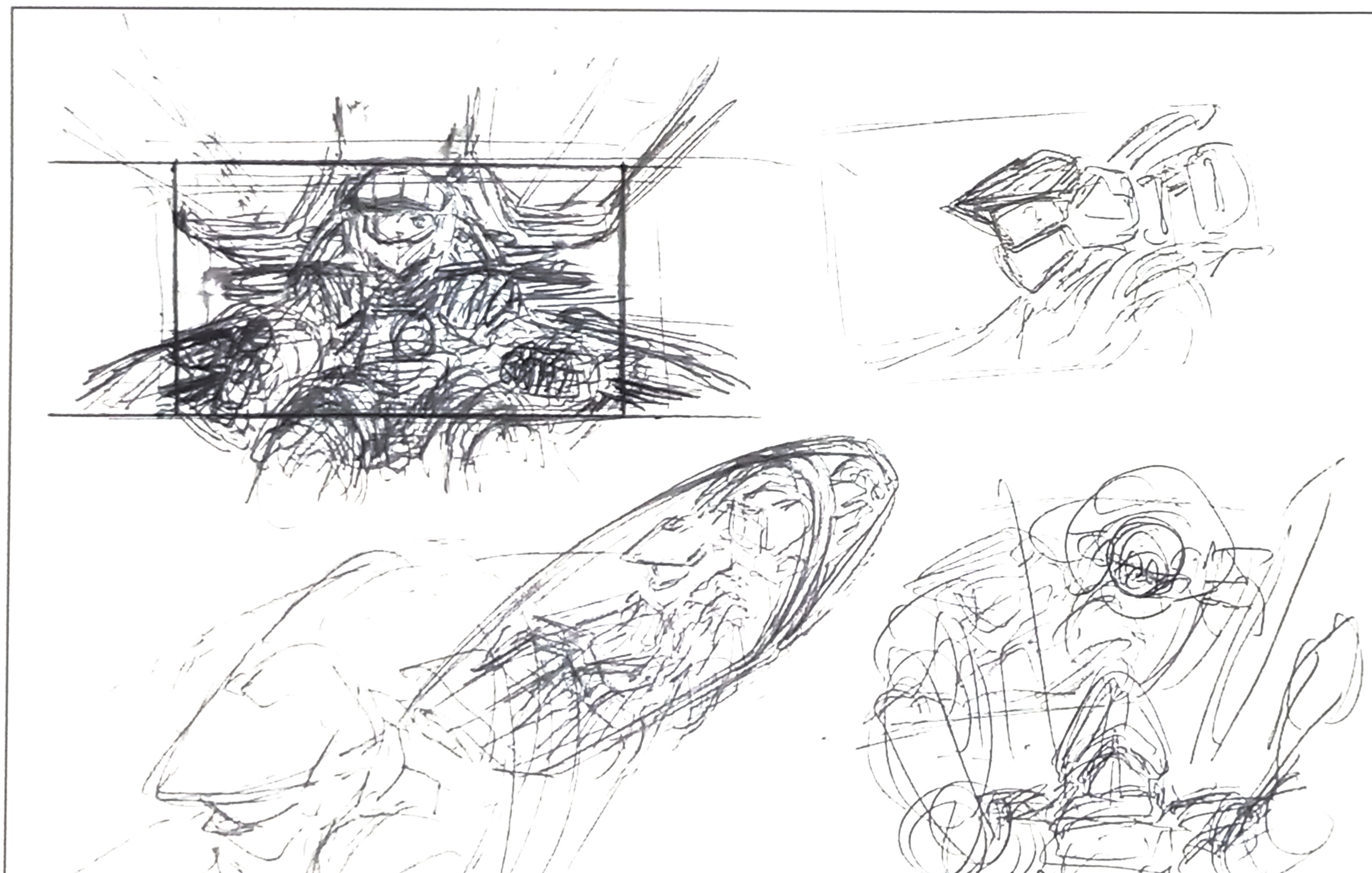
■シーンレイアウト
scene layout





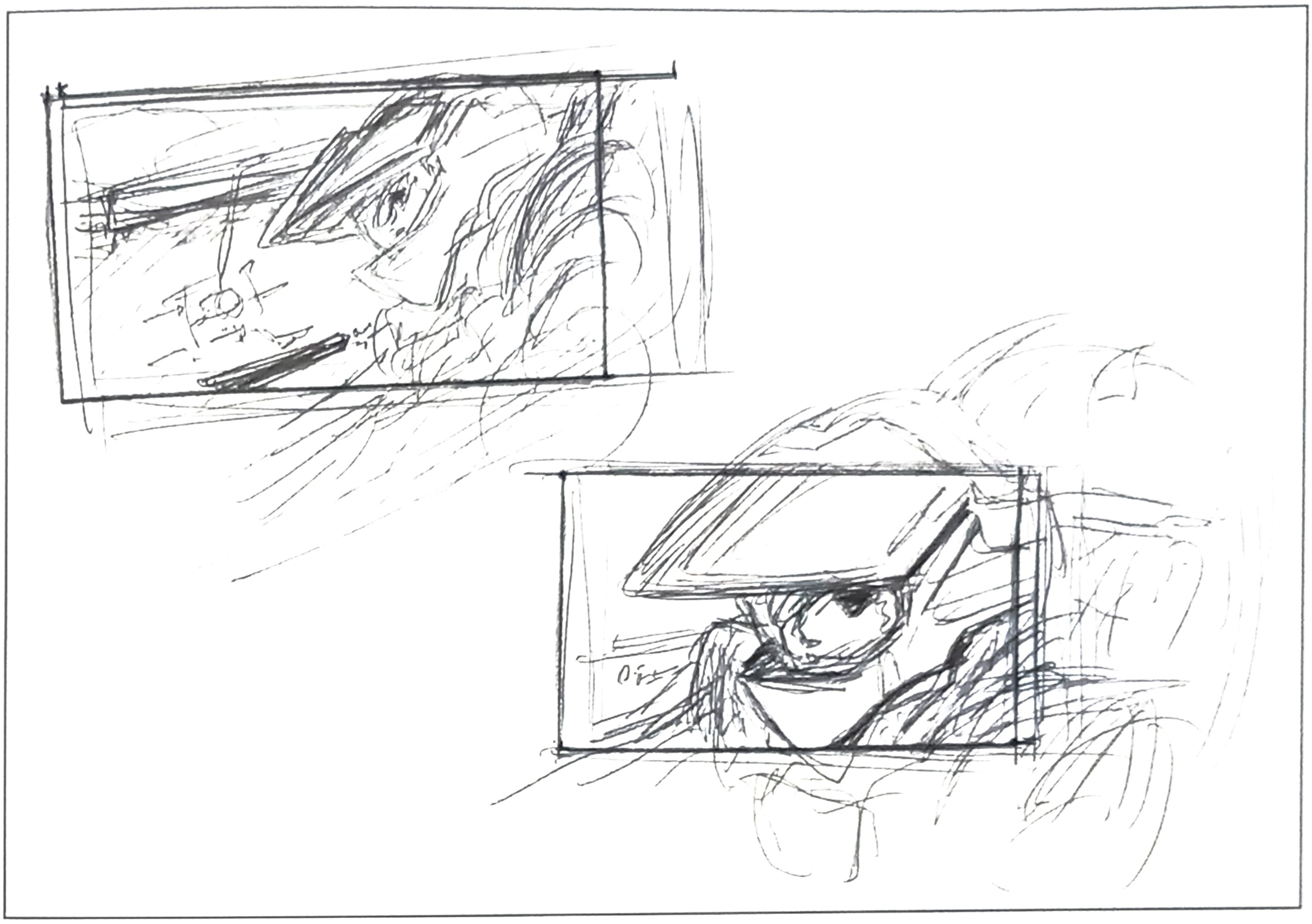
■シーンレイアウト
scene layout
[illegible]

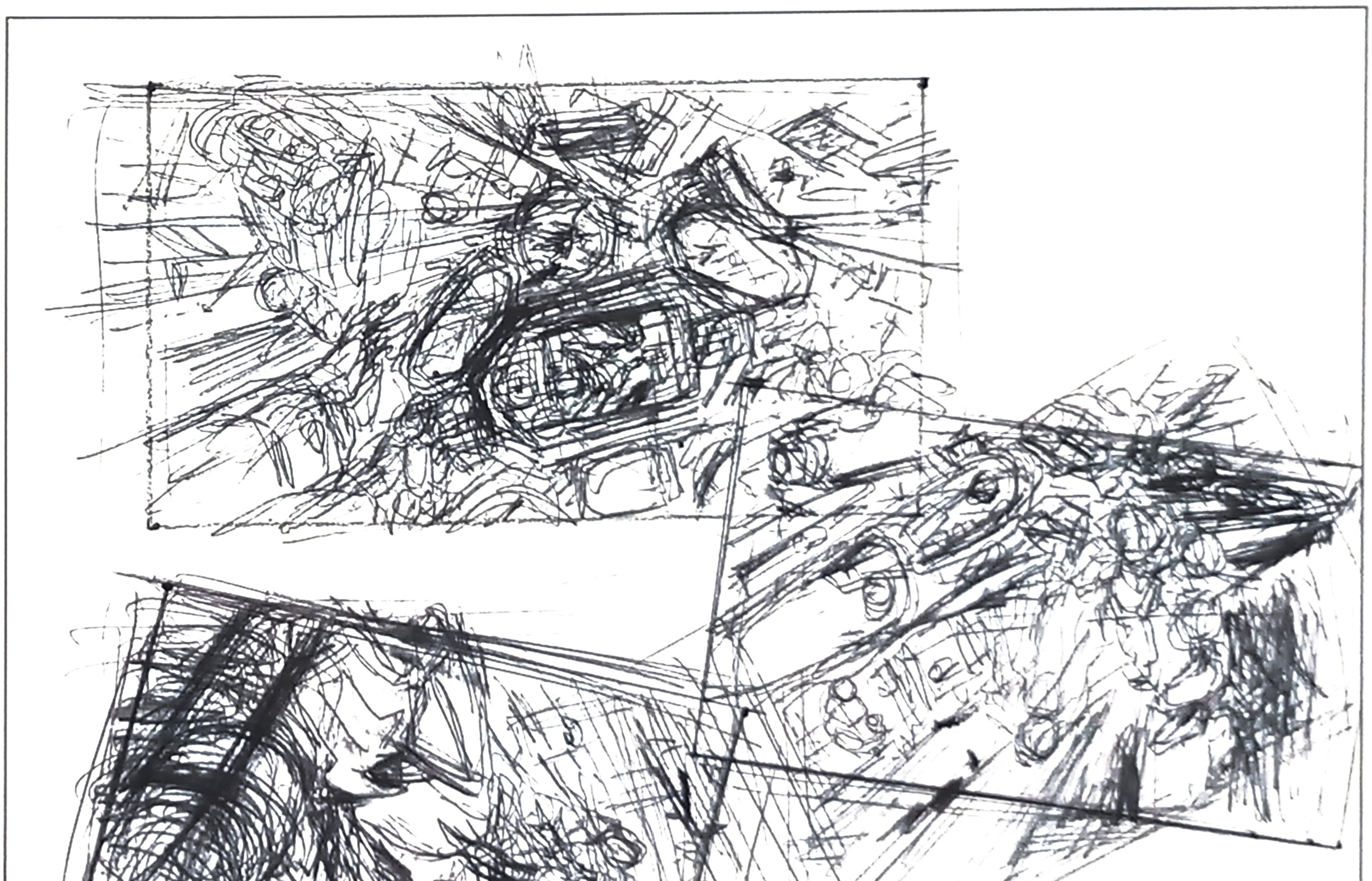




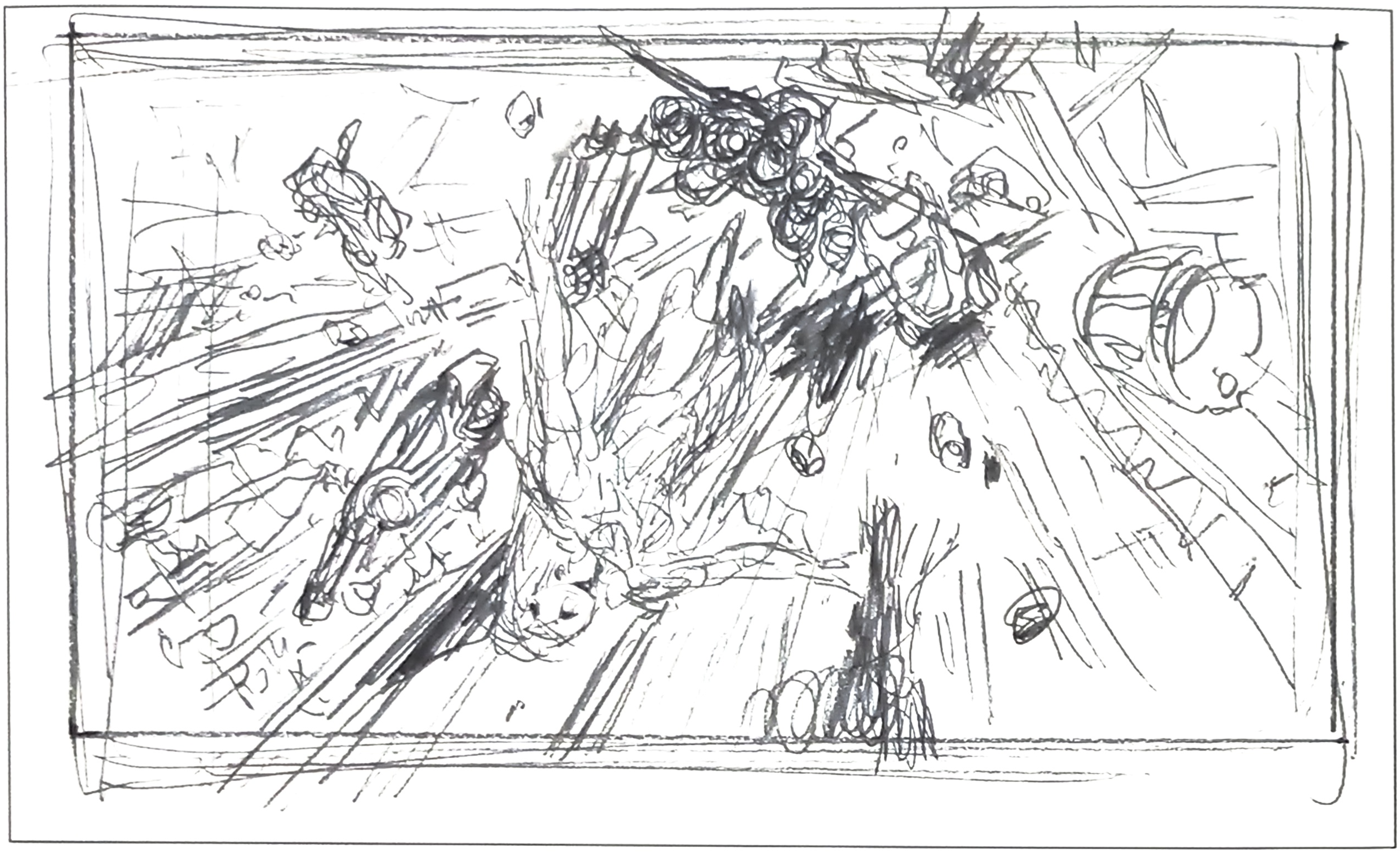
■シーンレイアウト
scene layout

このページに限らず、枠で囲んであるスケッチは基本的にすべて1枚の紙の上に描かれている。
Not only this page, but all the sketches in the frame are basically drawn on a piece of paper.

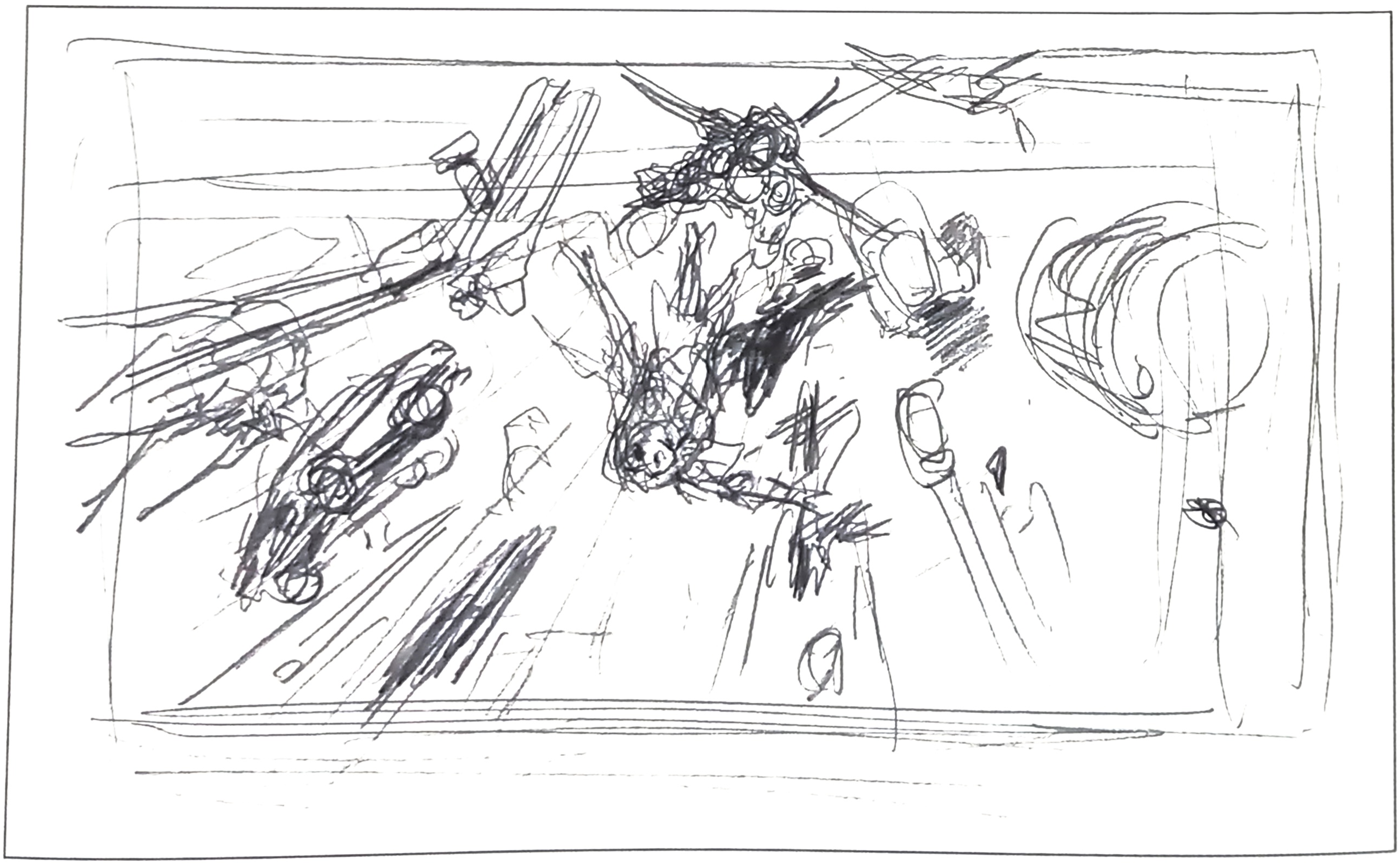


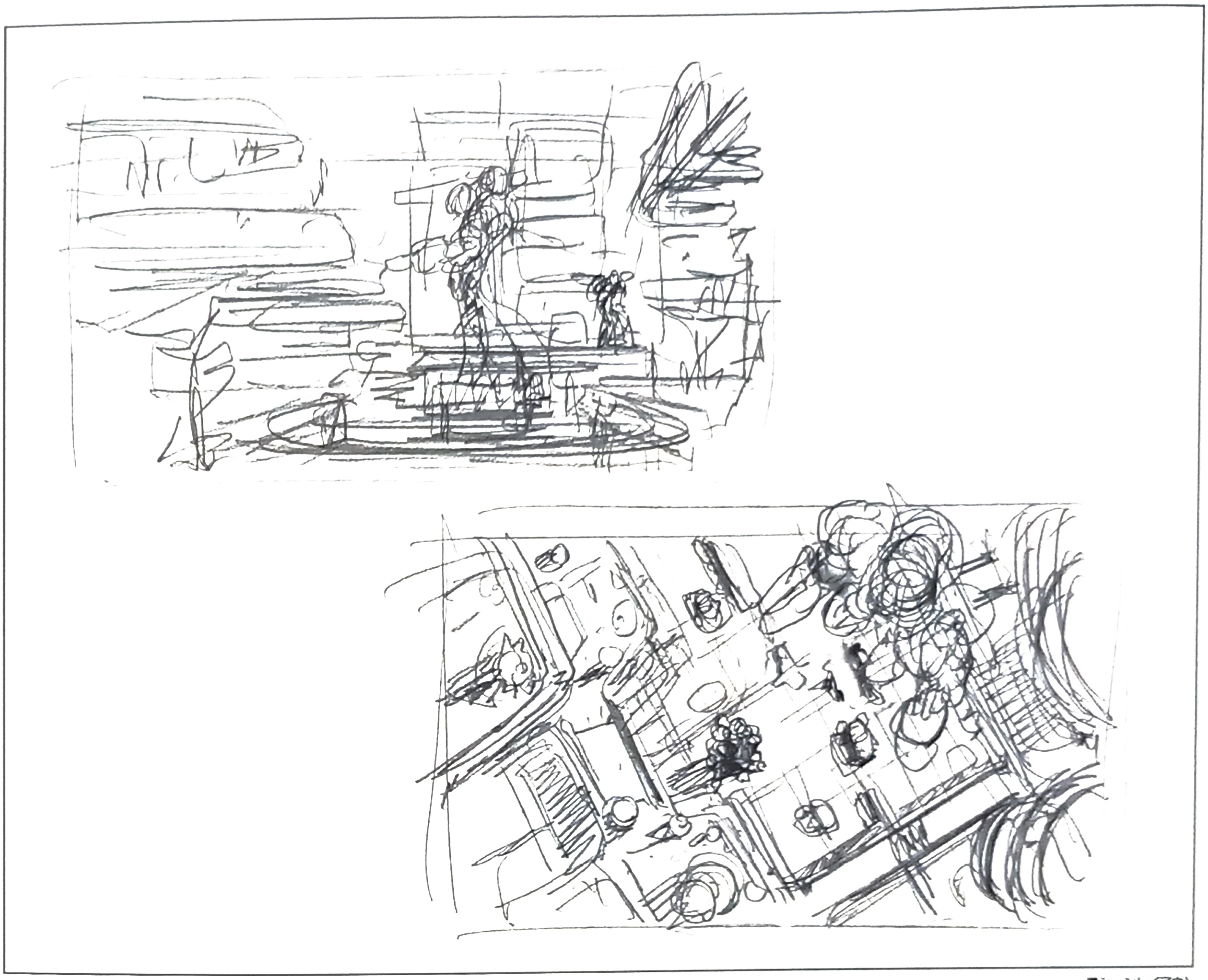


■シーンレイアウト
scene layout

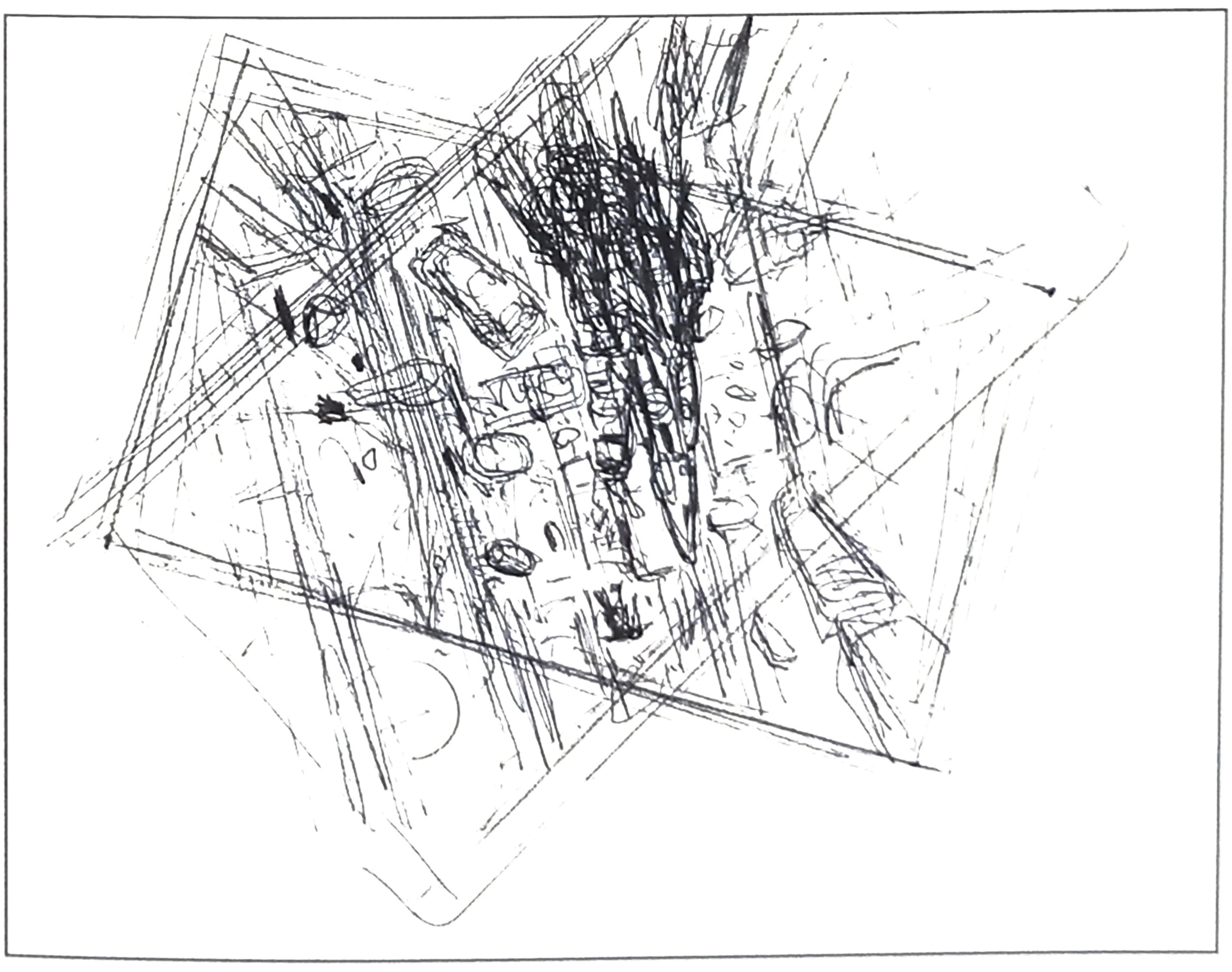


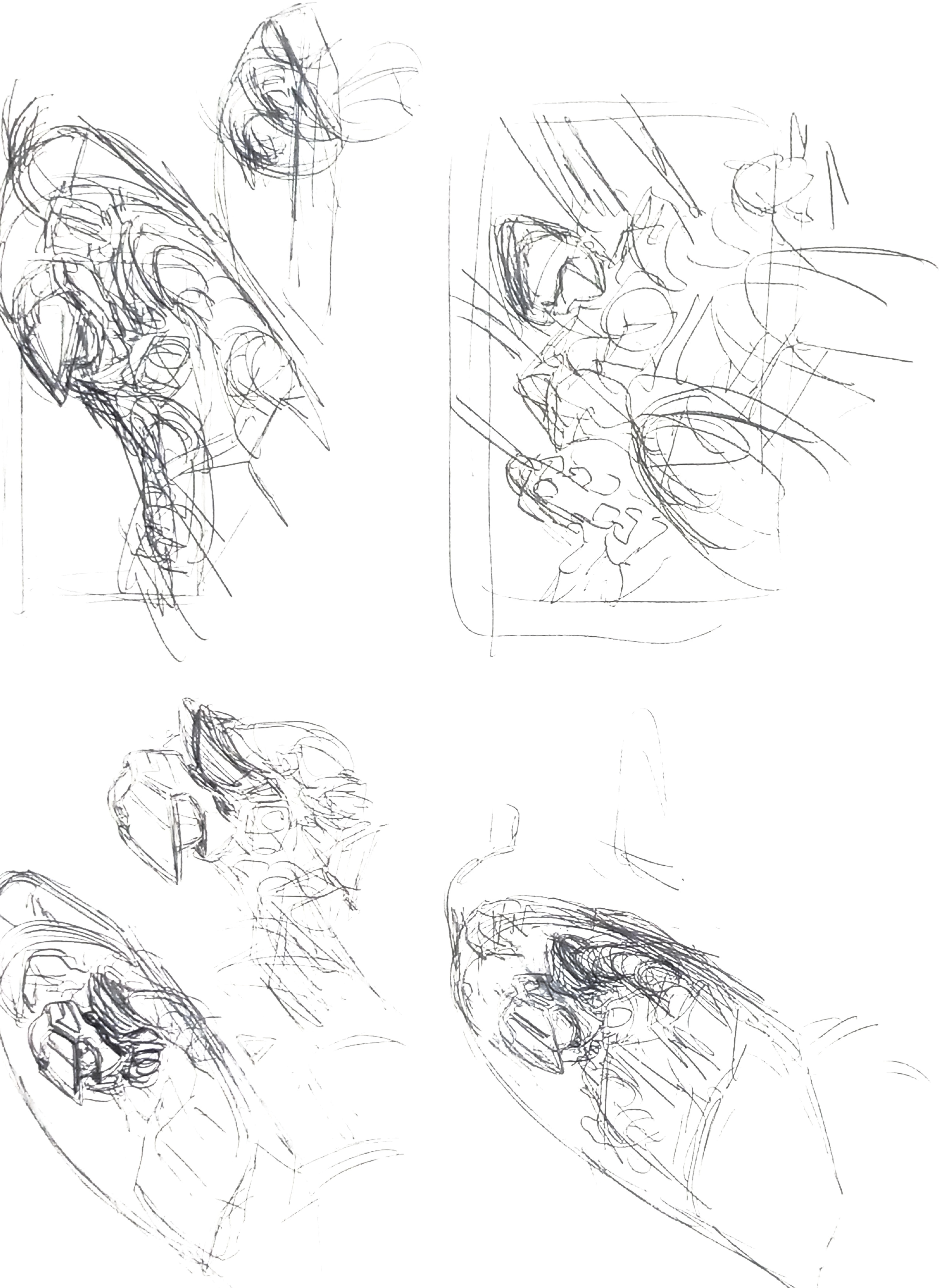
■シーンレイアウト
scene layout





■シーンレイアウト
scene layout
[illegible]





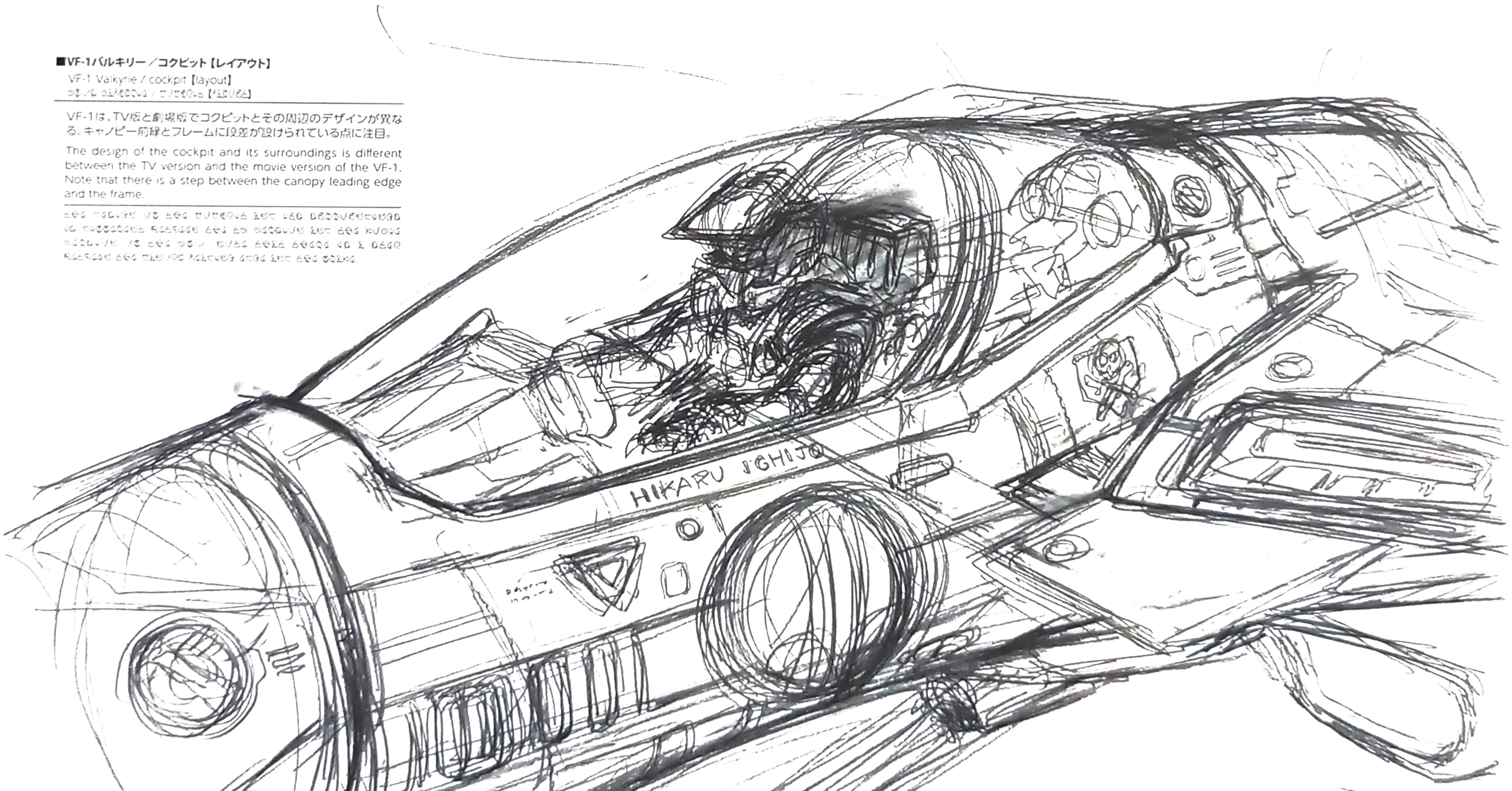
■VF-1バルキリー／コクピット【レイアウト】
VF-1 Valkyrie / cockpit [layout]
[illegible]

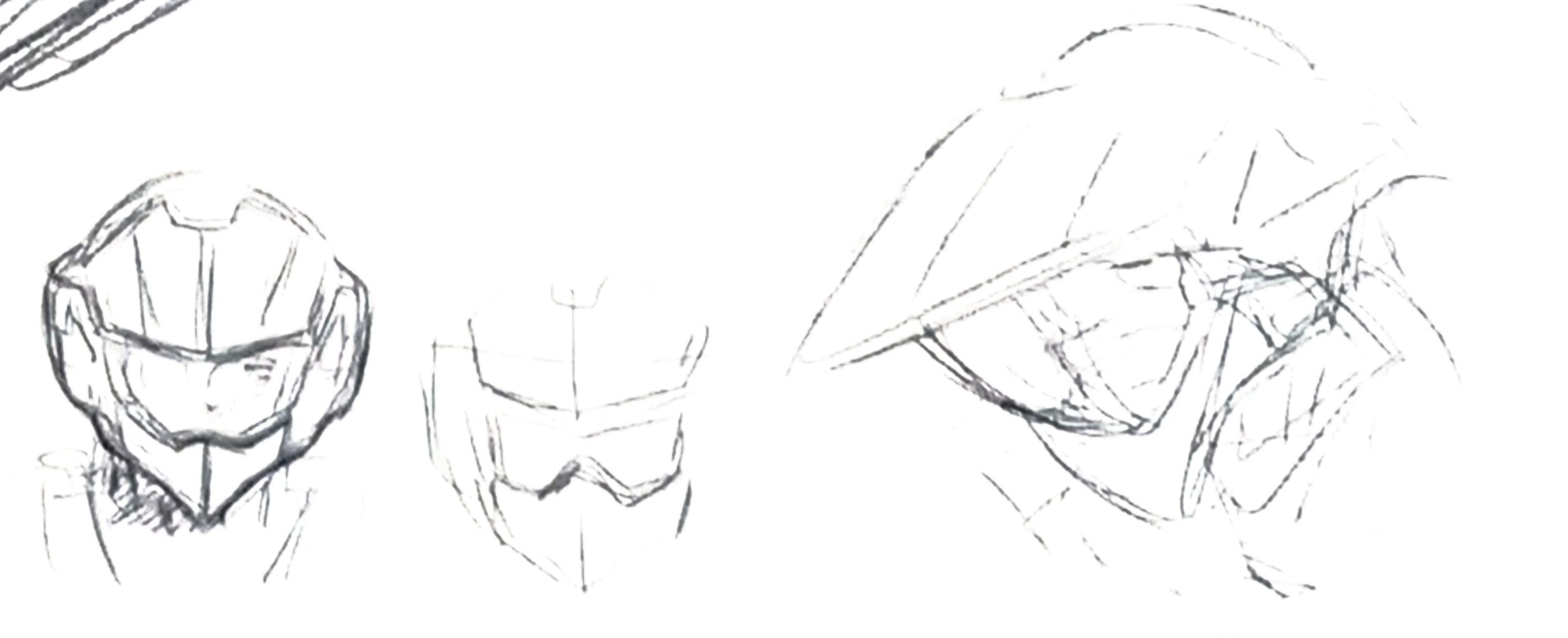
■VF-1バルキリー／コクピット【レイアウト】

VF-1 Valkyrie / cockpit【layout】

VF-1は、TV版と劇場版でコクピットとその周辺のデザインが異なる。キャノピー前縁とフレームに段差が設けられている点に注目。

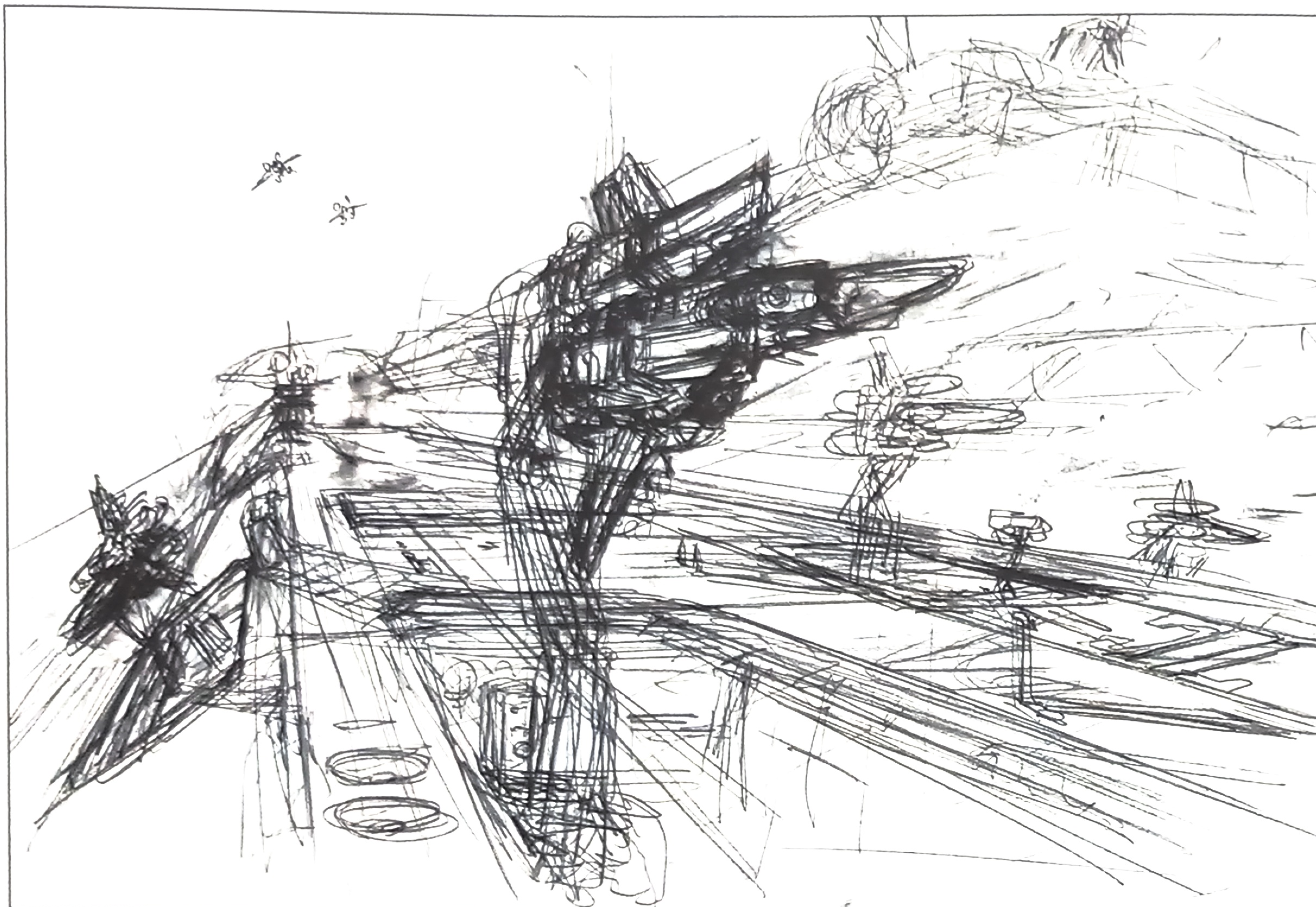
The design of the cockpit and its surroundings is different between the TV version and the movie version of the VF-1. Note that there is a step between the canopy leading edge and the frame.



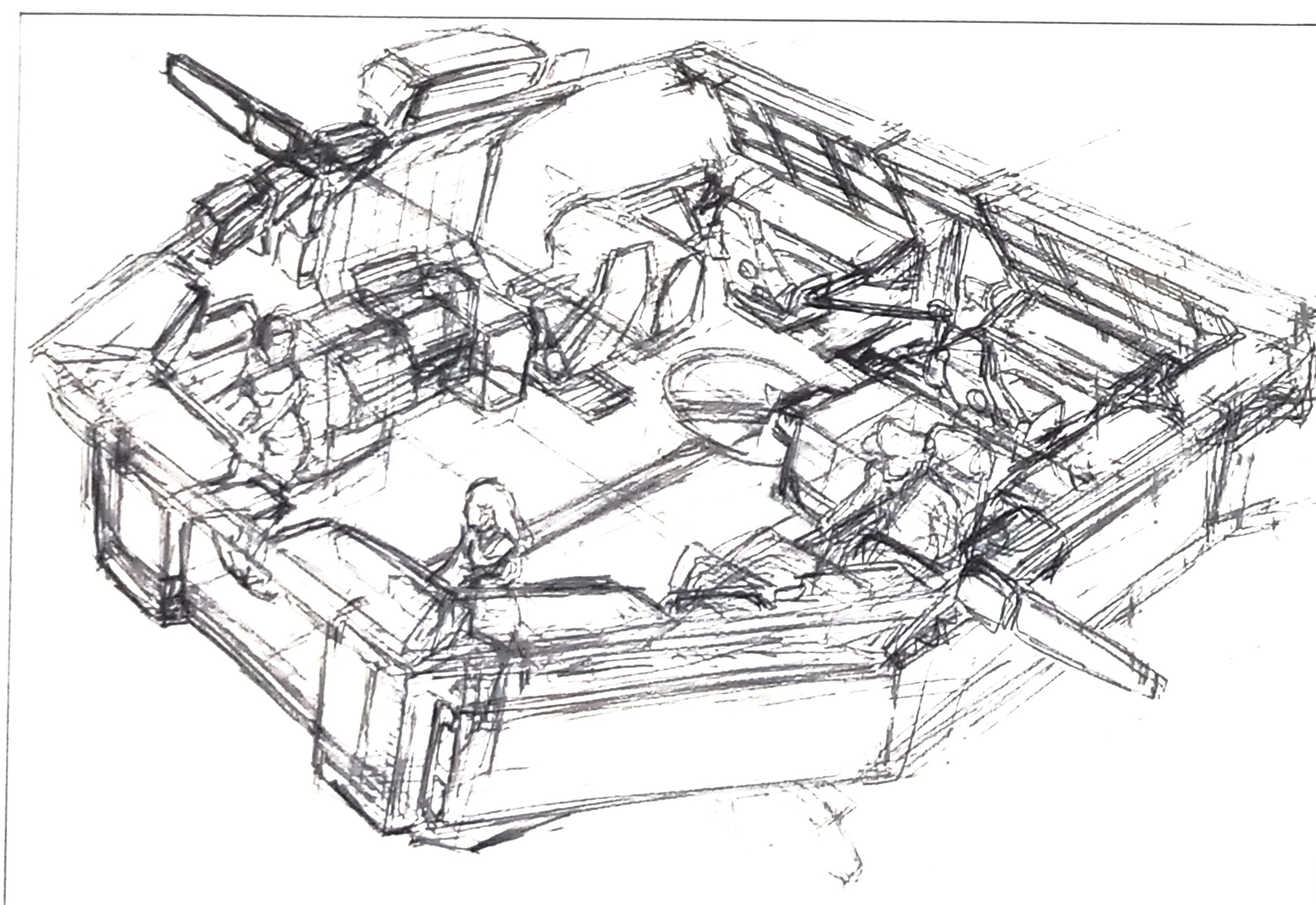


■VFパイロット用ヘルメット

Helmet for VF Pilot

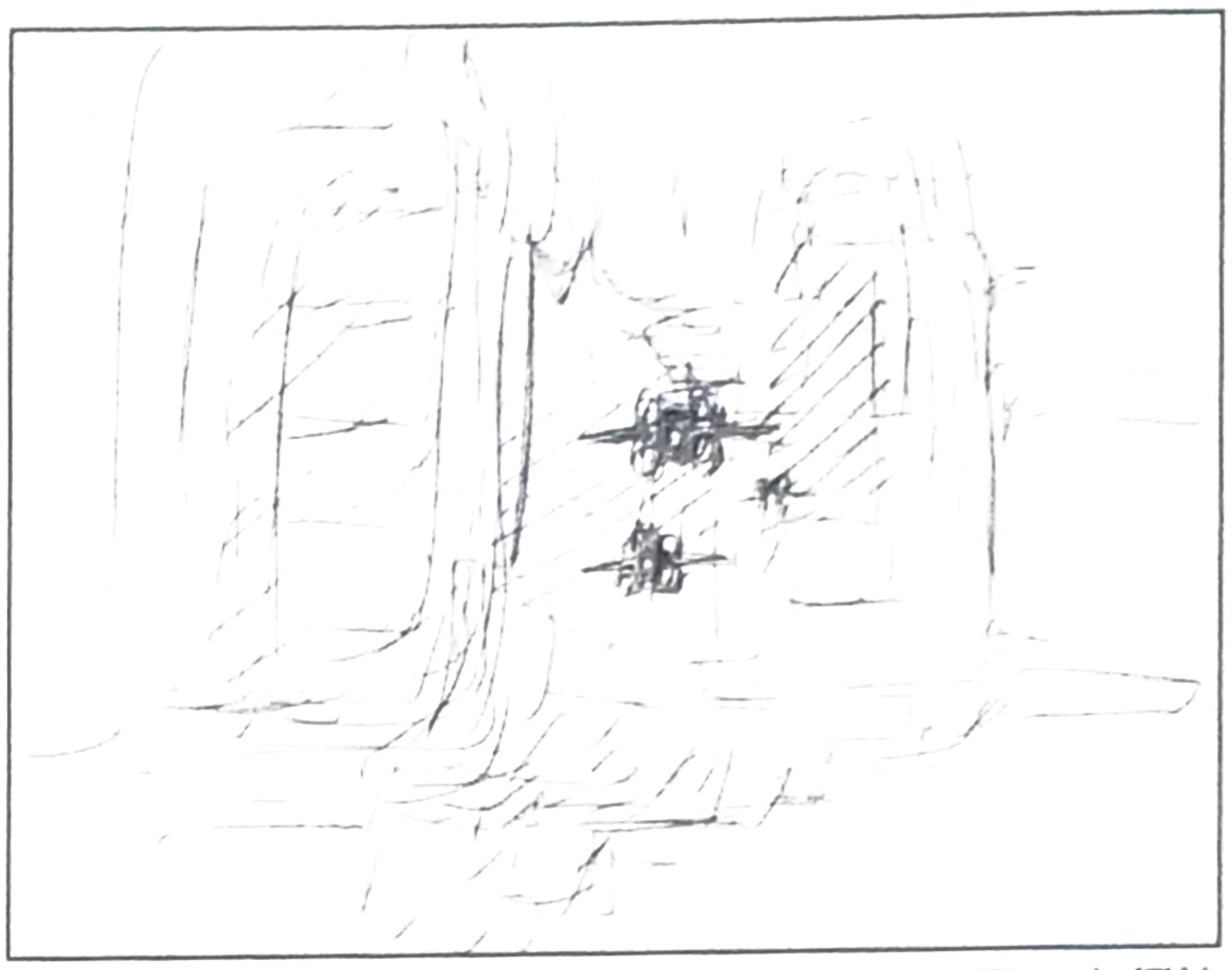


■シーンレイアウト
scene layout
[illegible]



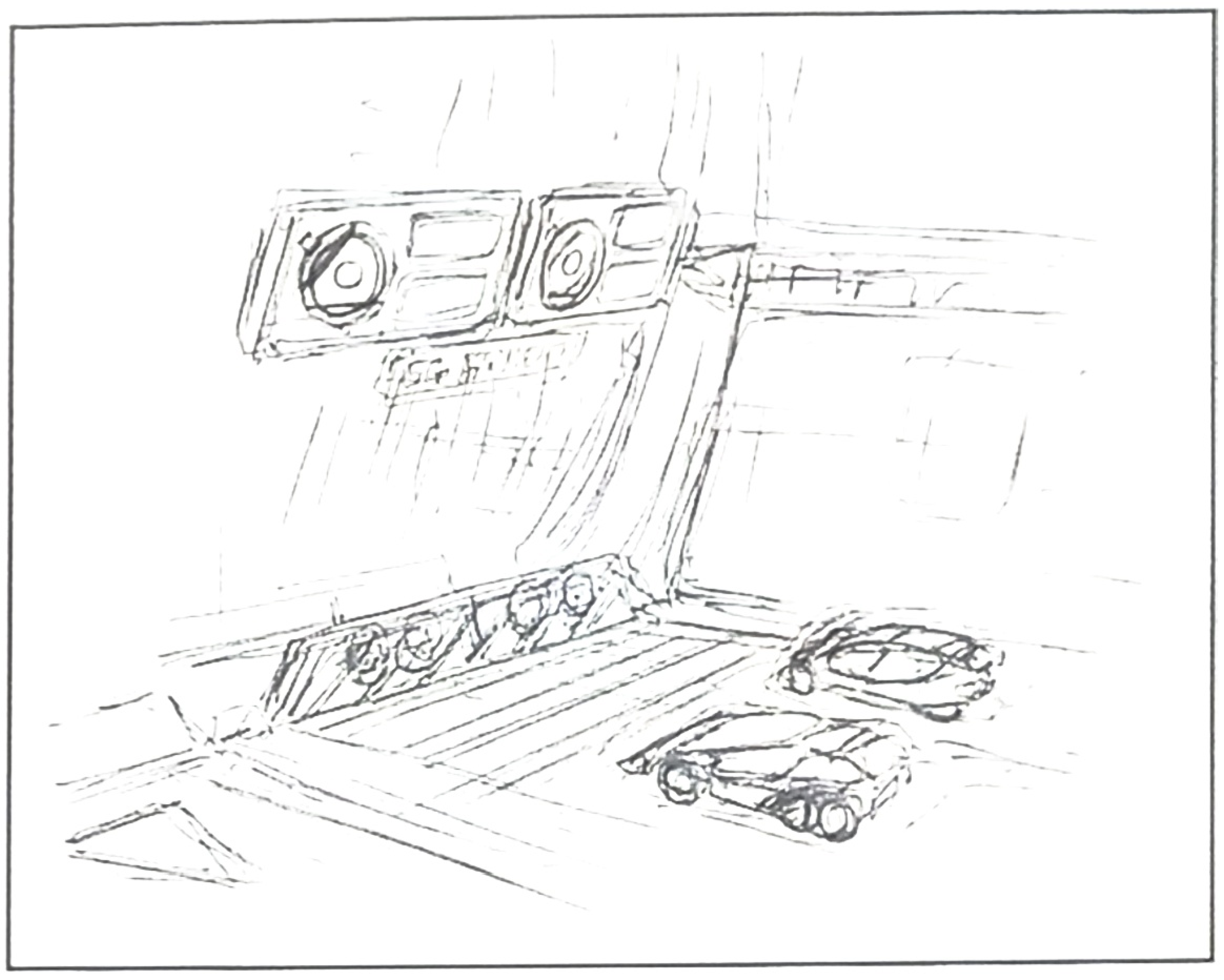
■SDF-1マクロス／ブリッジ
SDF-1 Macross / Bridge
[illegible]

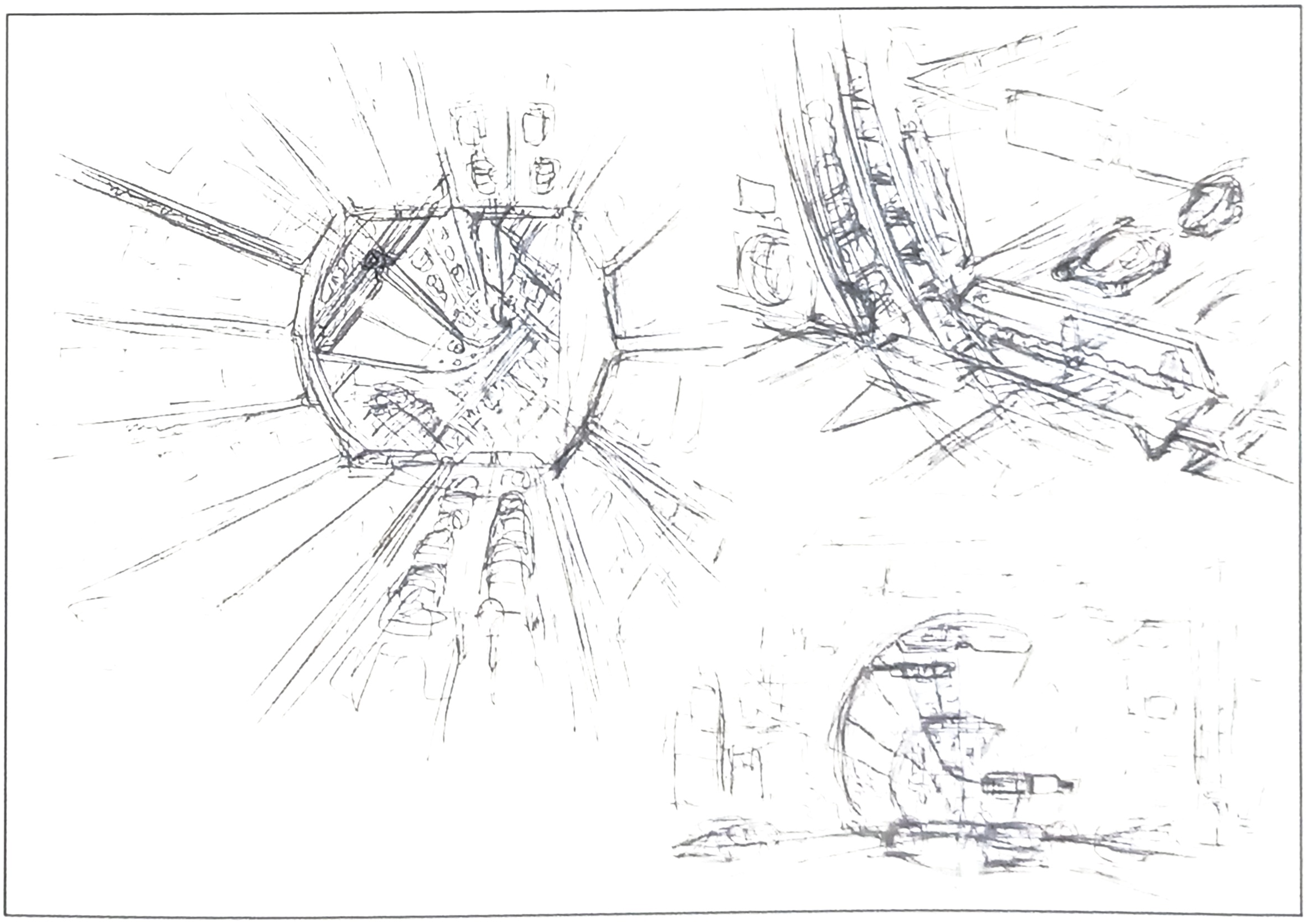


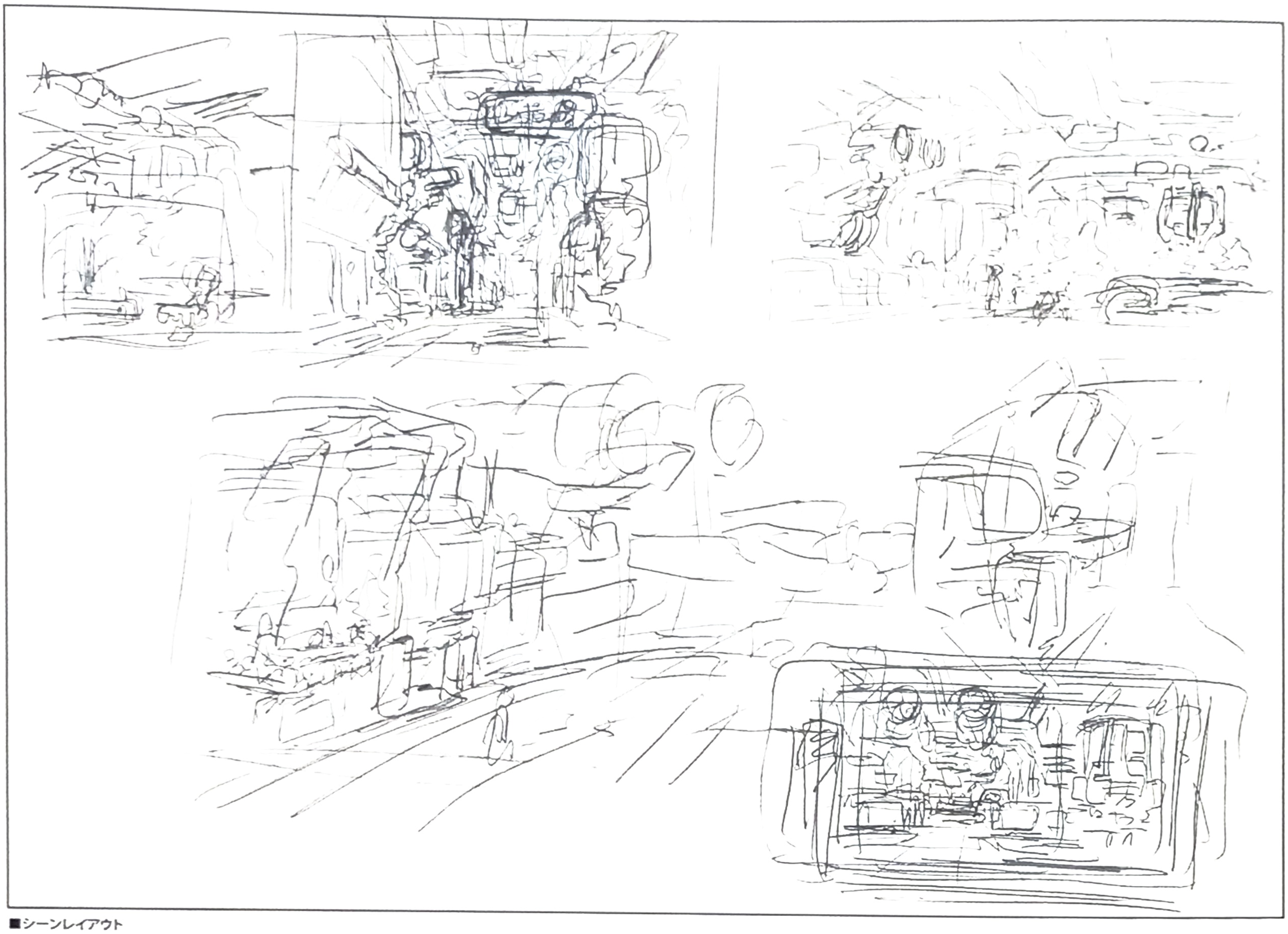


■シーンレイアウト

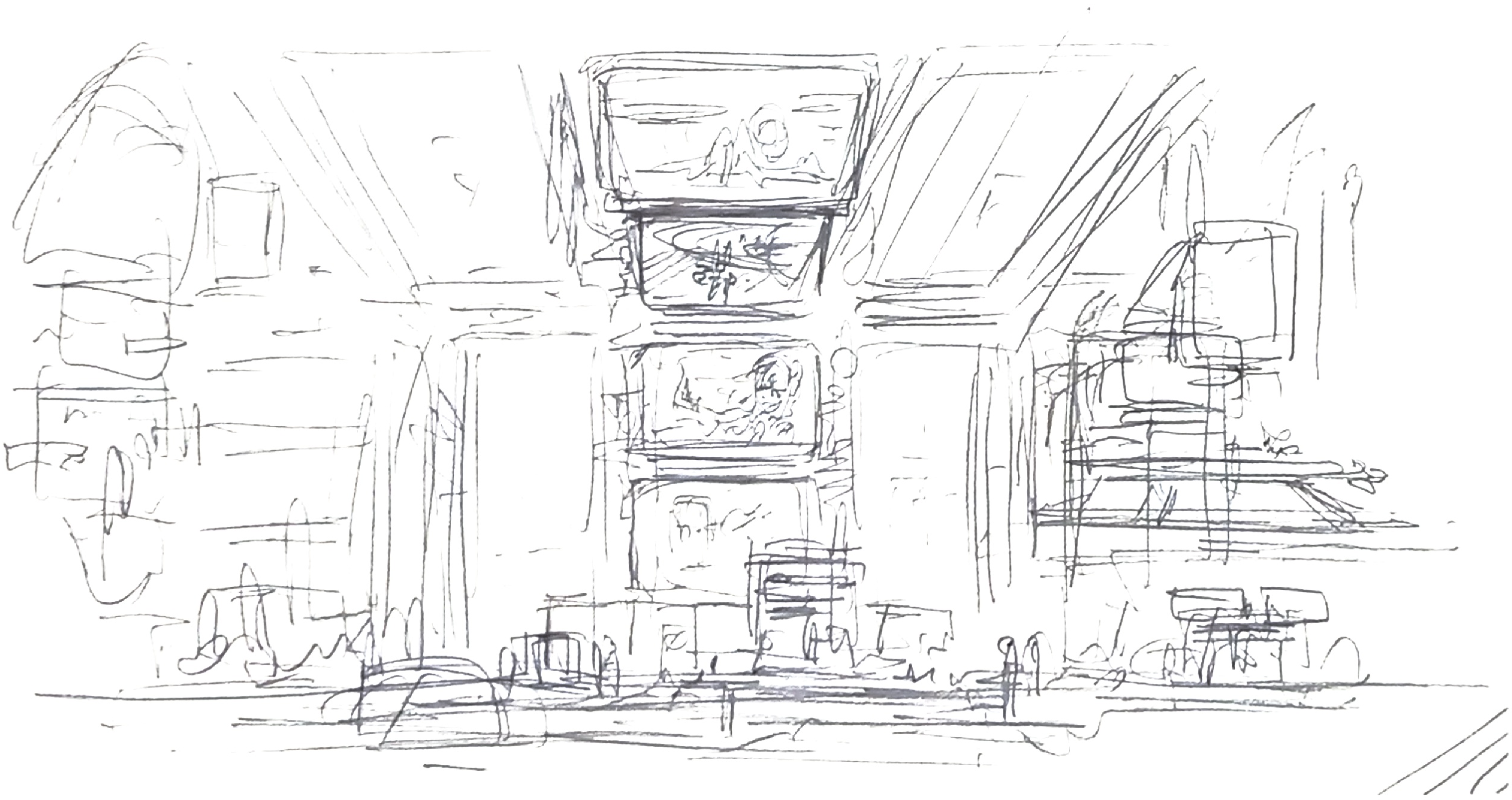
Scene layout

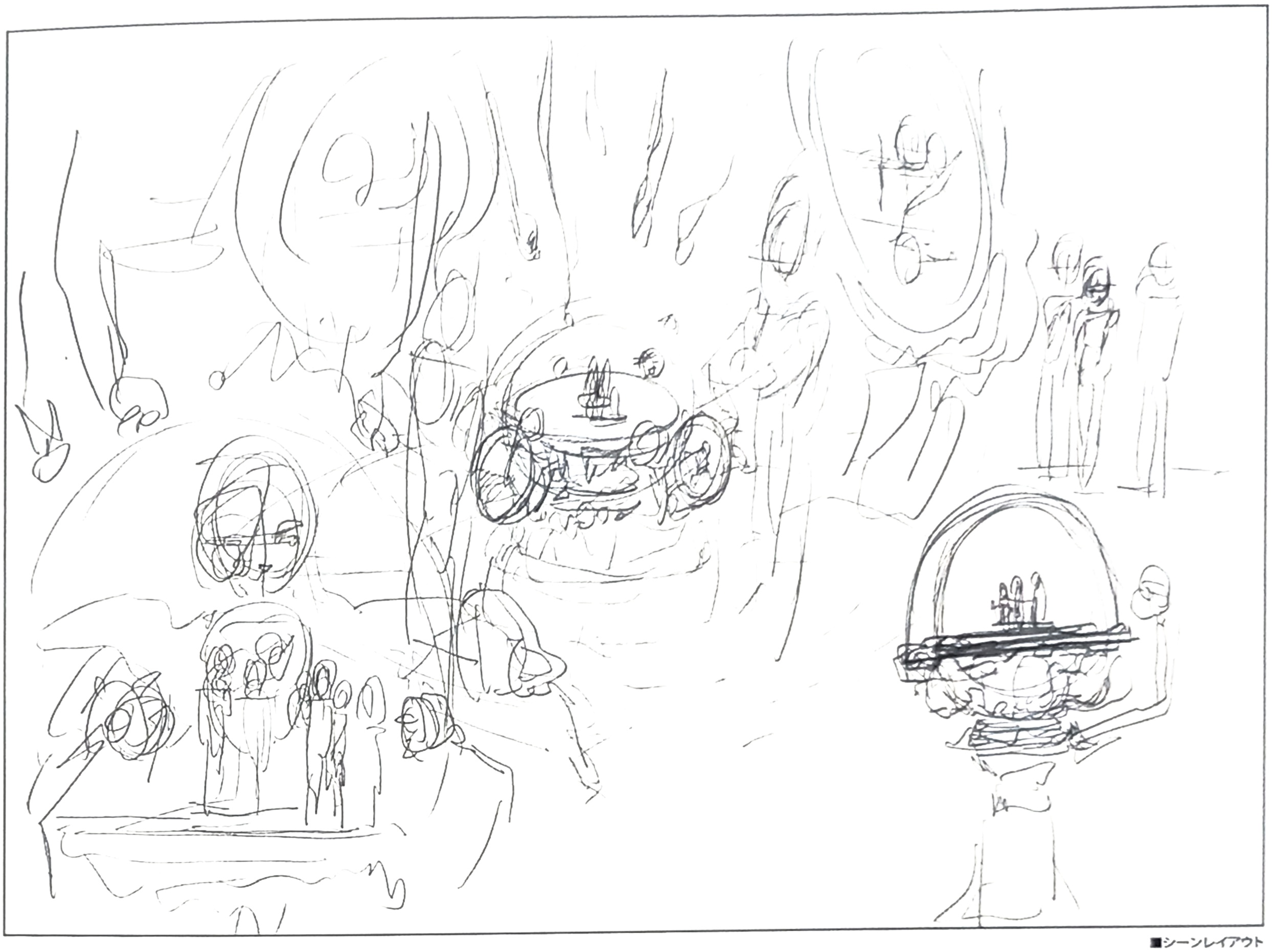




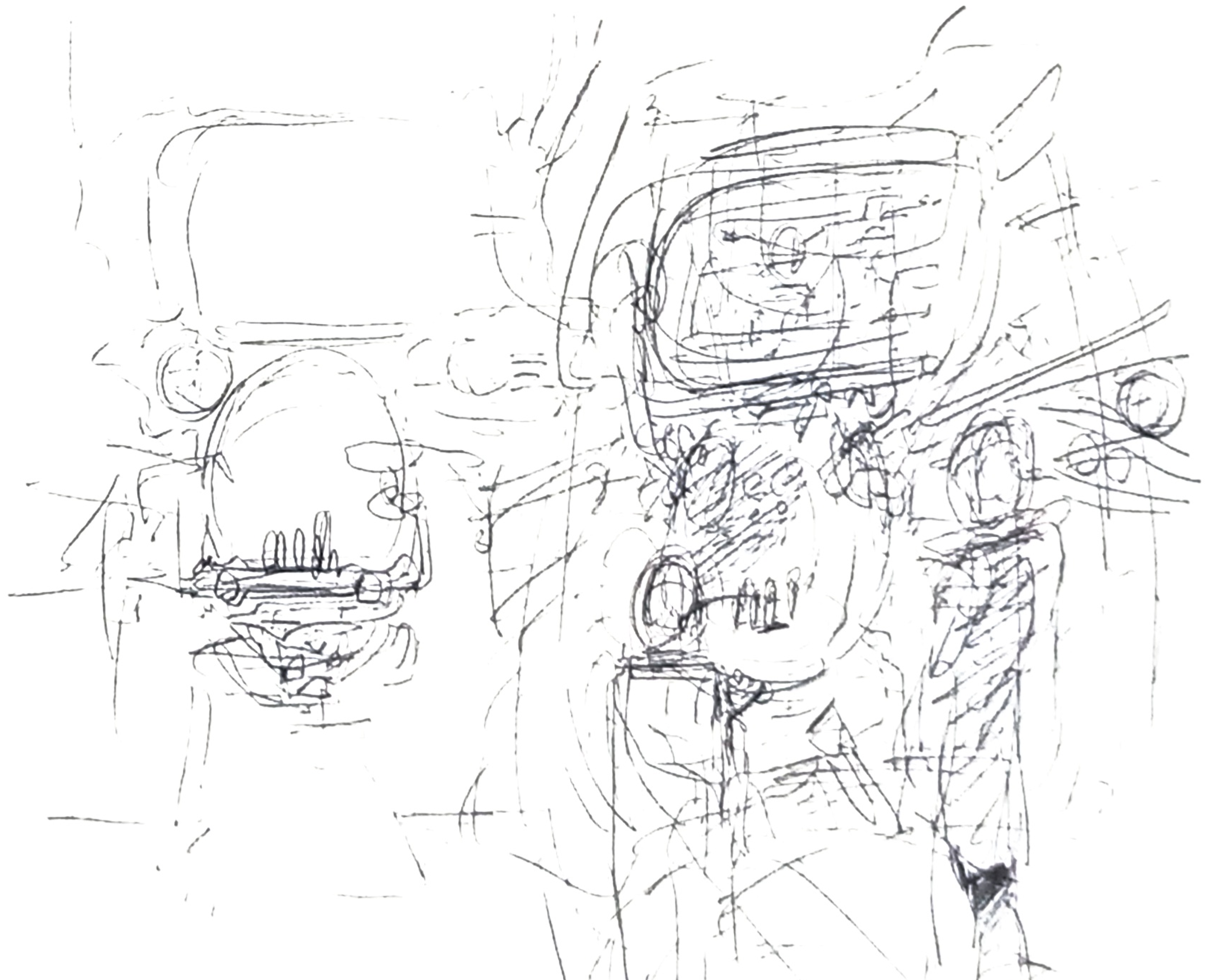


■シーンレイアウト
scene layout



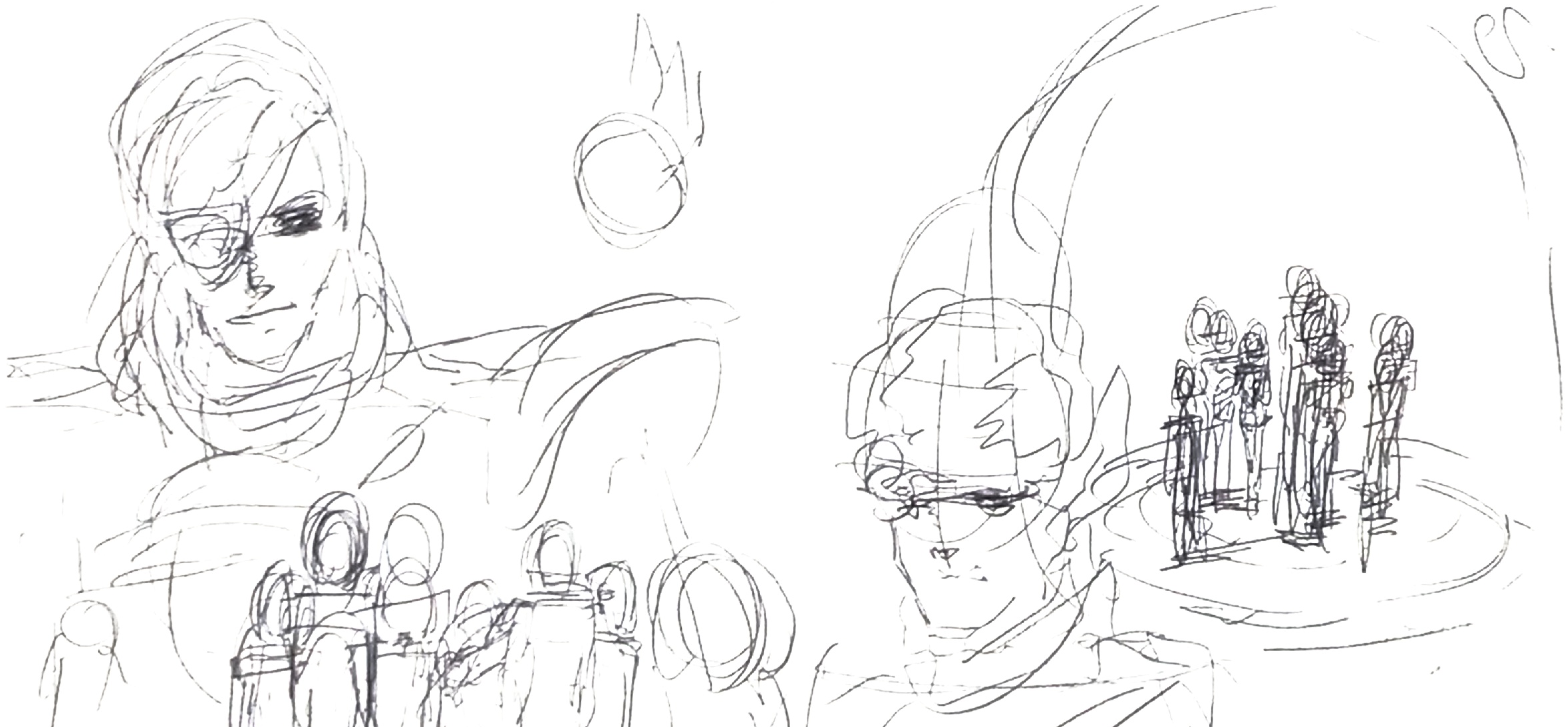


■シーンレイアウト
scene layout

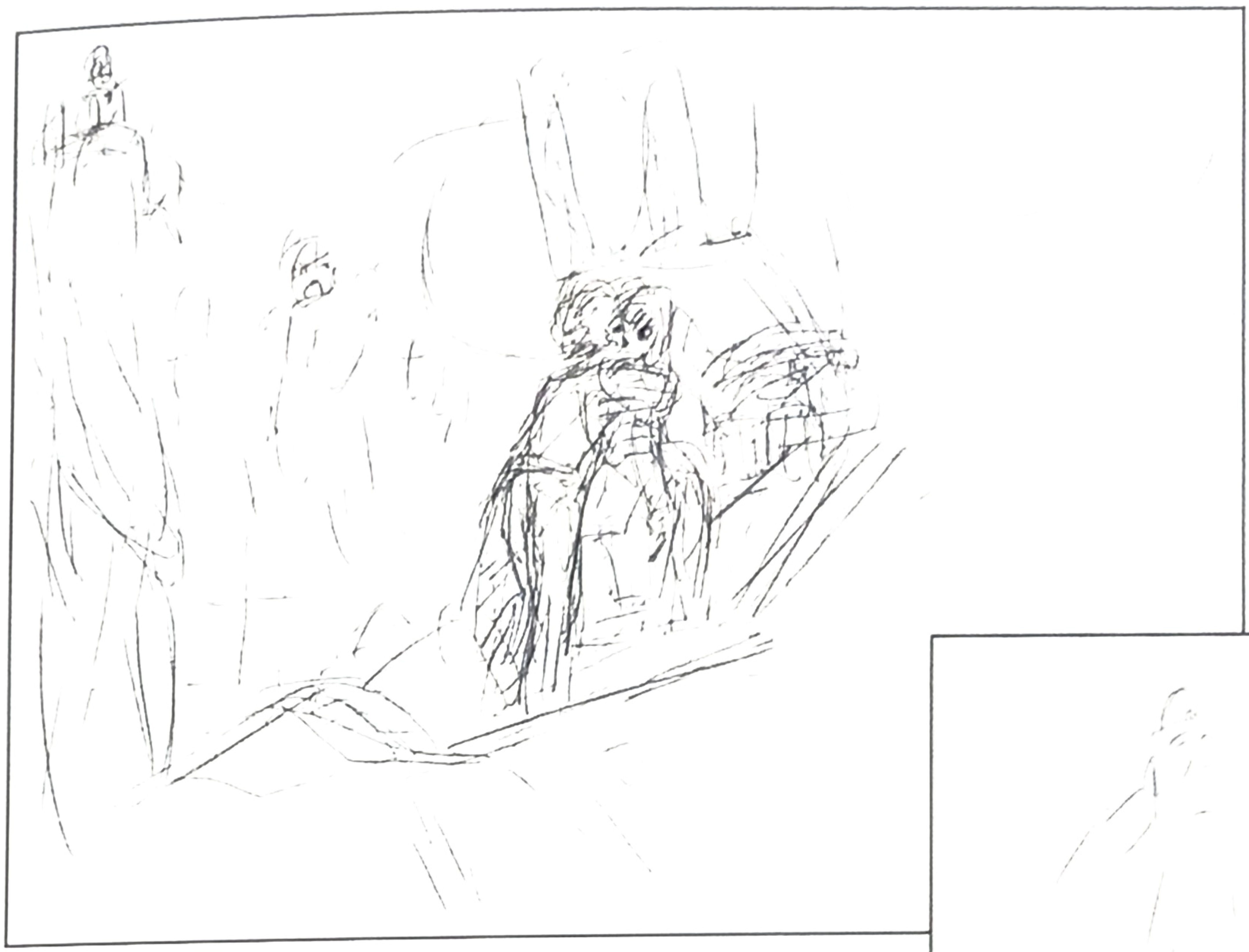


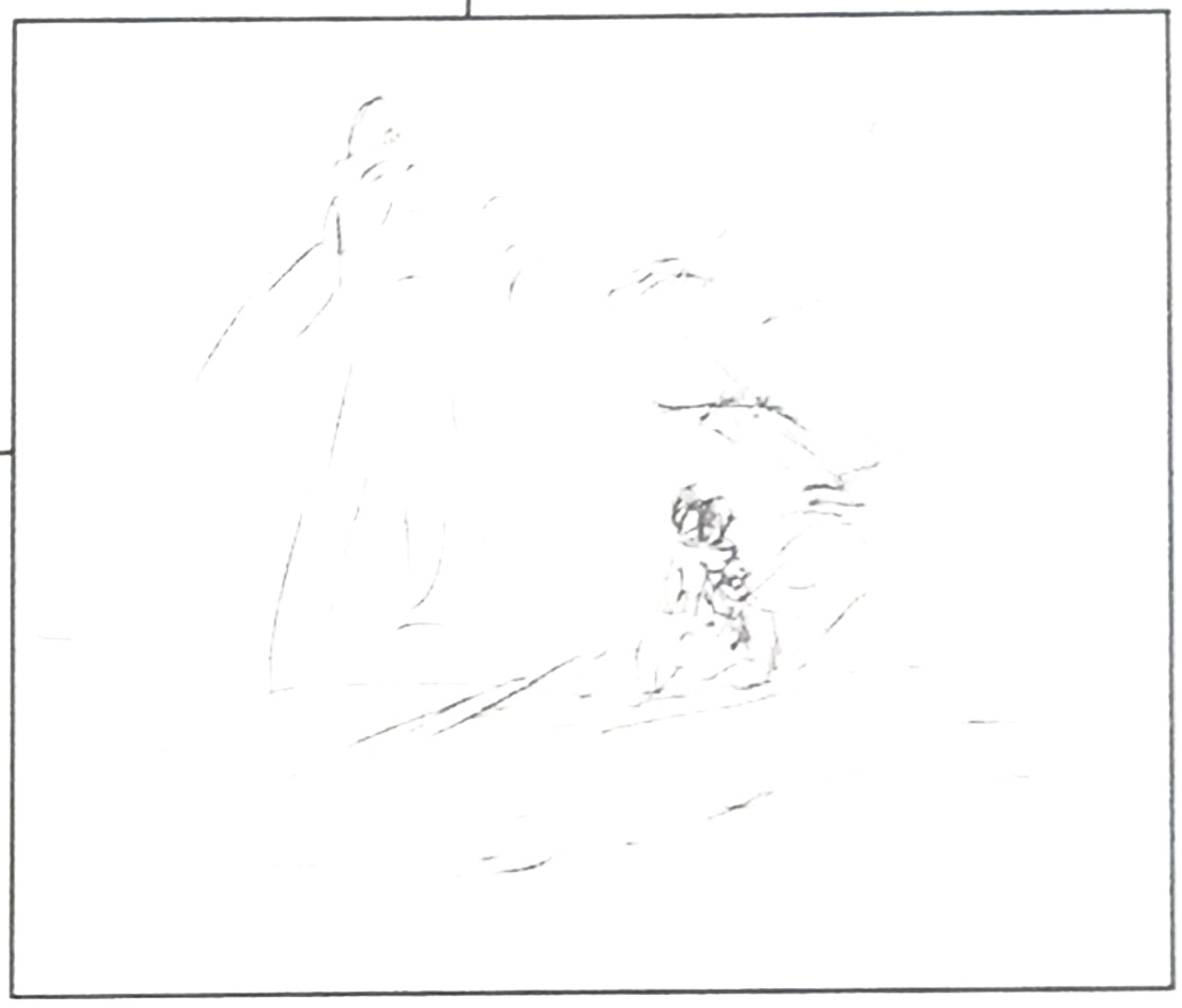
■シーンレイアウト
scene layout

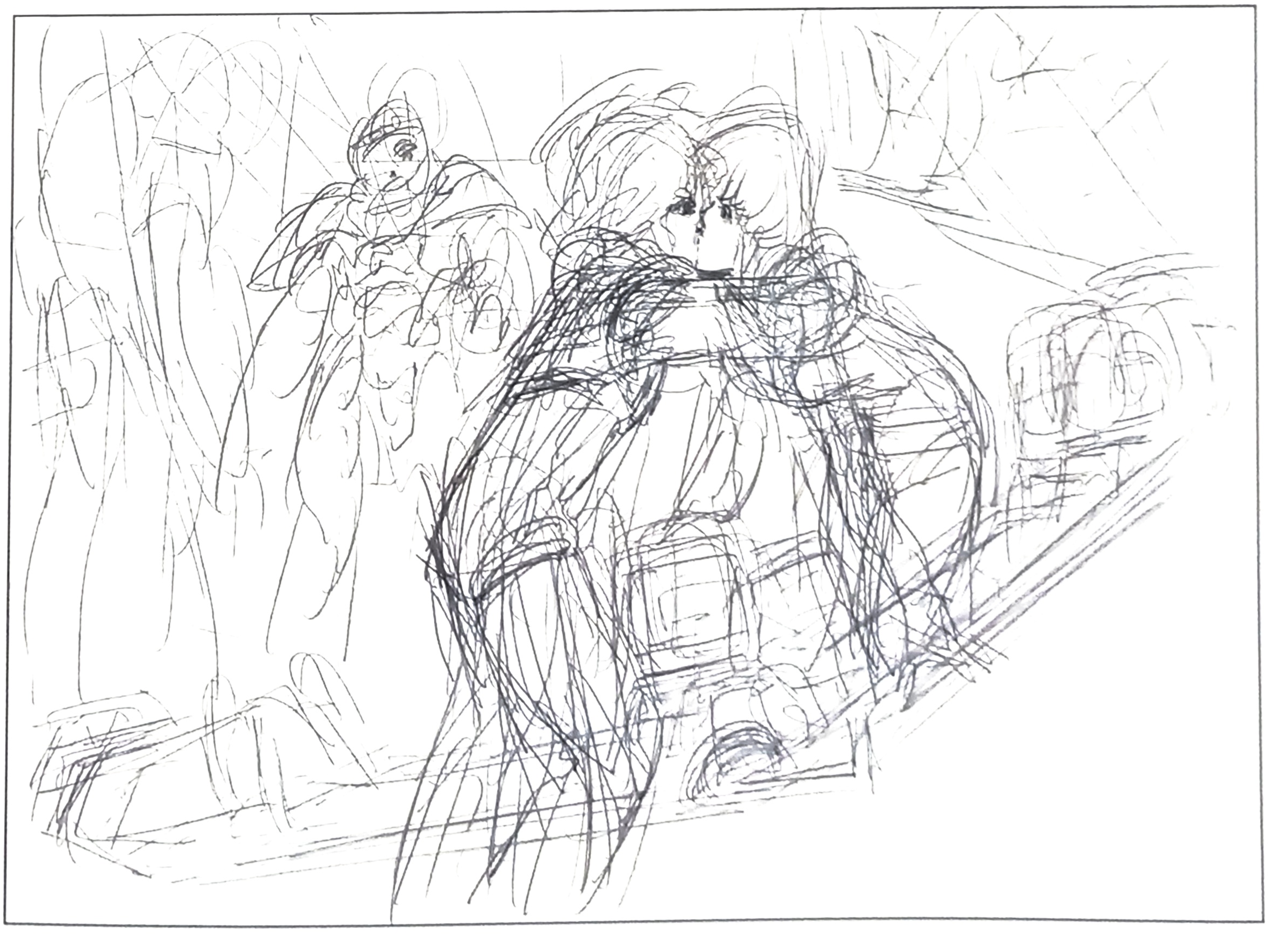




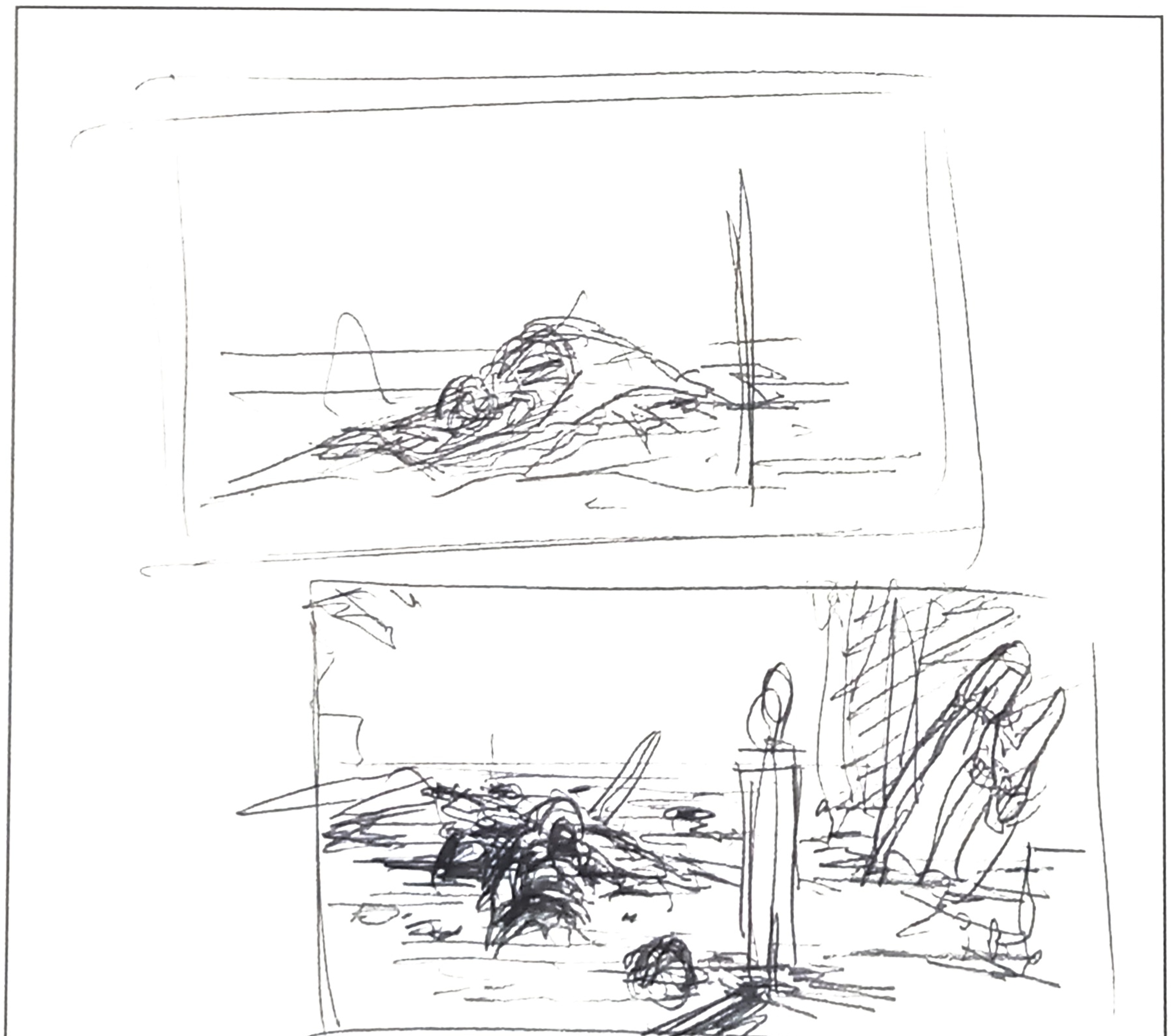
■シーンレイアウト
scene layout



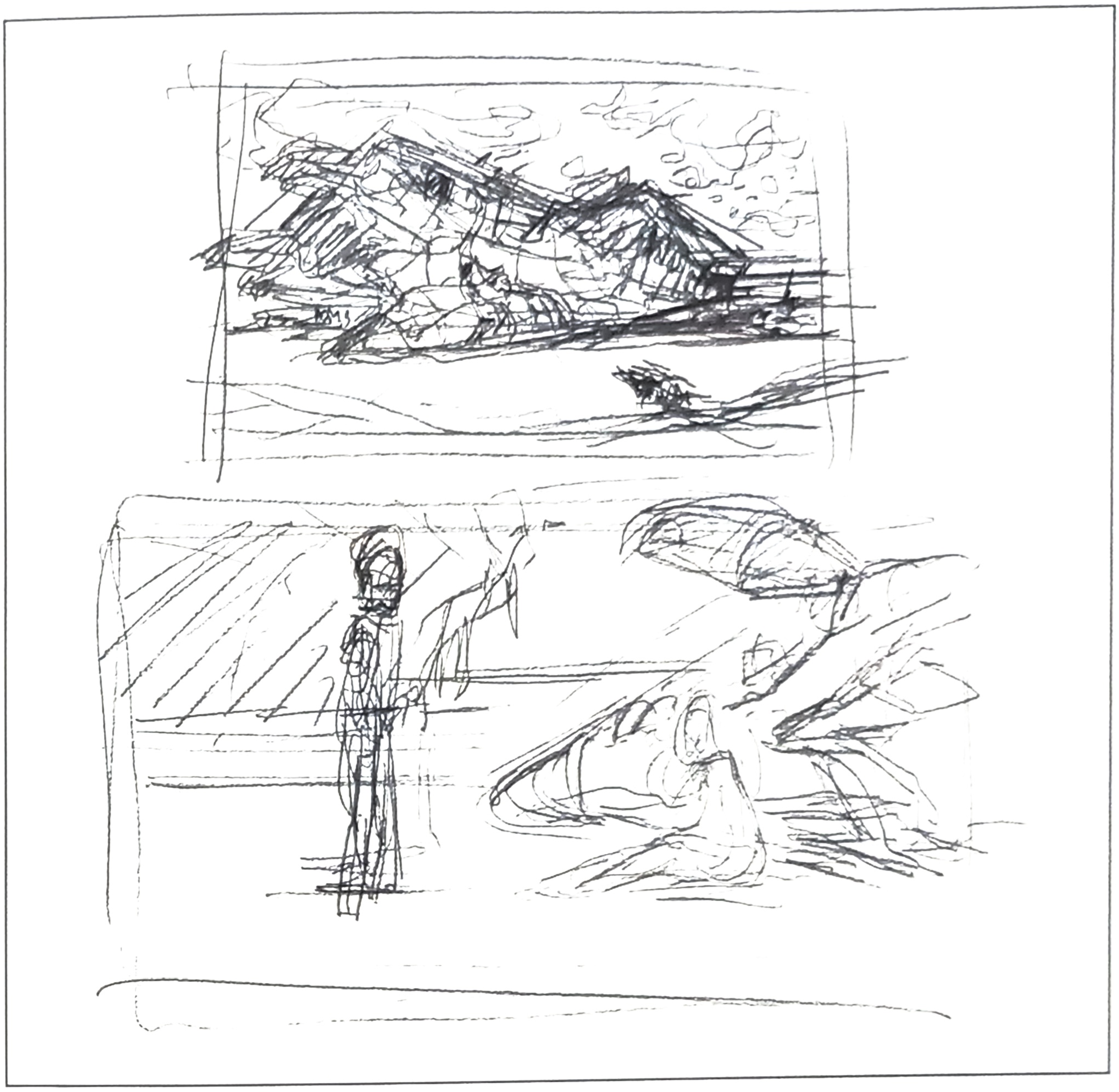


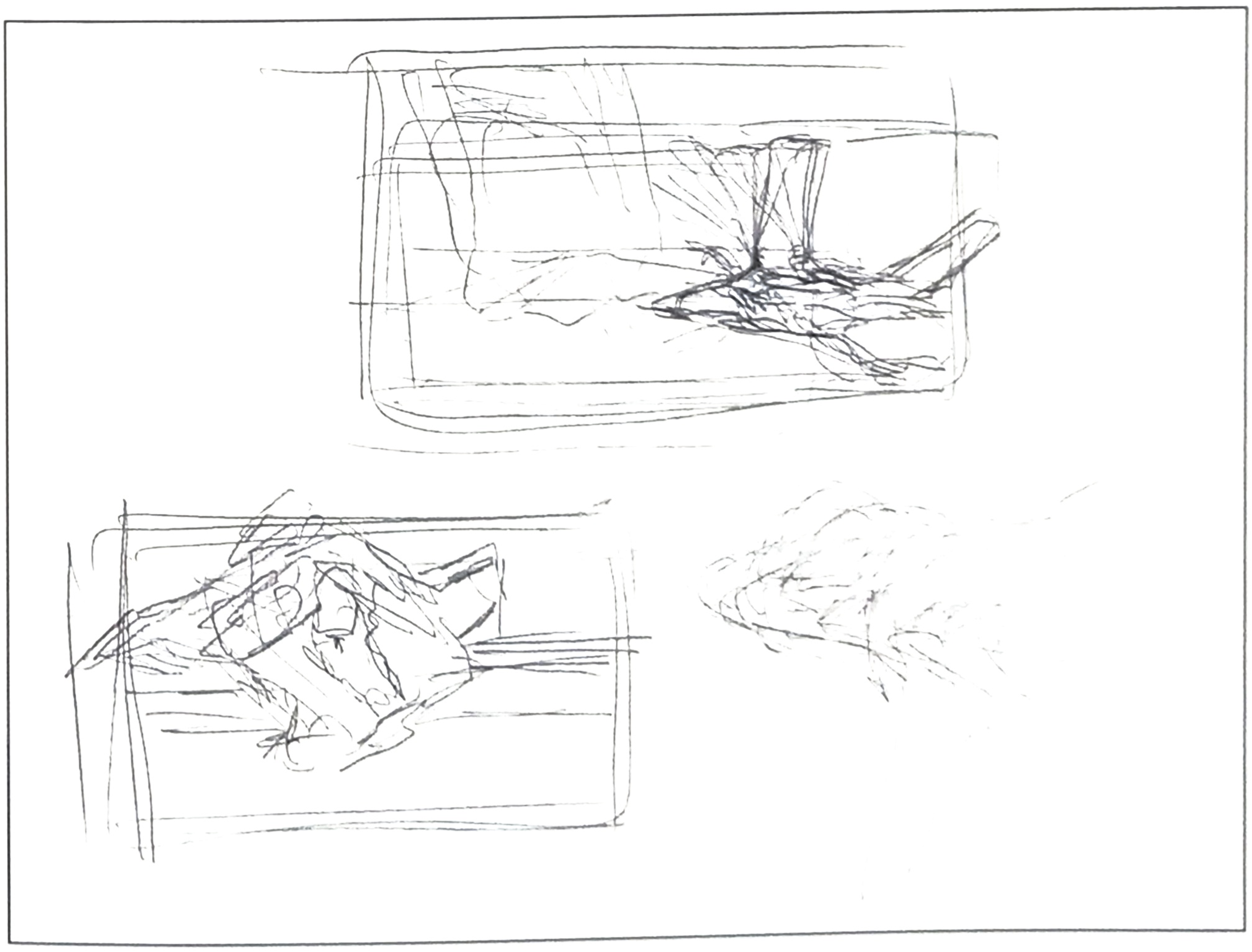




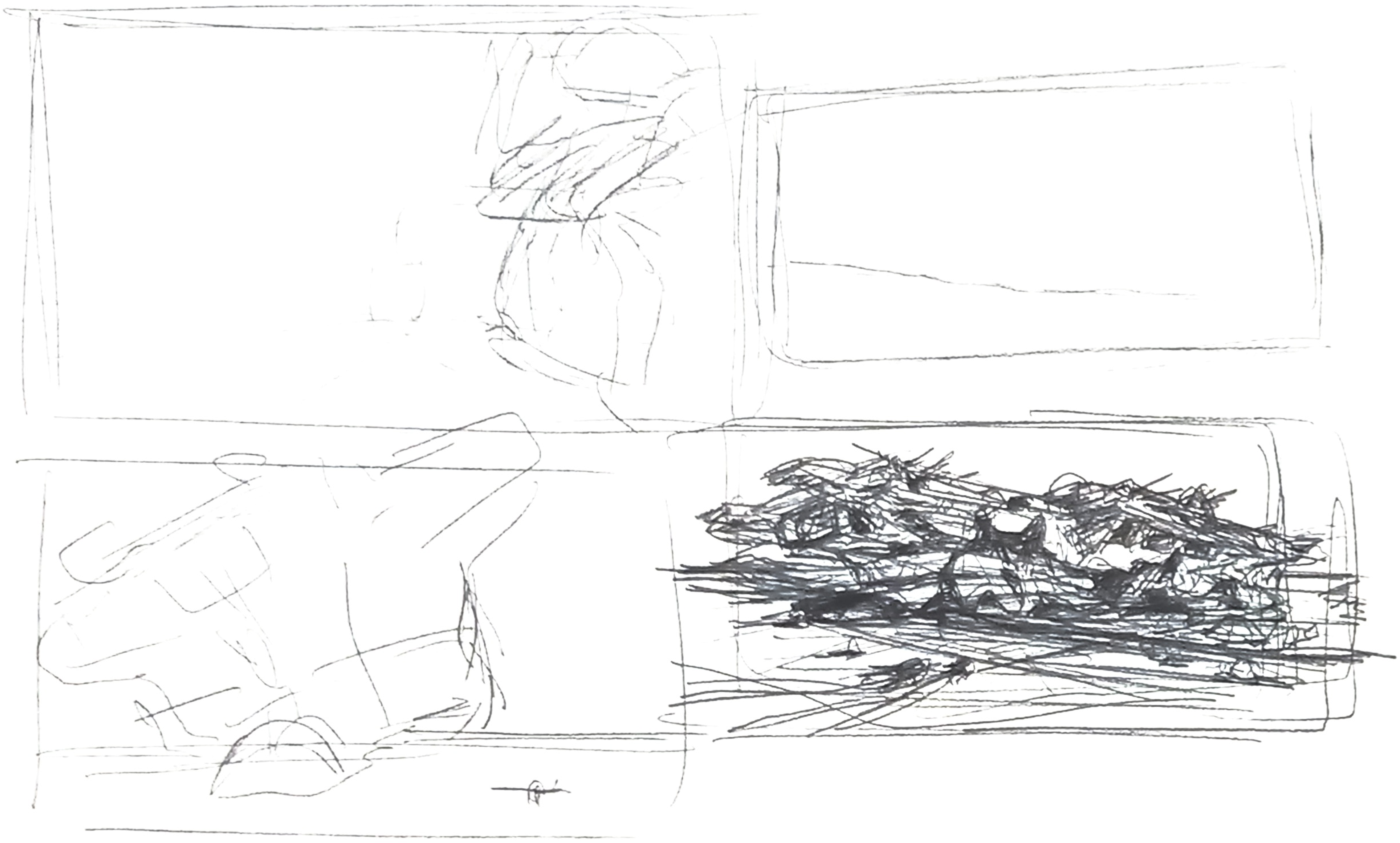


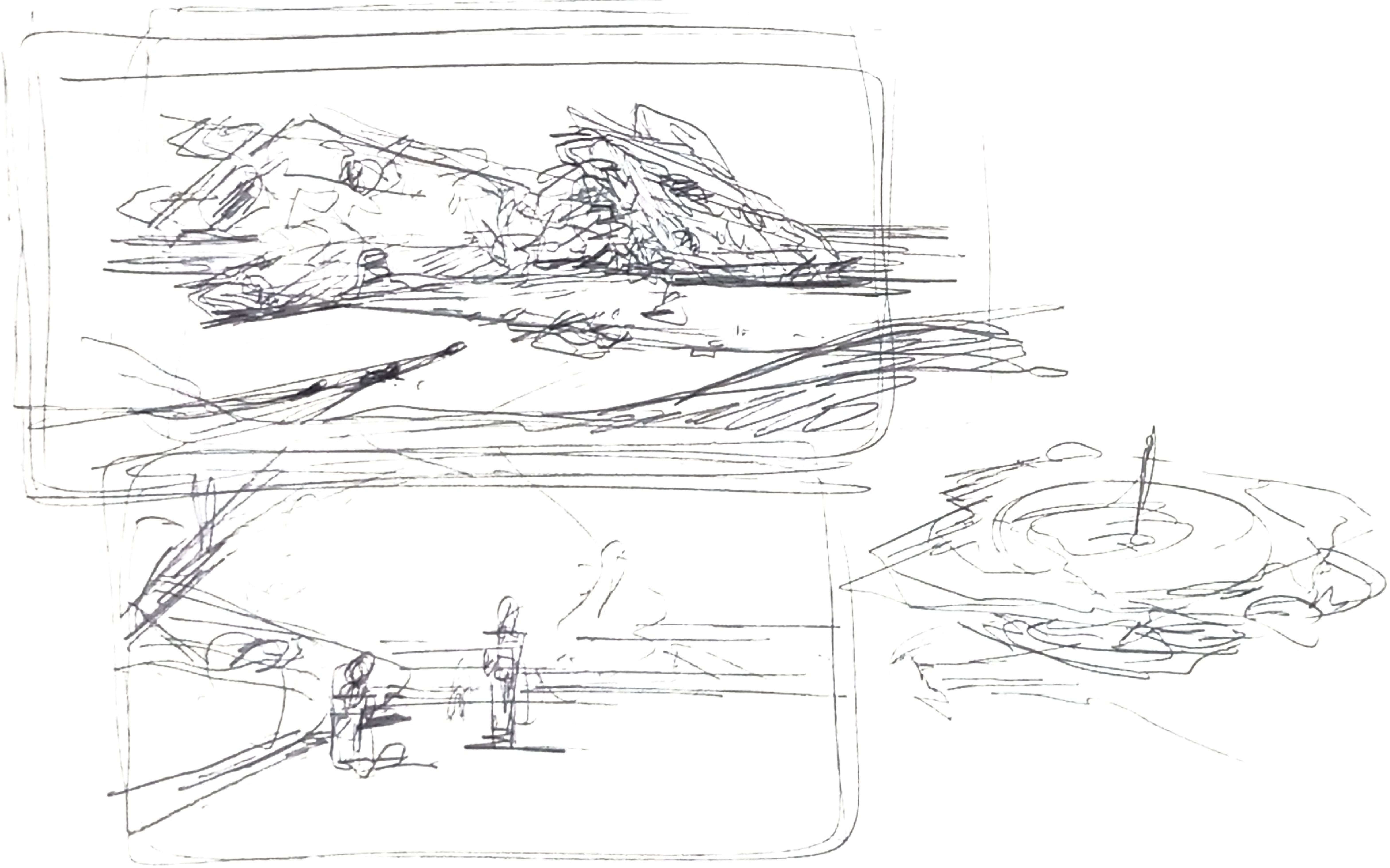
■シーンレイアウト
scene layout



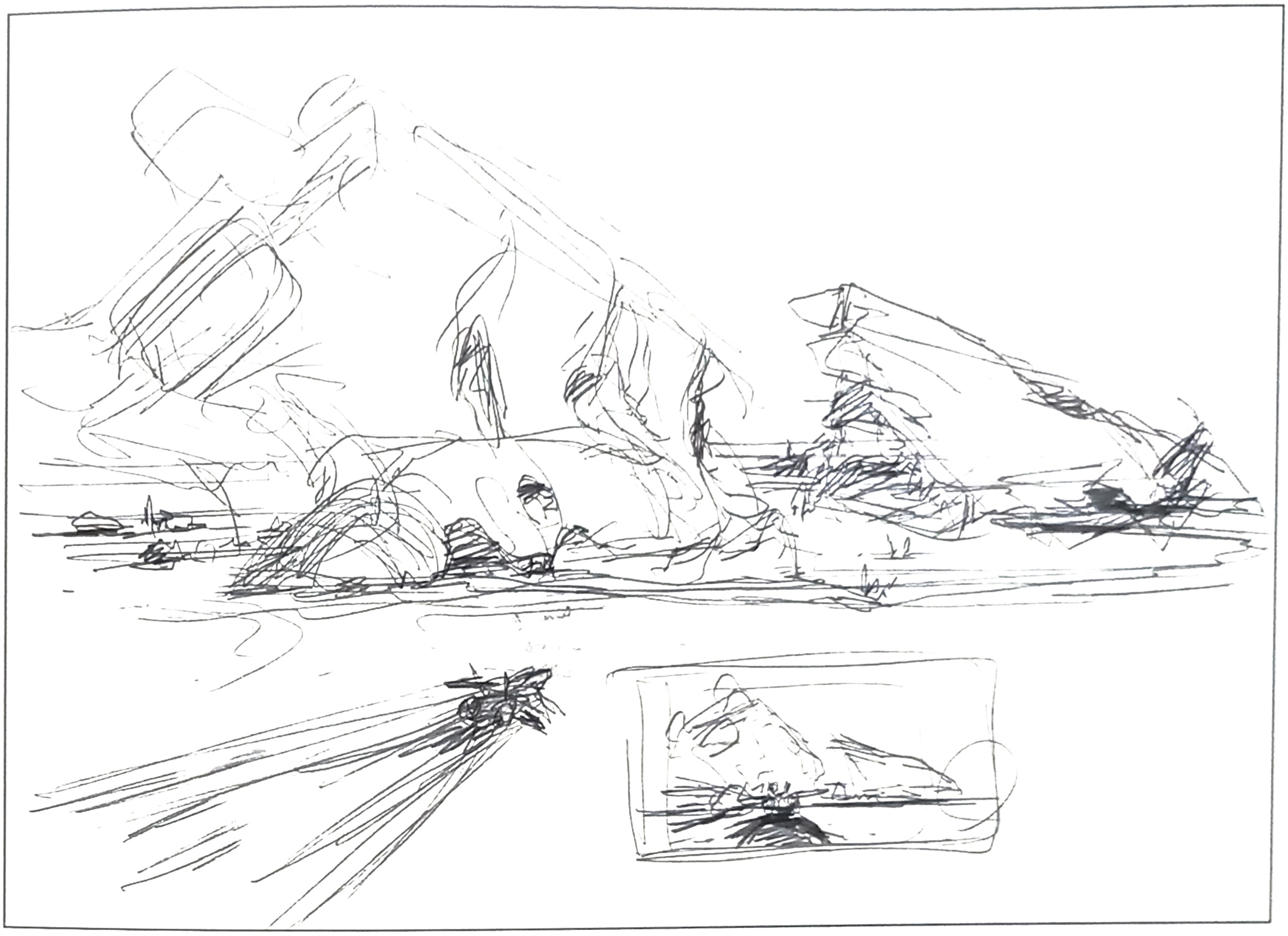


■シーンレイアウト
scene layout

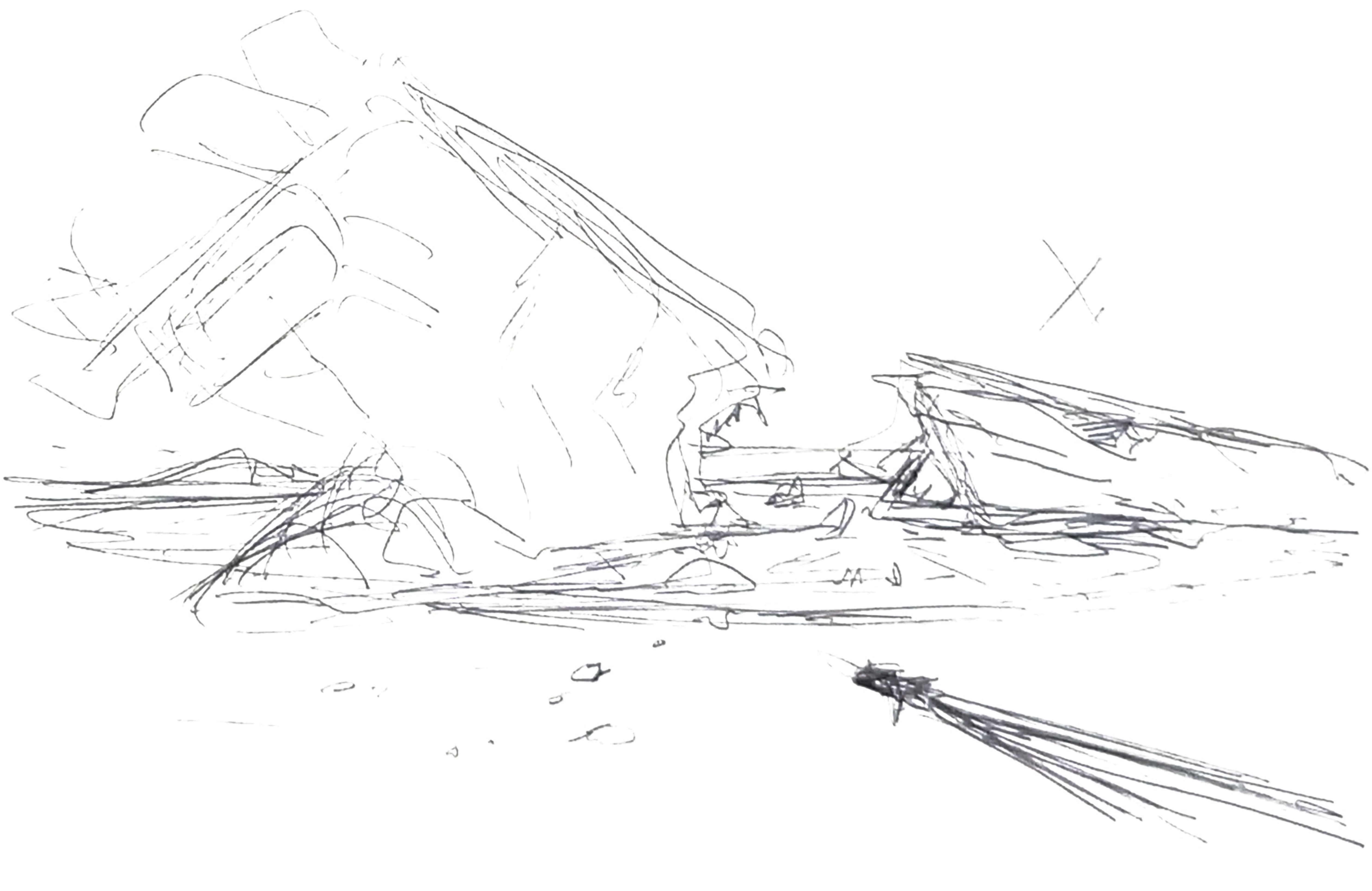




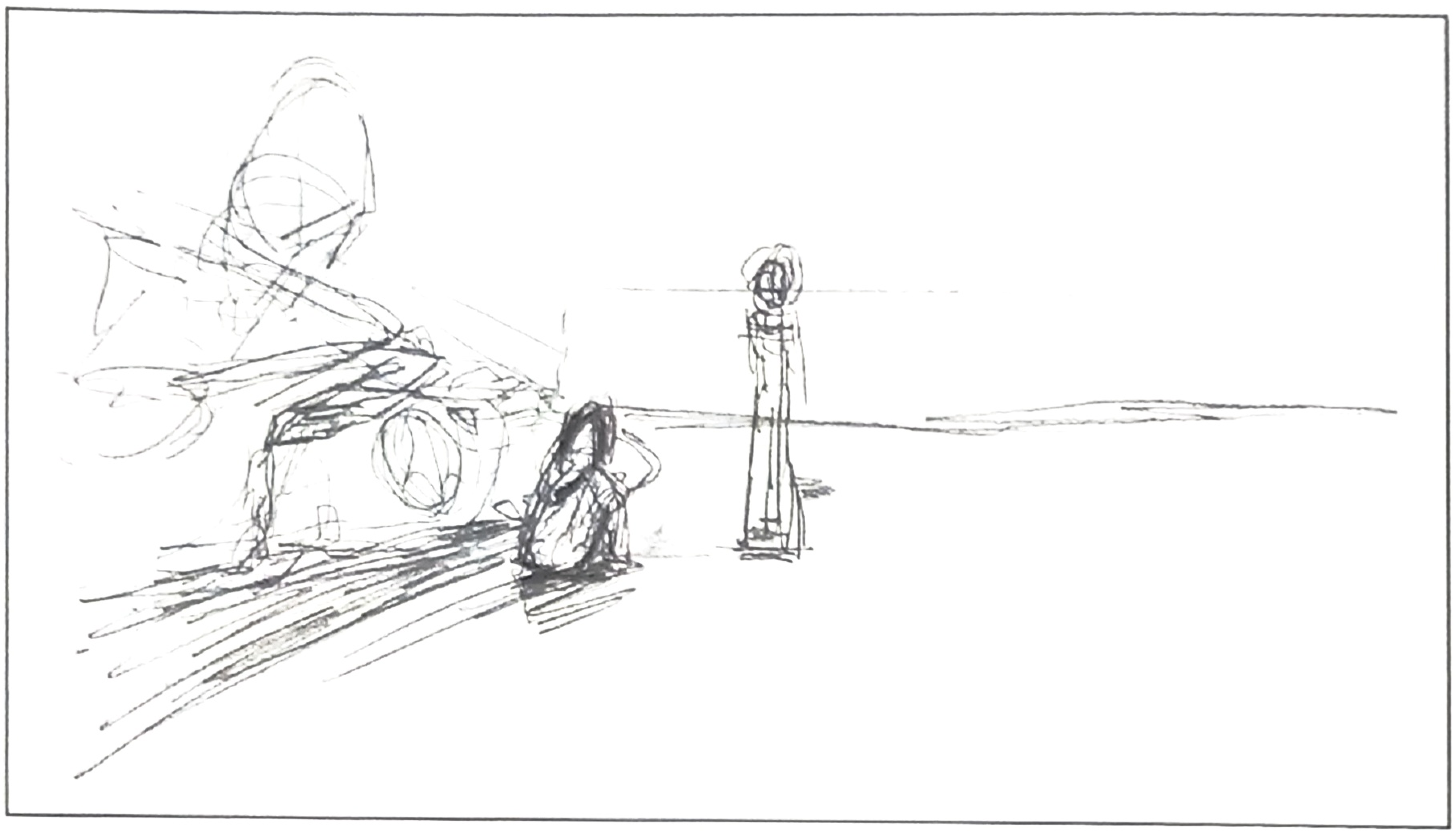
■シーンレイアウト
scene layout

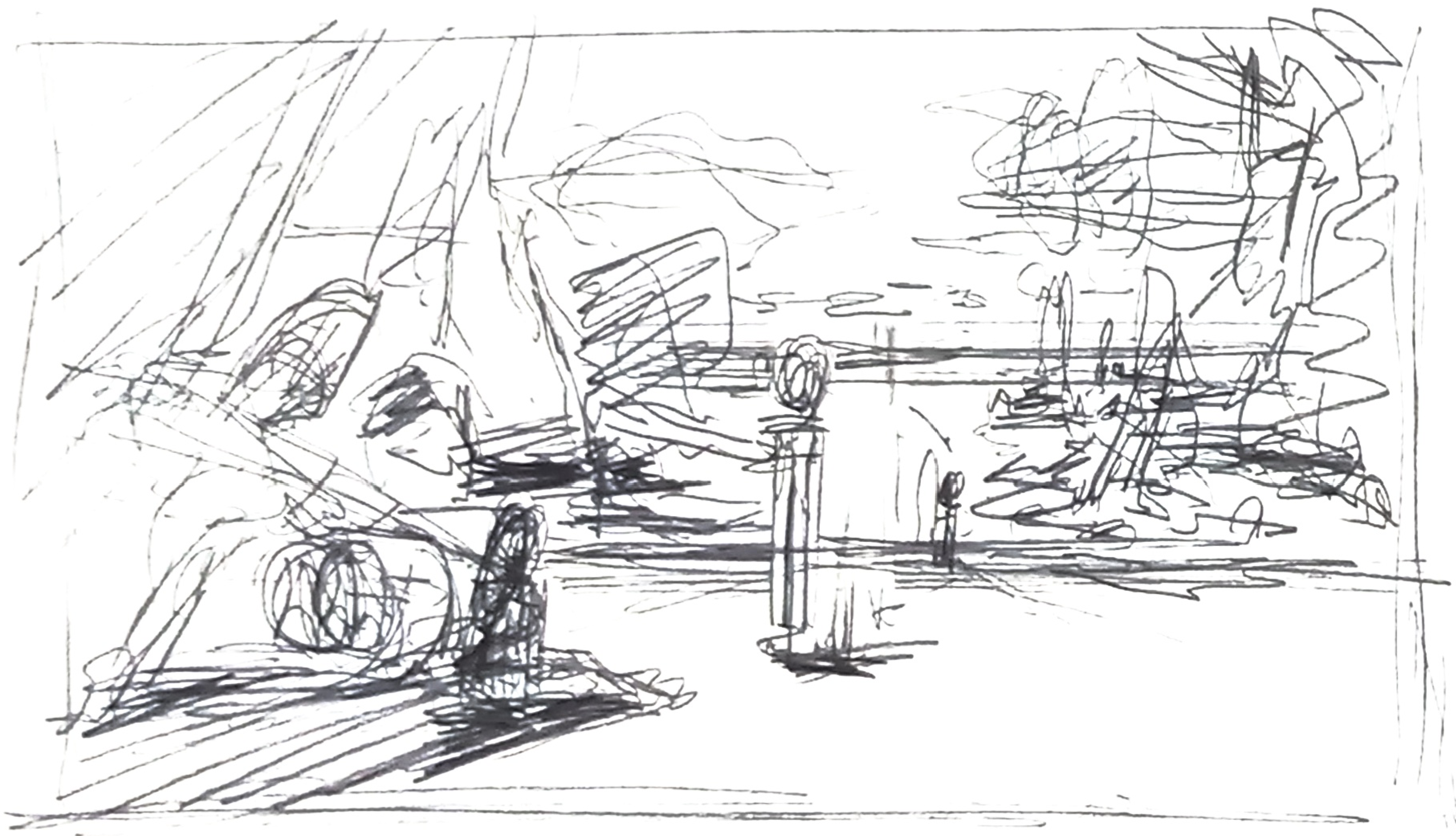


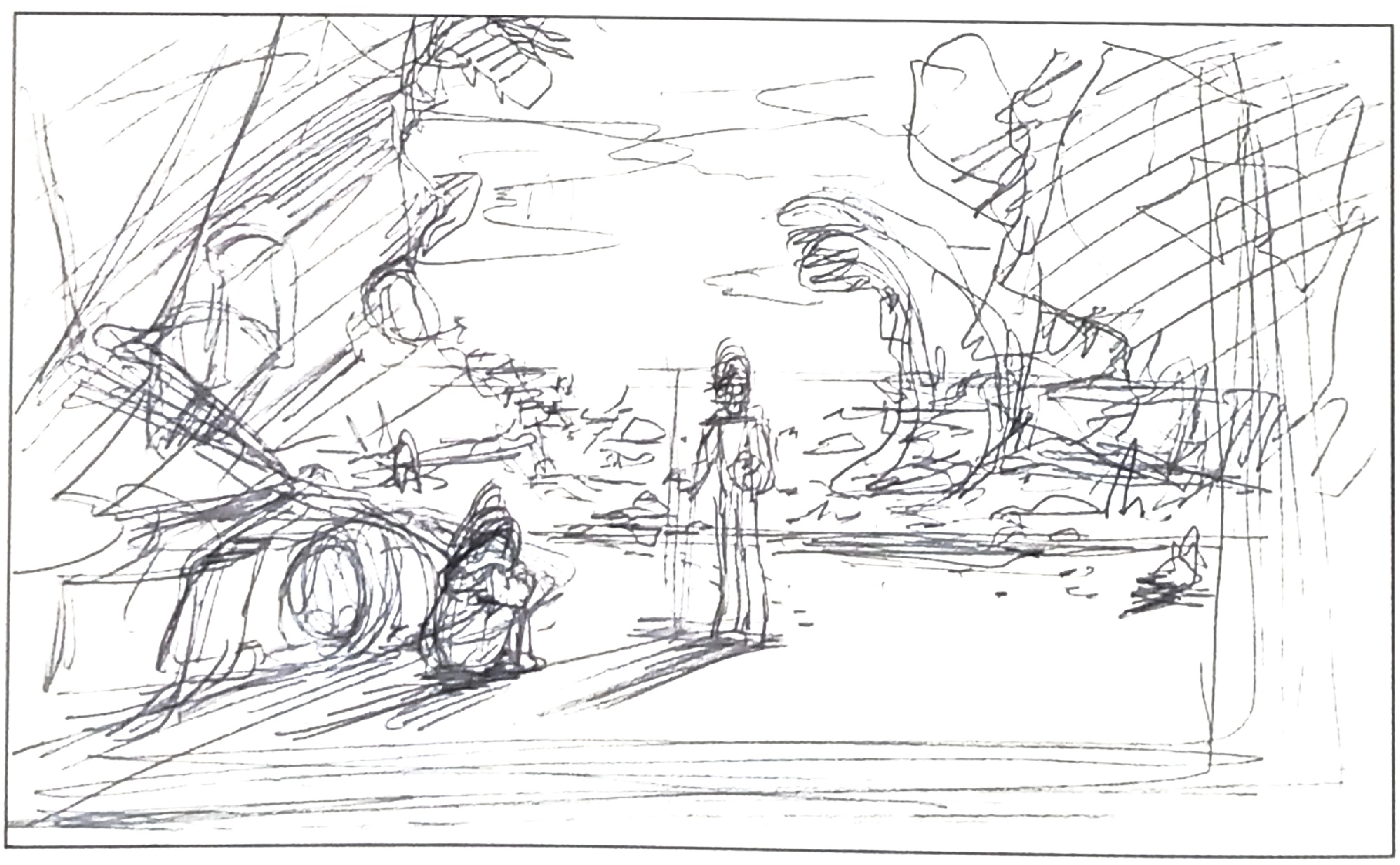
■シーンレイアウト
scene layout

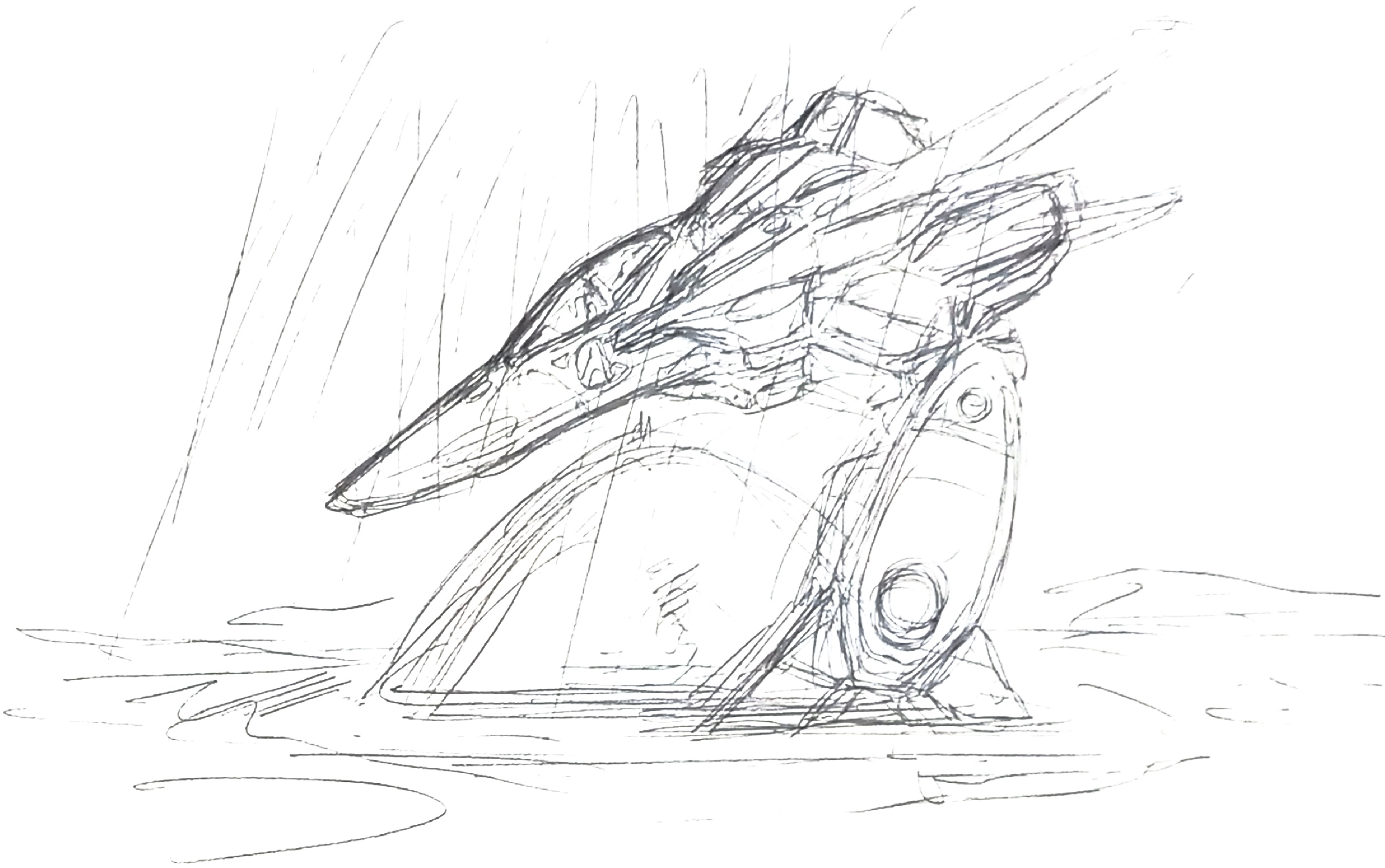


■シーンレイアウト
scene layout











■シーンレイアウト
scene layout
[illegible]

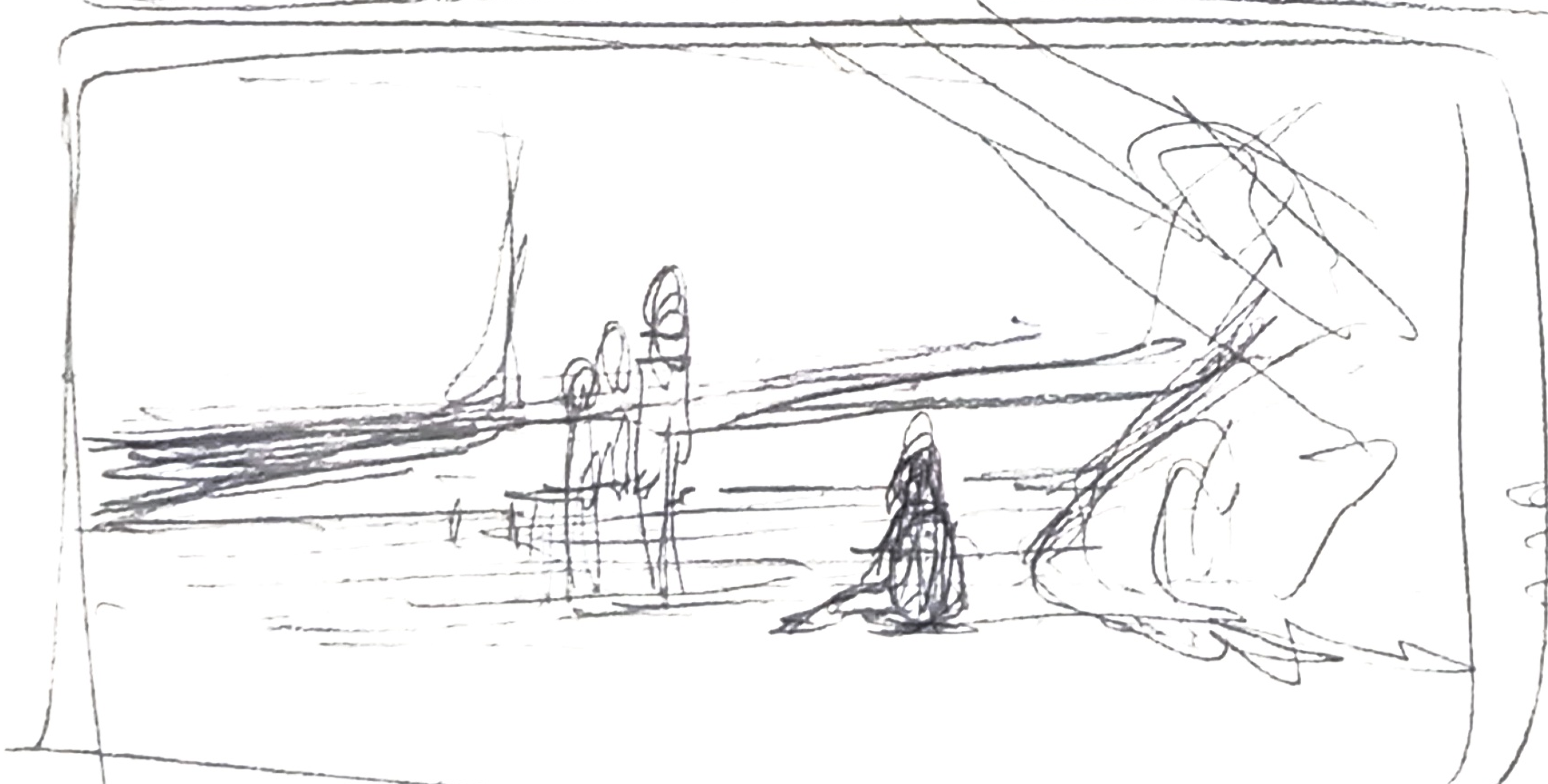


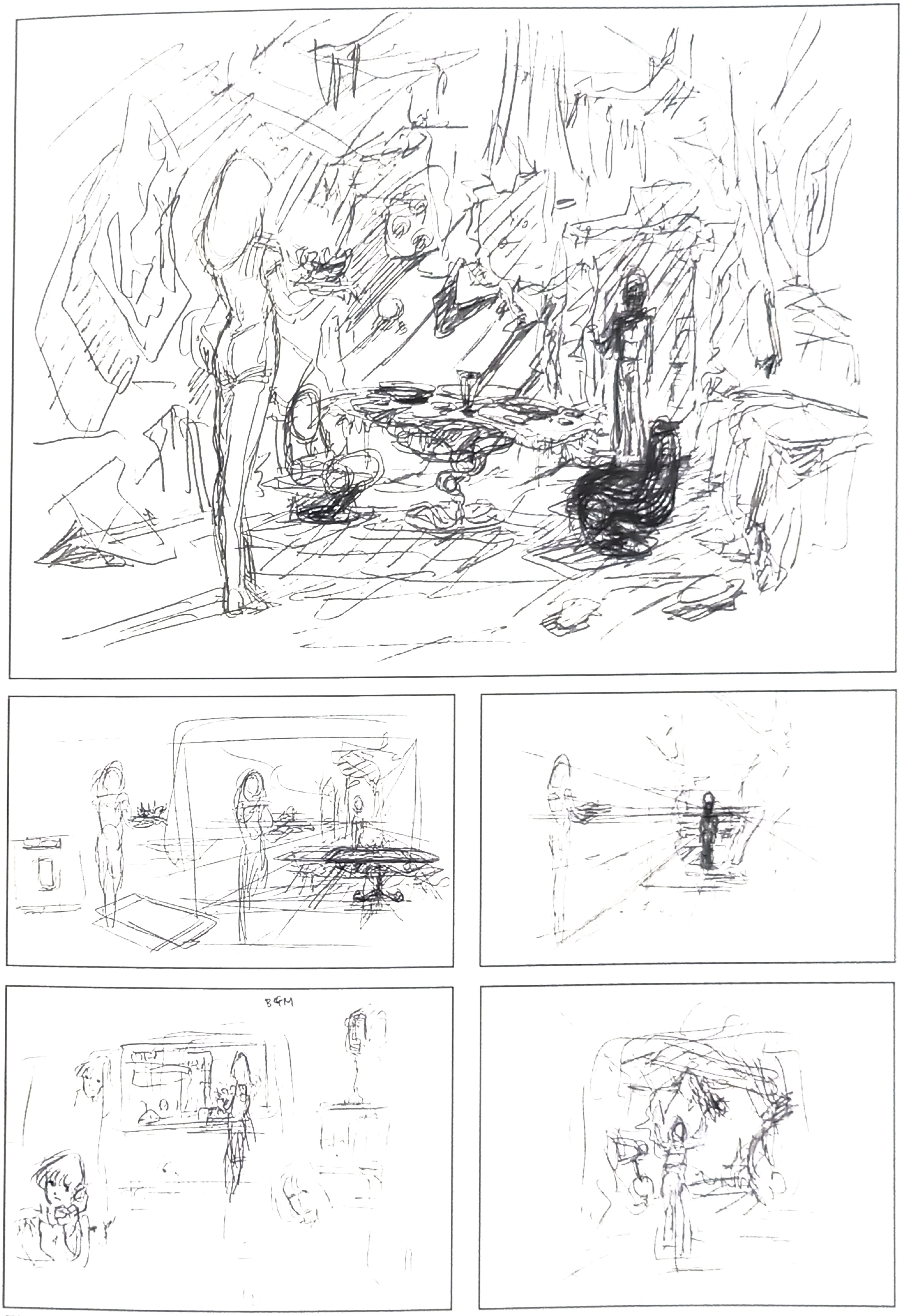




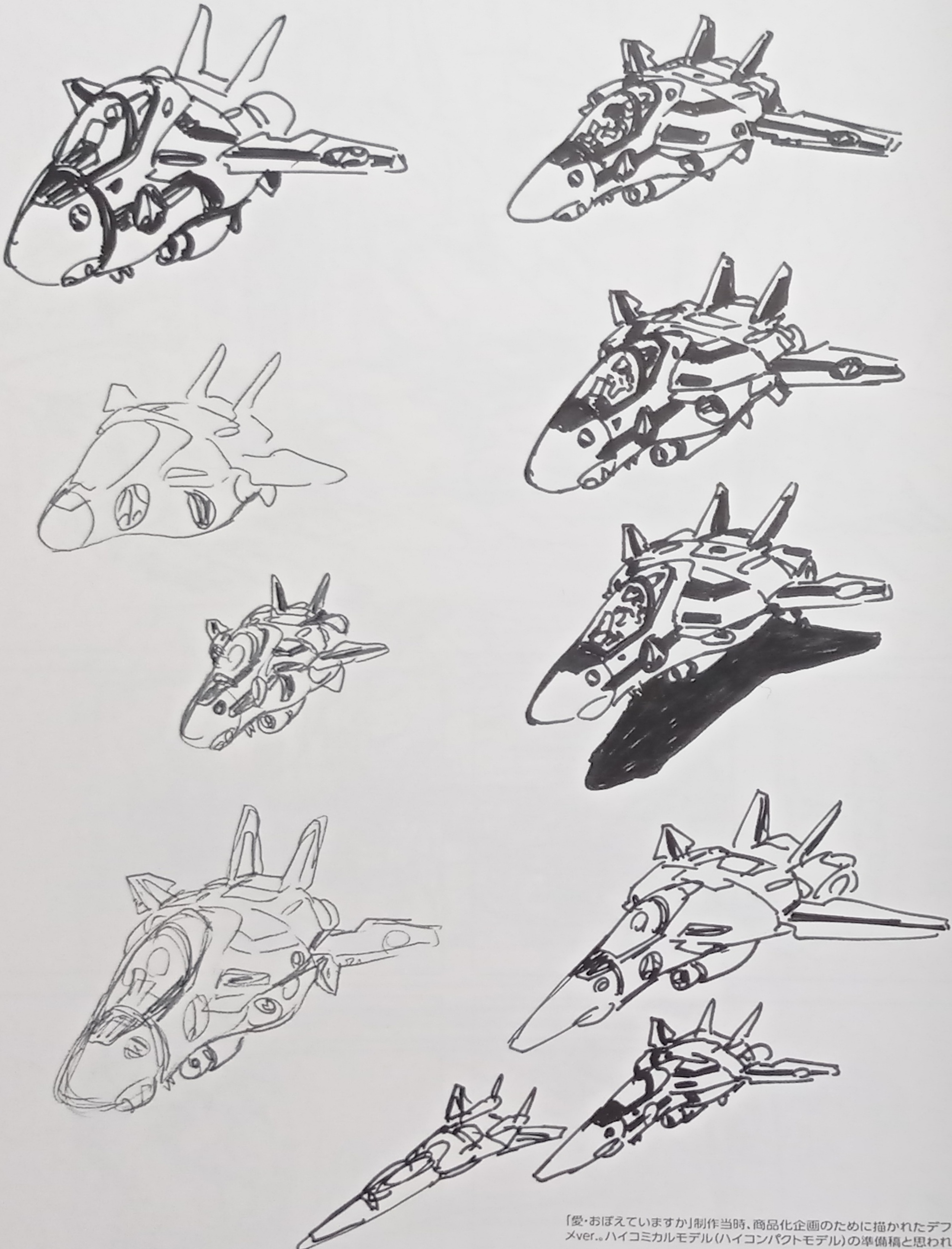
■シーンレイアウト
scene layout







■シーンレイアウト
scene layout



「愛・おぼえていますか」制作当時、商品化企画のために描かれたデフォルメver.。ハイコミカルモデル(ハイコンパクトモデル)の準備稿と思われる。

A deformed version of the VF-1 drawn for a toy project at the time of "The Super Dimension Fortress Macross -Do You Remember Love?-". It seems to be a preparatory draft for a "High Comical Model (High Compact Model)".

■VF-1バルキリー(デフォルメver.)【玩具企画】

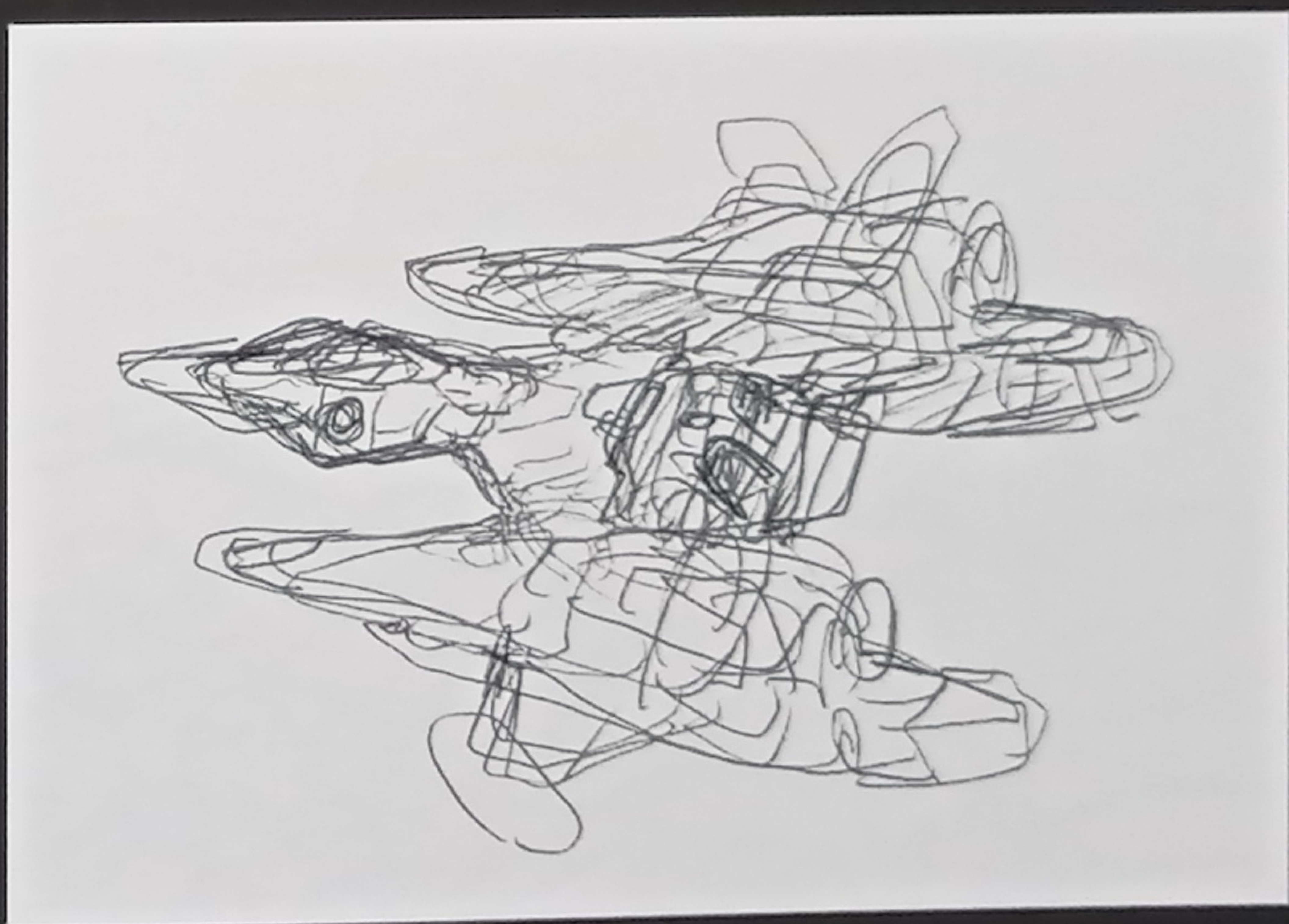
VF-1 Valkyrie (deform ver.)【Toy planning】

1993-1994

超時空要塞マクロス
リメンバー・ミー
スカルリーダー
ラブストーリーズ

ゲーム

THE SUPER DIMENSION FORTRESS MACROSS
"REMEMBER ME" "SCULL LEADER" "LOVE STORIES"



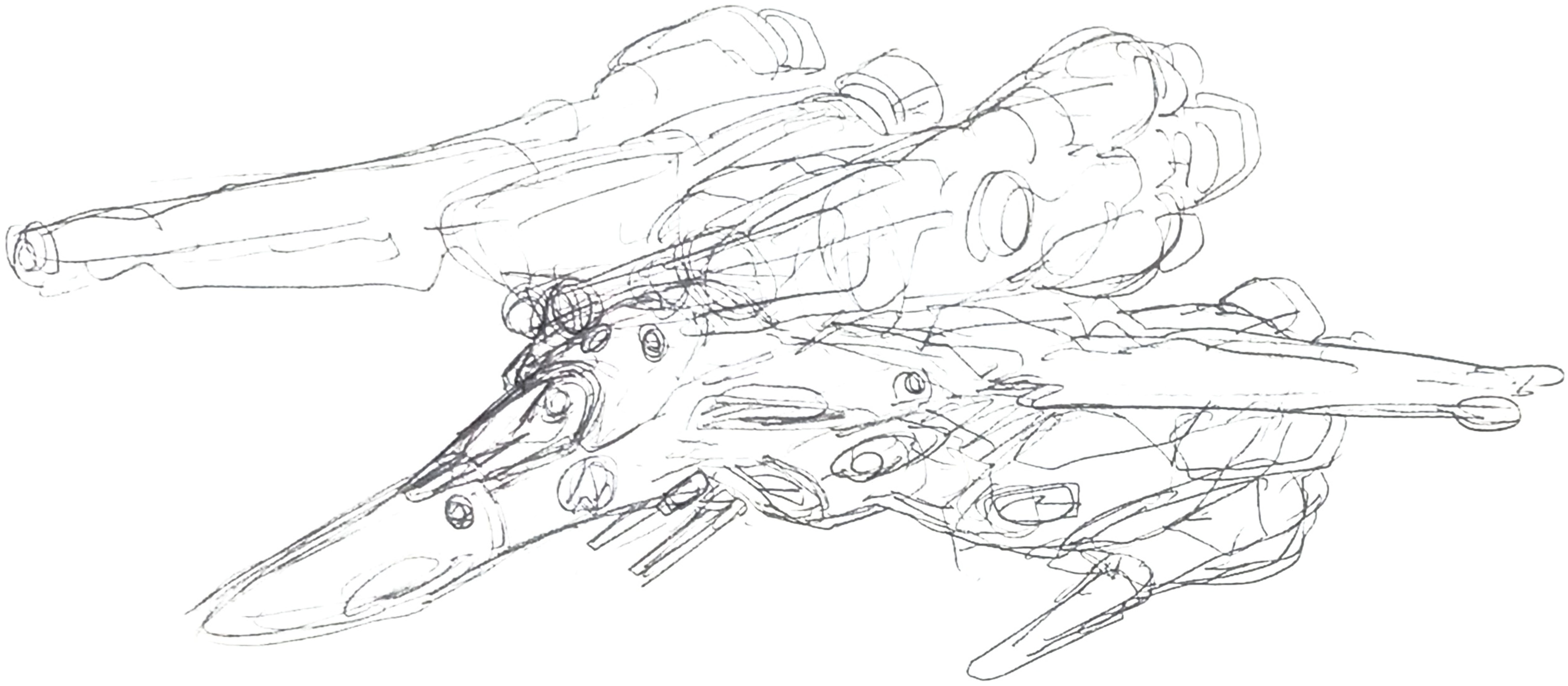
1993~95年にかけて、ファミリーソフトからNEC製パーソナルコンピューター・PC-9801シリーズ用にマクロスシリーズのゲームタイトルが複数発売されている。PC-9801は、当時日本では"国民機"と呼ばれるほどオフィスやパソコンを趣味とする人たちの間に普及したPCである。河森氏はこれらのPCゲーム用にも新しいVFをデザインしたが、そのコンセプトは、どうしてもアニメーターたちの負担を軽減するために線やディテールを減らさざるを得ないアニメーション用デザインの制約を離れ、フォルムや細部形状を自由にデザインしよう、というものであった。

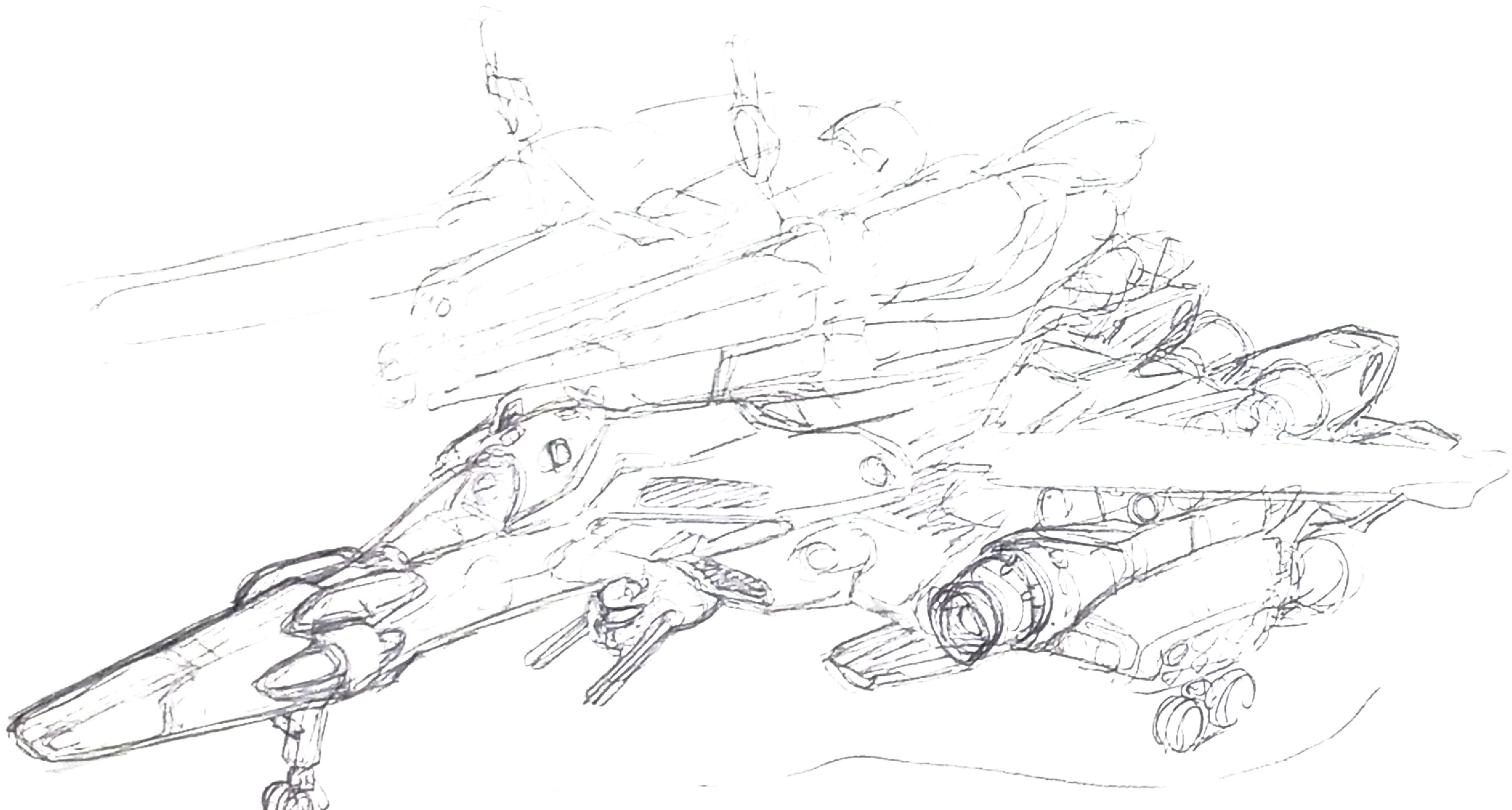
ここでは、発売された「リメンバー・ミー」「スカルリーダー」「ラブストーリーズ」(含む「スカルリーダー・コンプリートパック」)から、貴重な画稿の数々を紹介する。

From 1993 to 1995, multiple Macross series game titles were released by Family Soft for NEC's personal computer PC-9801 series. The PC-9801 was a PC that was so popular among people who used offices and enjoyed personal computers that it was called a "national machine" in Japan at that time. Mr. Kawamori also designed a new VF for these PC games, but the concept is a form that leaves the constraints of animation design, which has to reduce lines and details in order to reduce the burden on animators. The idea was to freely design the shape and details.

Here, in addition to the released "Remember Me", "Skull Reader", and "Love Stories" (including "Skull Reader Complete Pack"), we will introduce a number of valuable VF sketches that will be linked to the same work and later video works. To do.

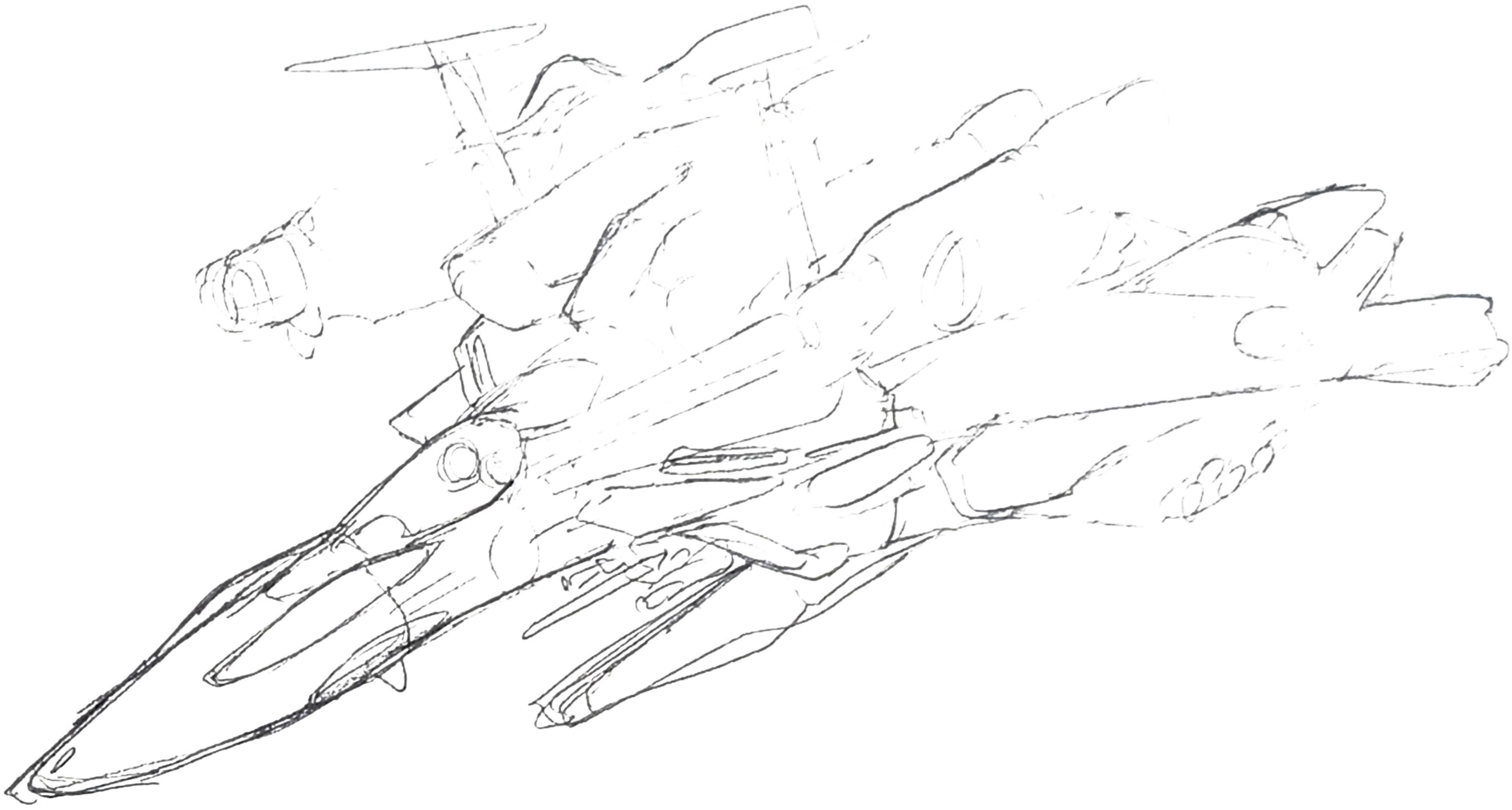
■SDP-1スタンピードバルキリー
SDP-1 Stampede Valkyrie

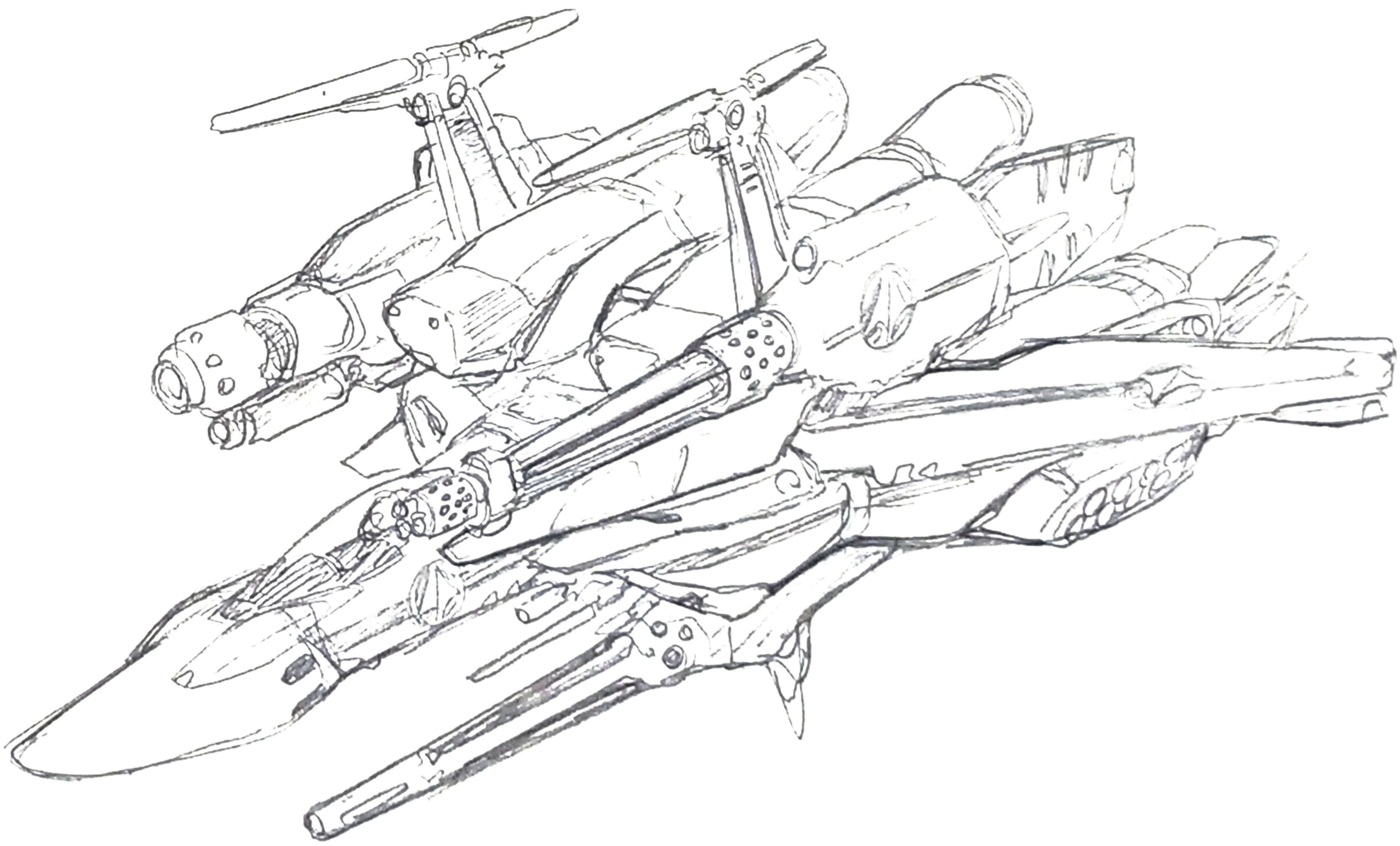


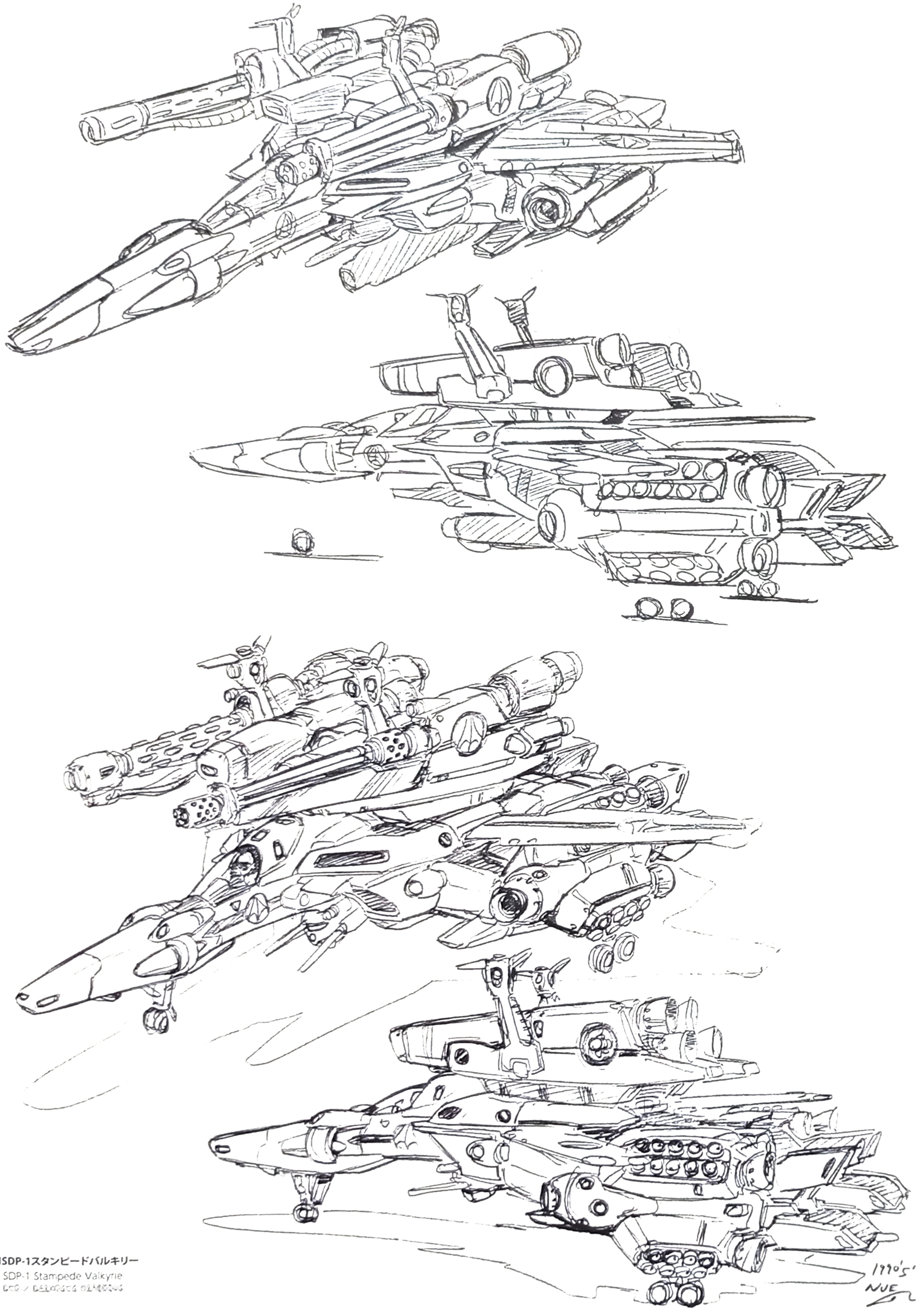


■SDP-1スタンピードバルキリー

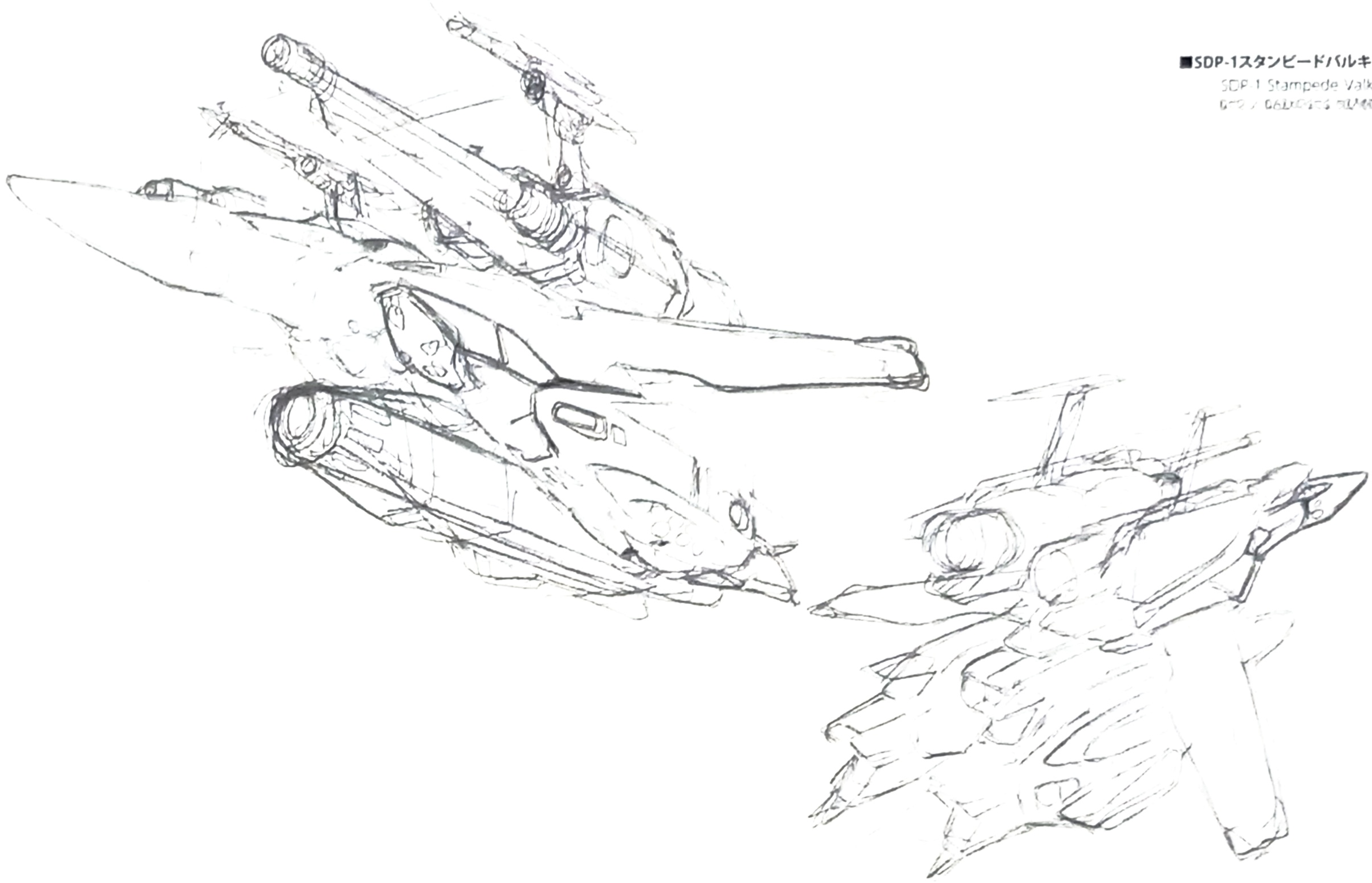
SDP-1 Stampede Valkyrie



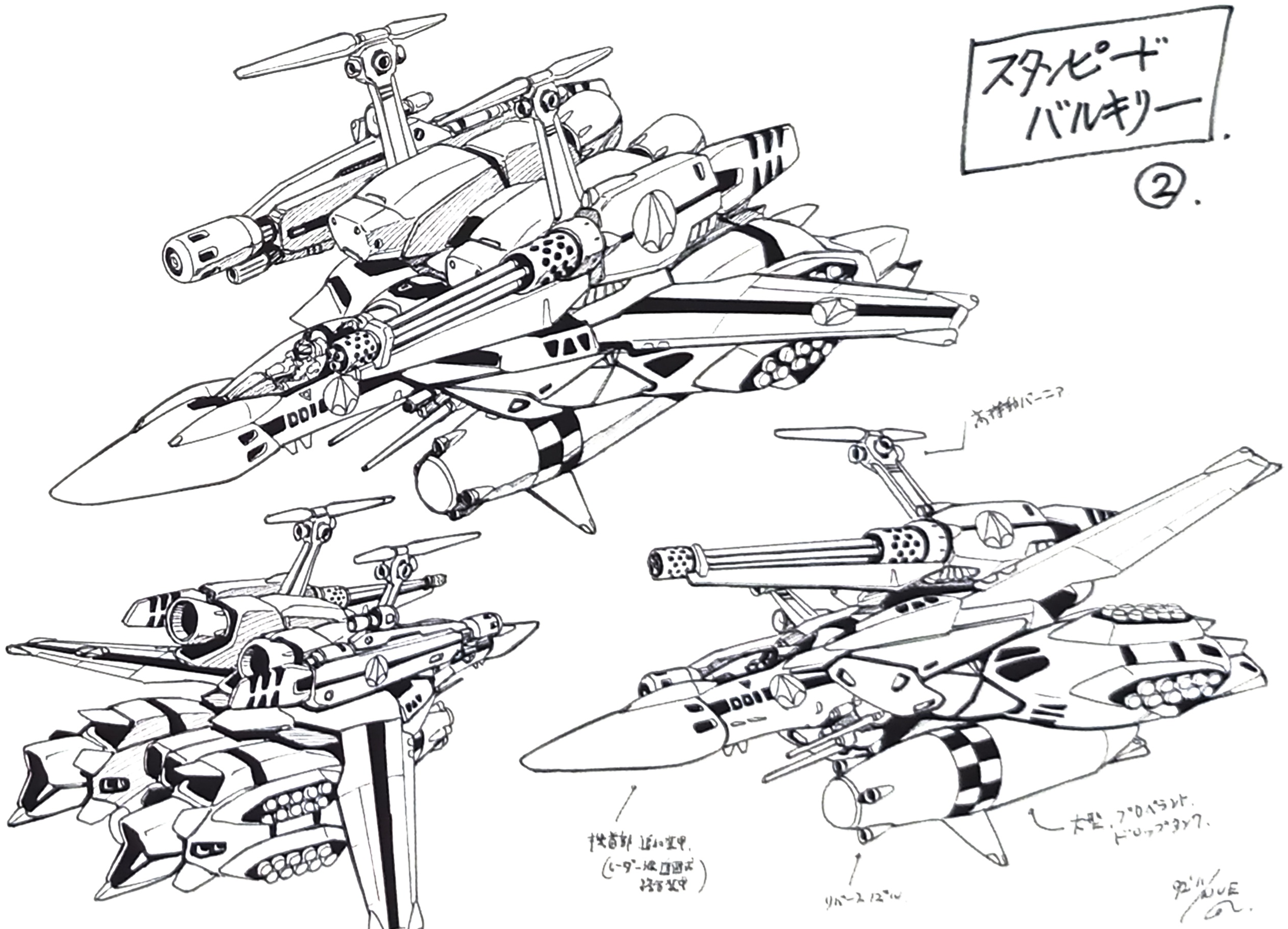




■SDP-1スタンピードバルキリー
SDP-1 Stampede Valkyrie



■SDP-1スタンピードバルキリー
SDP-1 Stampede Valkyrie



■SDP-1スタンピードバルキリー【設定画】
SDP-1 Stampede Valkyrie【final draft】



■SDP-1スタンピードバルキリー／バトロイド
SDP-1 Stampede Valkyrie / Battroid mode

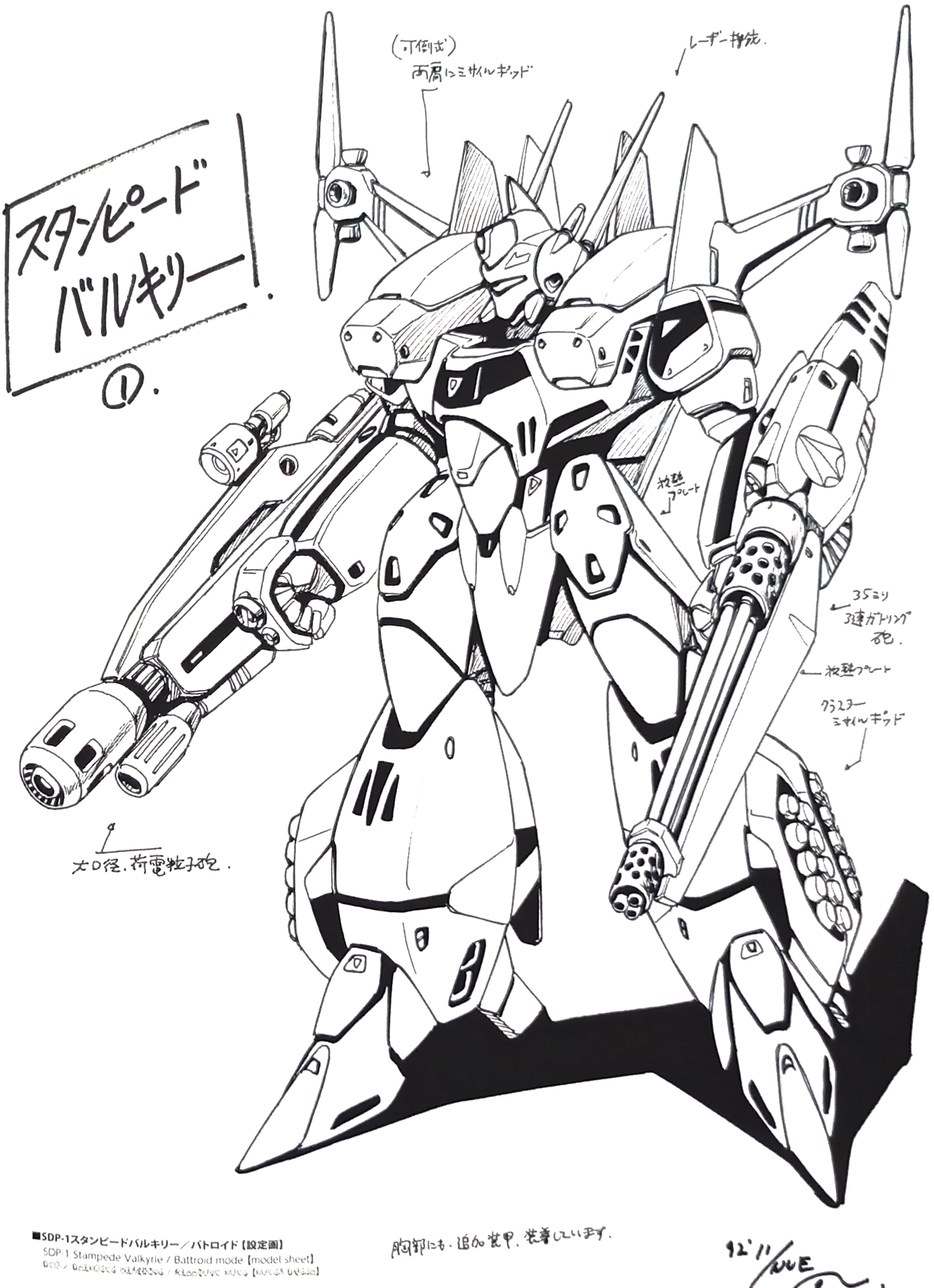
■SDP-1スタンピードバルキリー／バトロイド

SDP-1 Stampede Valkyrie / Battroid mode

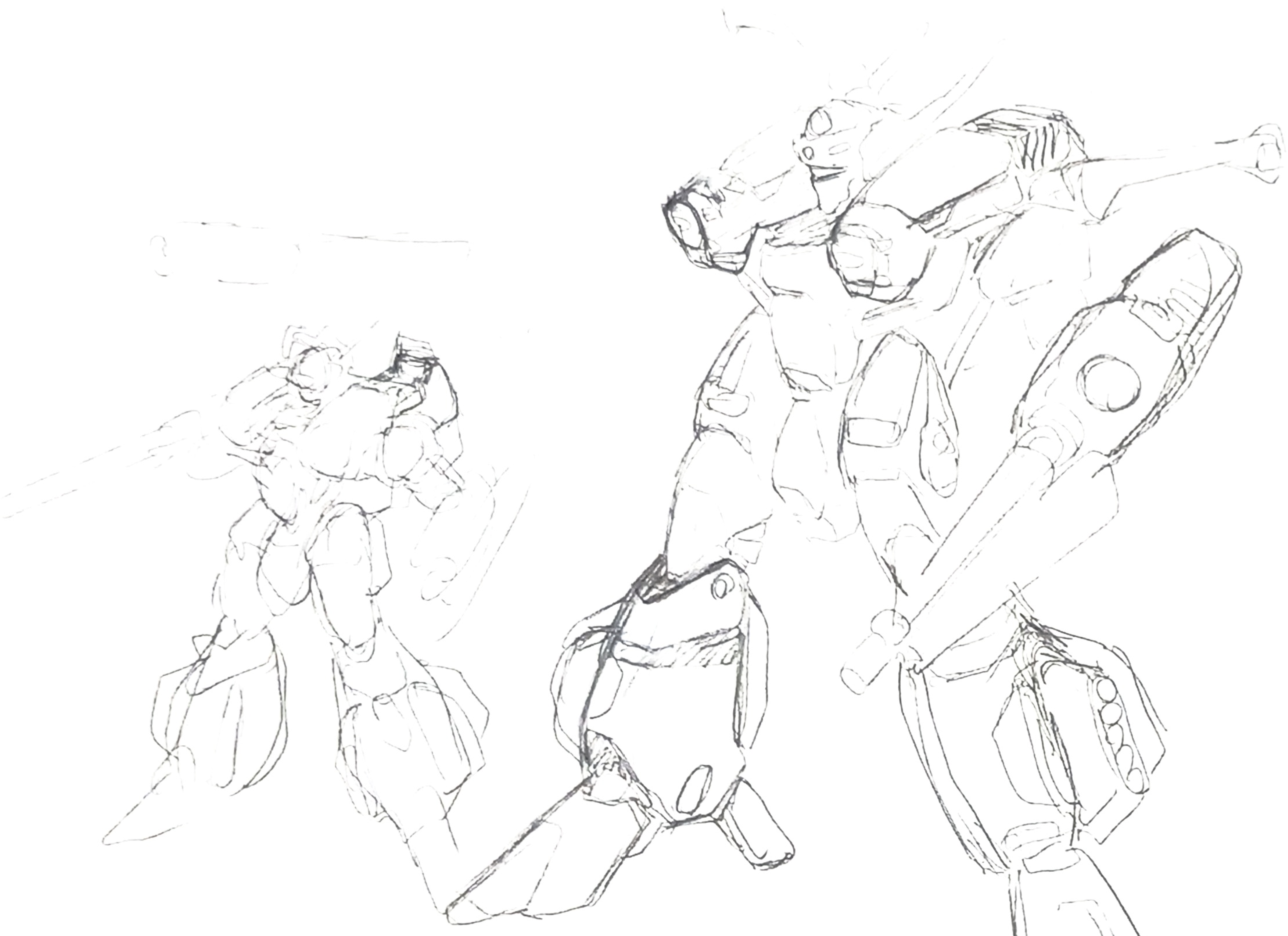




■SDP-1スタンピードバルキリー／バトロイド
SDP-1 Stampede Valkyrie / Battroid mode



■**SDP-1スタンピードバルキリー／バトロイド【設定画】**
SDP-1 Stampede Valkyrie / Battroid mode【model sheet】

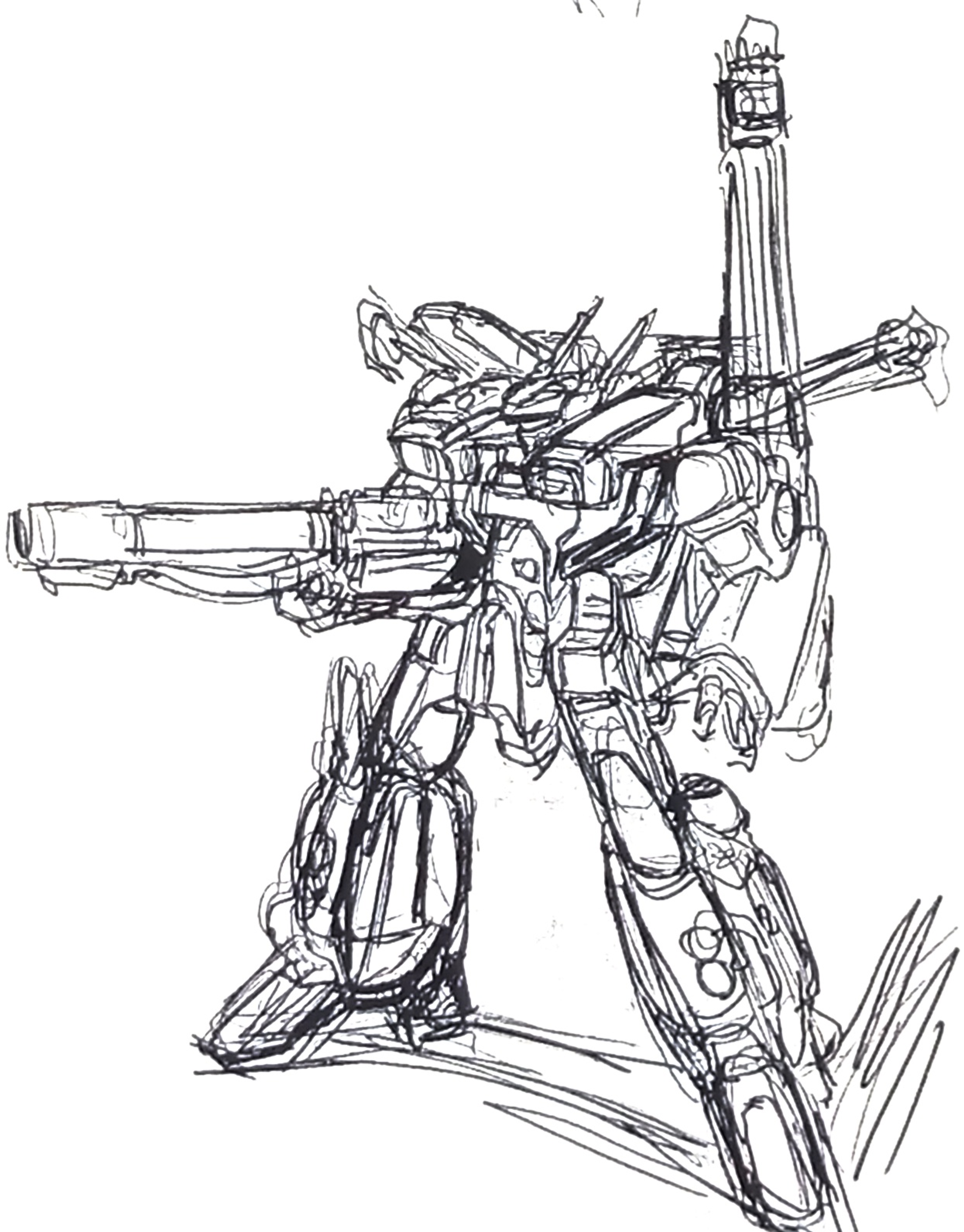


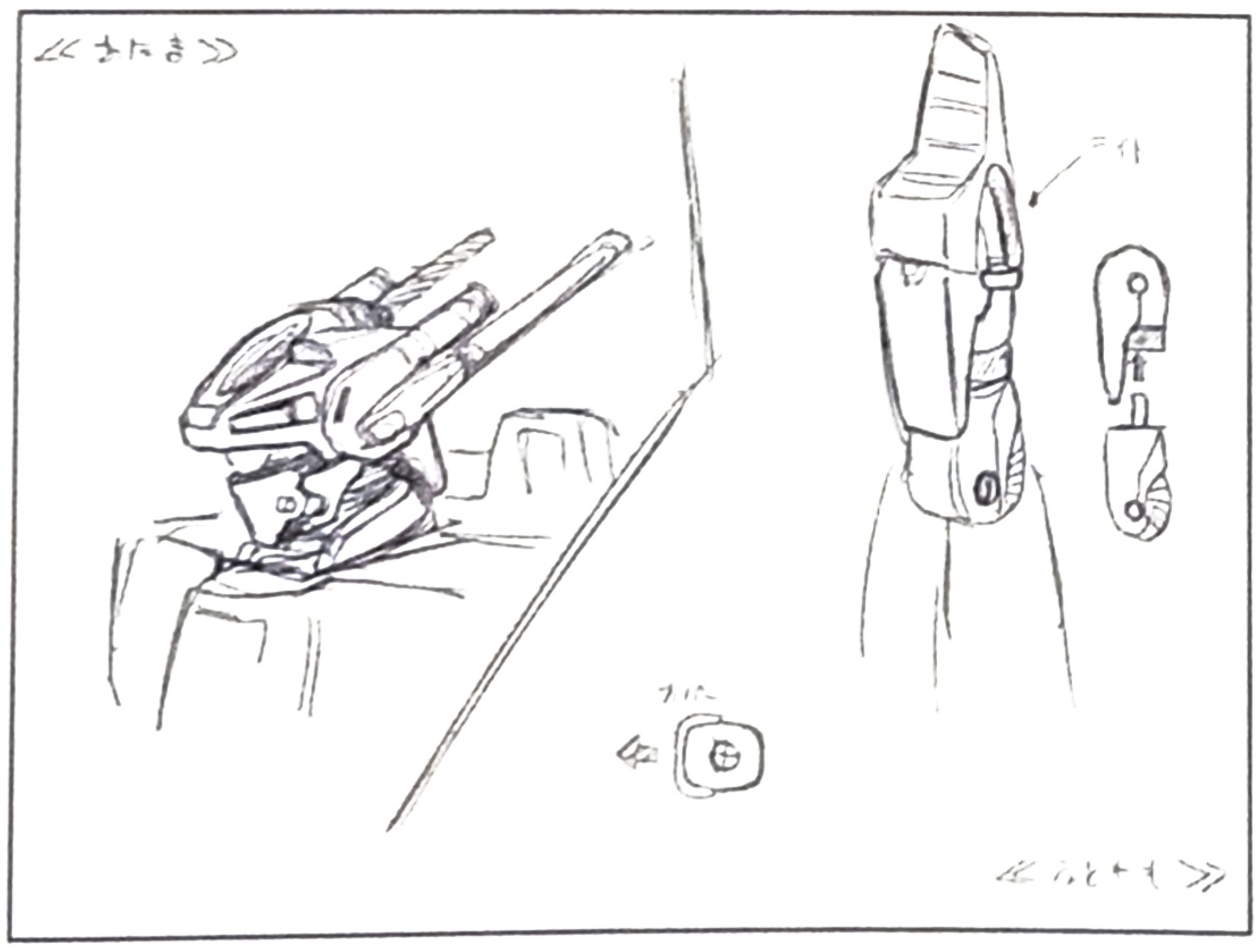
■ジェノサイドバルキリー【玩具企画用 ラフスケッチ】

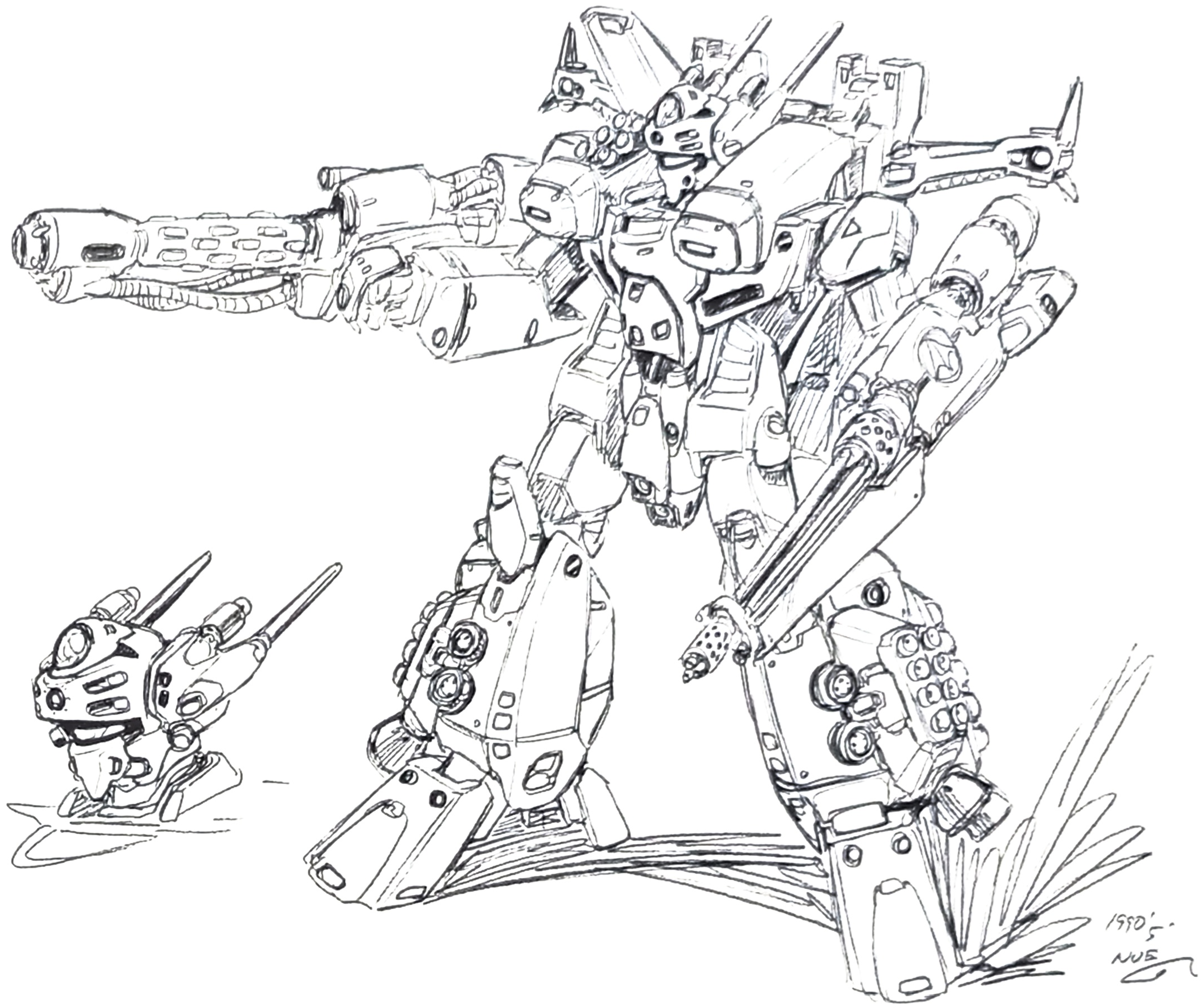
Genocide Valkyrie【rough sketch for toy】

スタンピードバルキリーの前身となるジェノサイドバルキリーは、空前の大ヒットを記録したタカトクトイスの「1/55 VF-1 バルキリー」に続く商品として企画された、玩具オリジナル企画の頃の名称。"ジェノサイド"とは随分と物騒な名称だが、ご存じのテレビアニメ企画の名称が「ジェノサイダス」だったことを考えれば、名称を復活させたとも解釈できる。

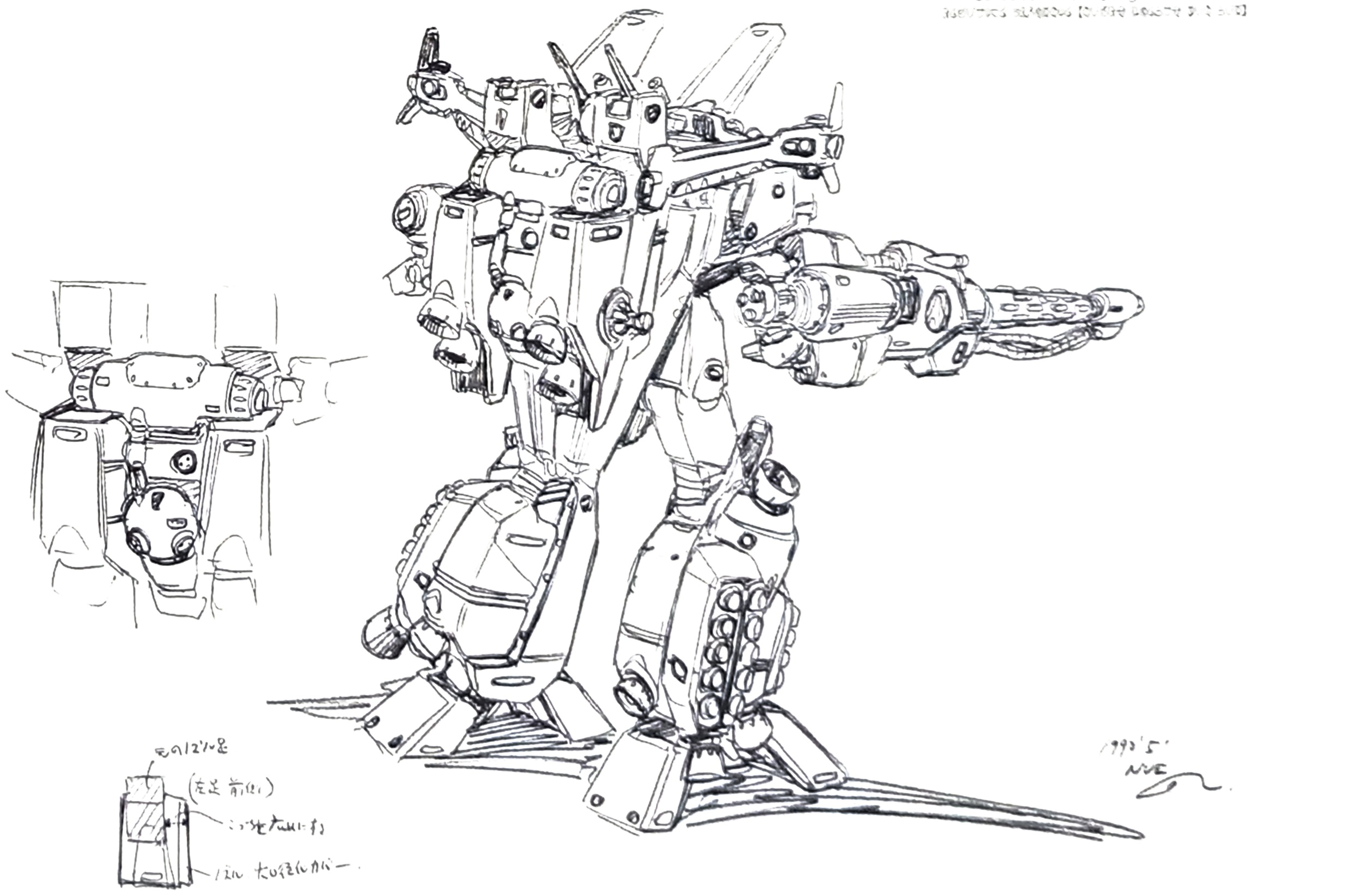
Genocide Valkyrie, the predecessor of Stampede Valkyrie, was the name of the original toy project, which was planned as a product following Takatoku Toys "1/55 VF-1 Valkyrie" which recorded an unprecedented blockbuster. "Genocide" is a rather noisy name, but considering that the name of the TV animation project you know was "Genocidus", it can be interpreted that the name has been revived.







■ジェノサイドバルキリー【玩具企画用 ラフスケッチ】
Genocide Valkyrie【rough sketch for toy】



■試作VF

Prototype VF

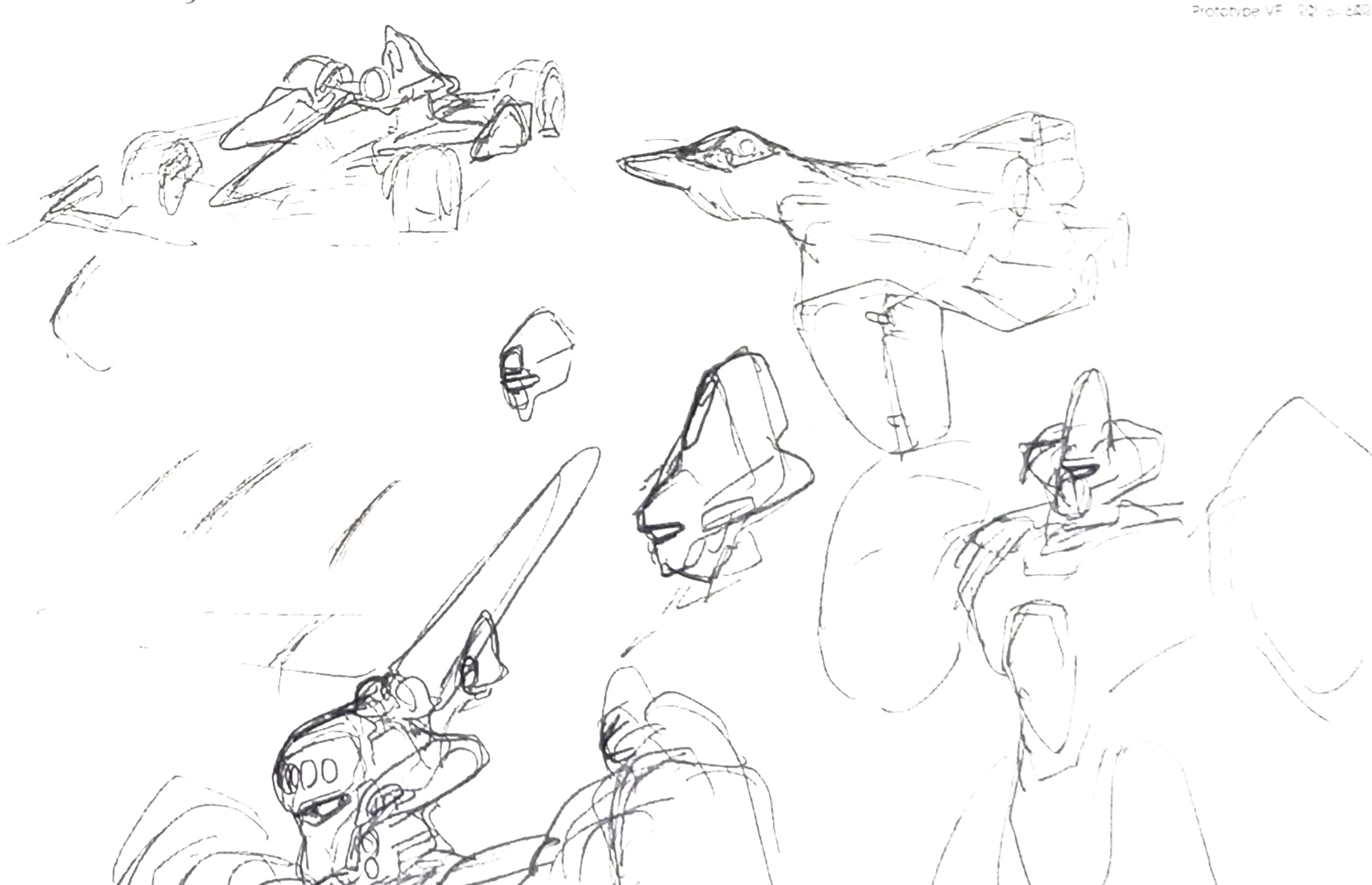








■試作VF
Prototype VF [illegible]

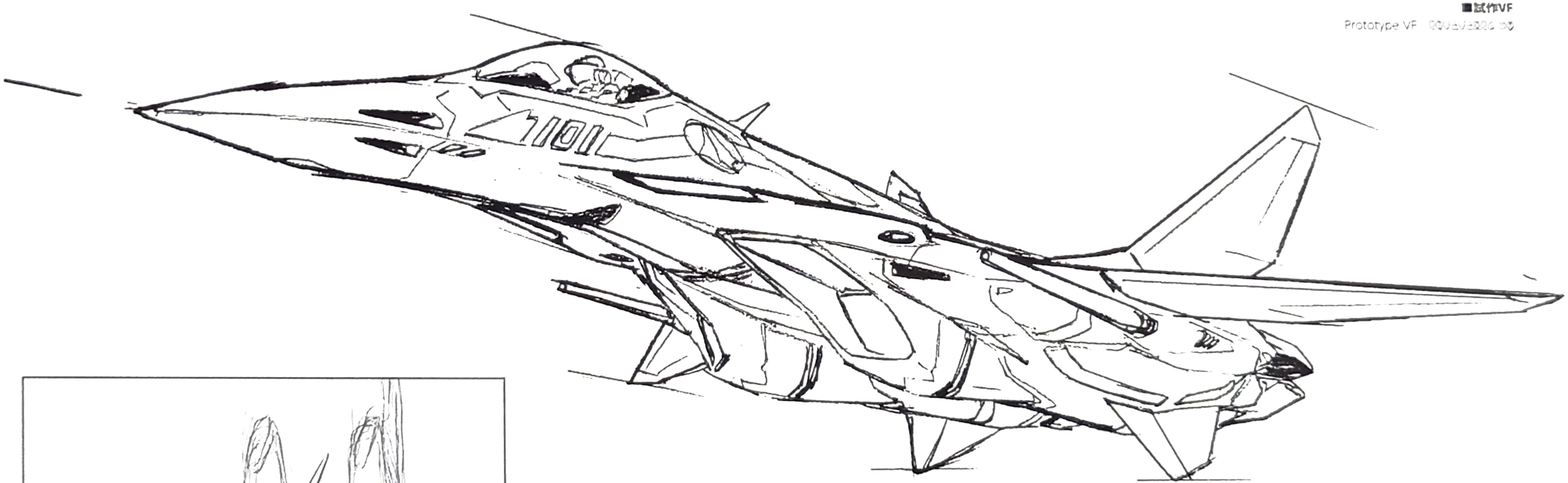


■試作VF
Prototype VF

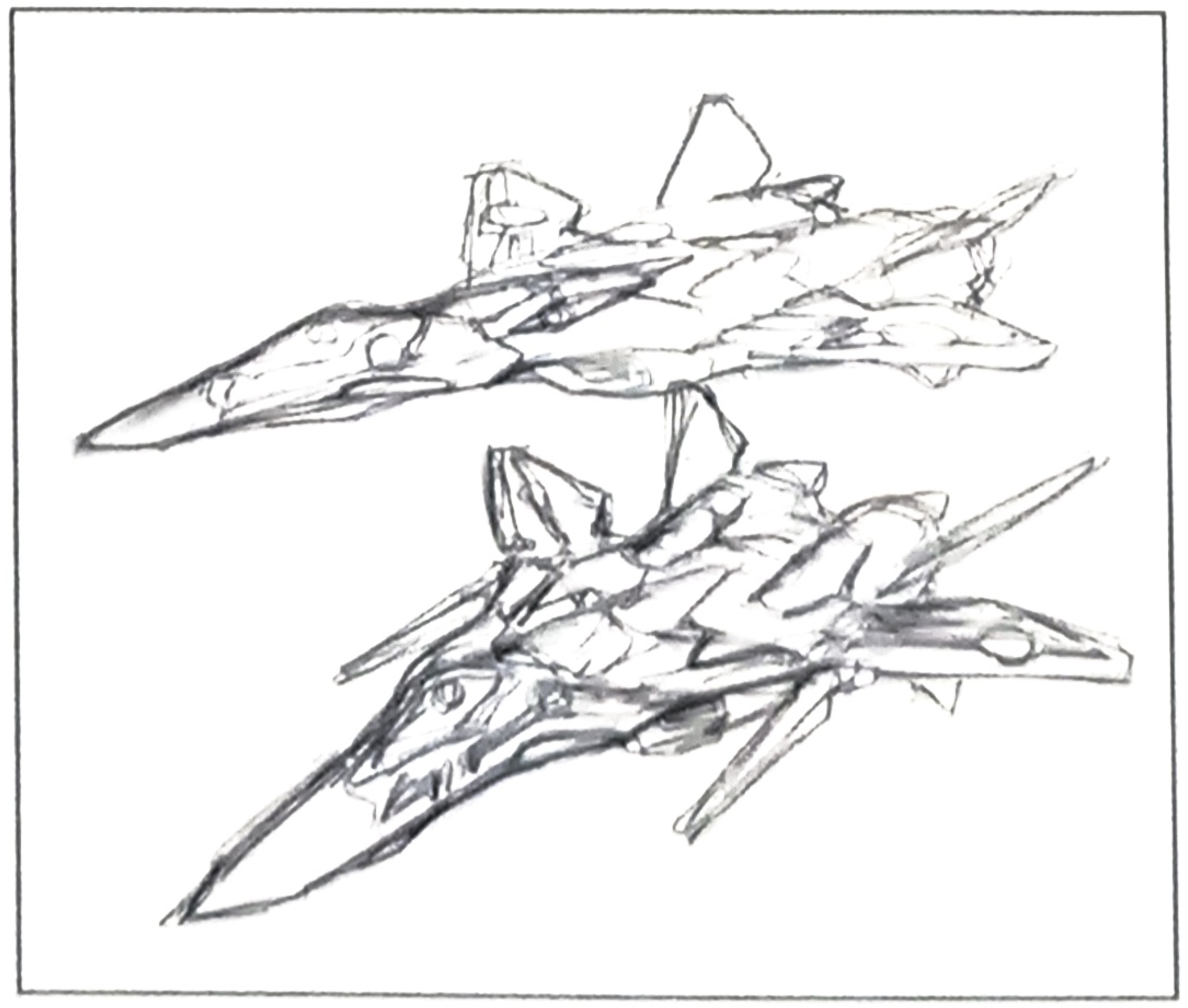


■試作VF

Prototype VF







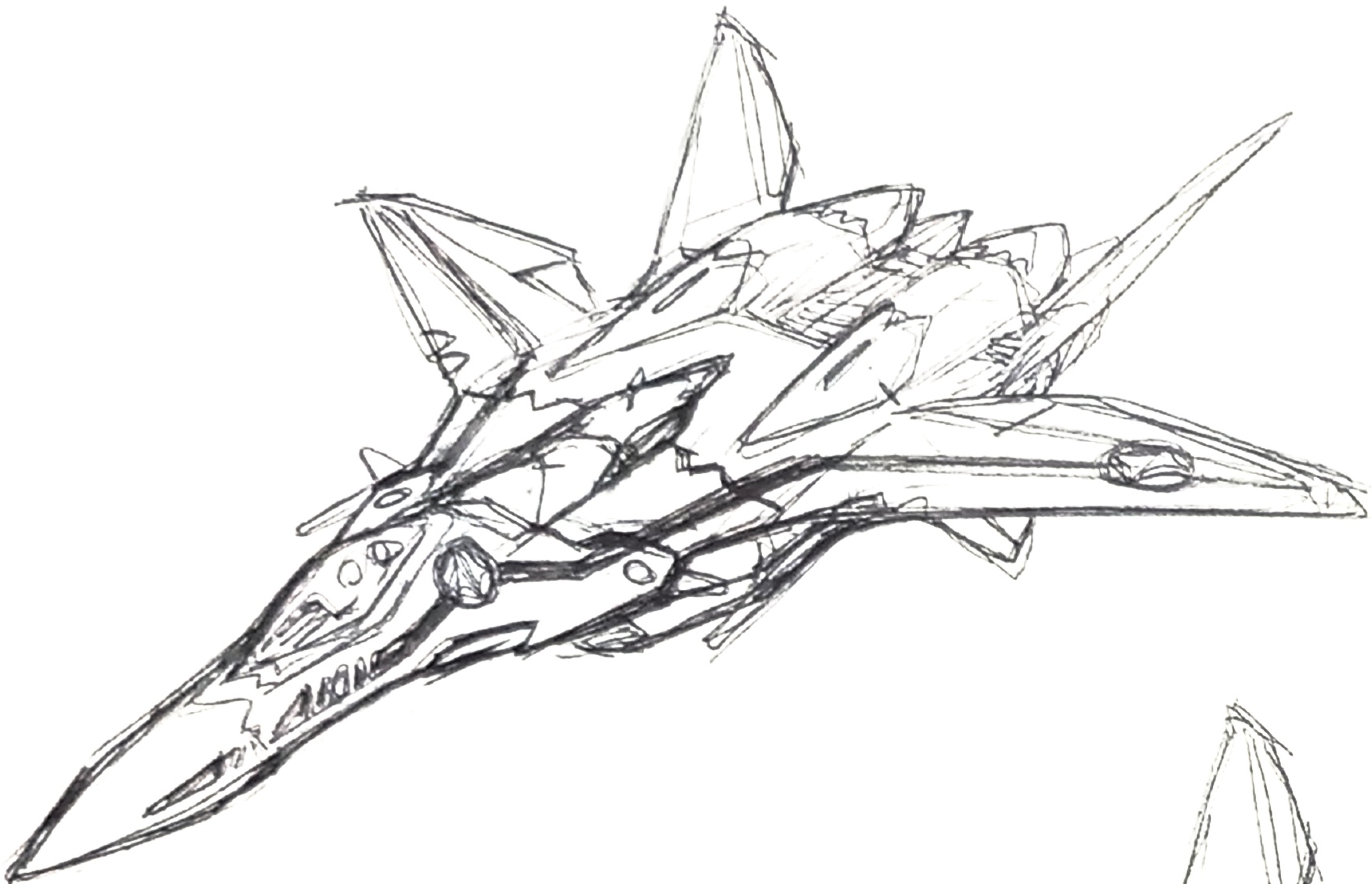
////// 謎の試作VF //////

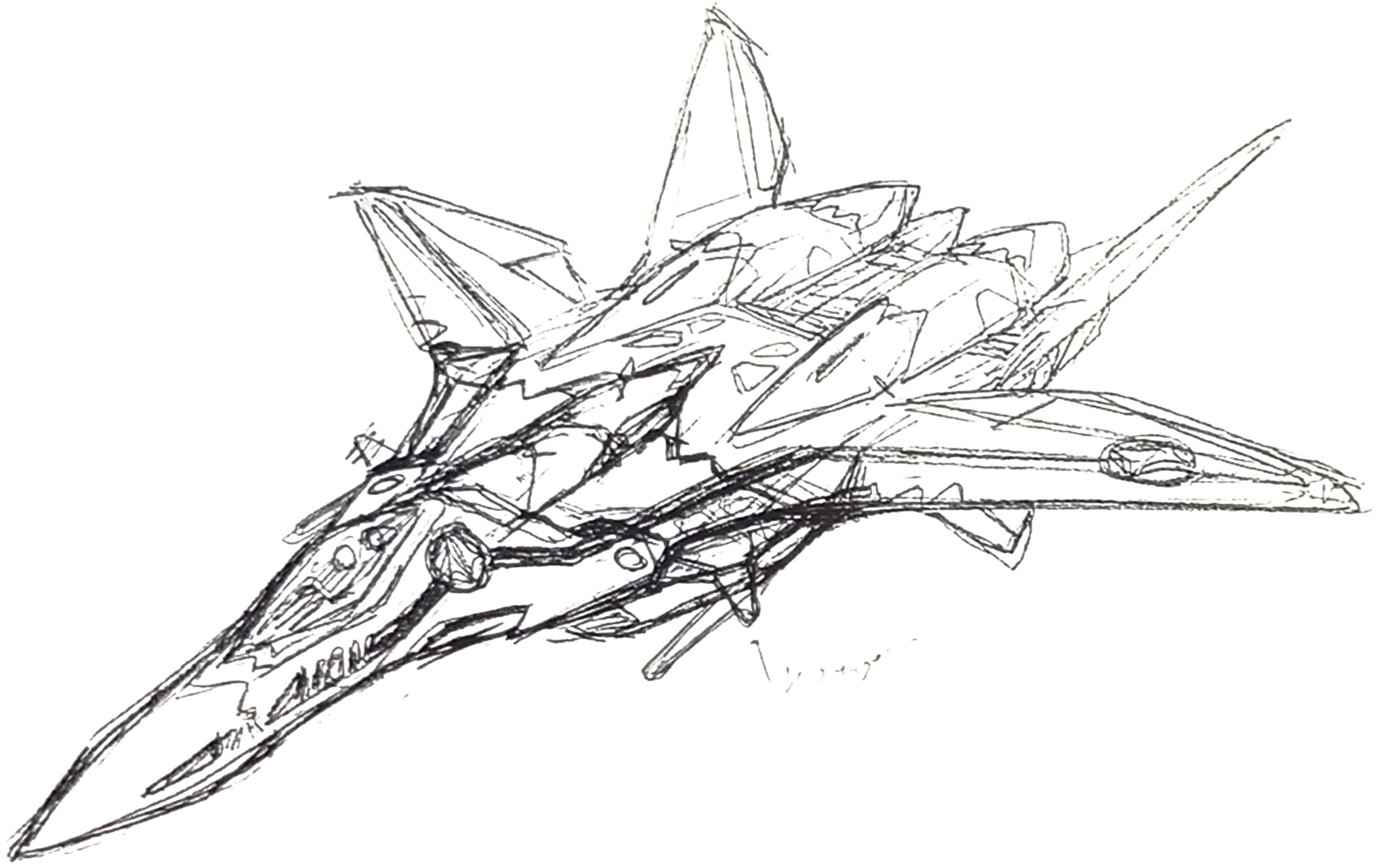
Mysterious prototype VF

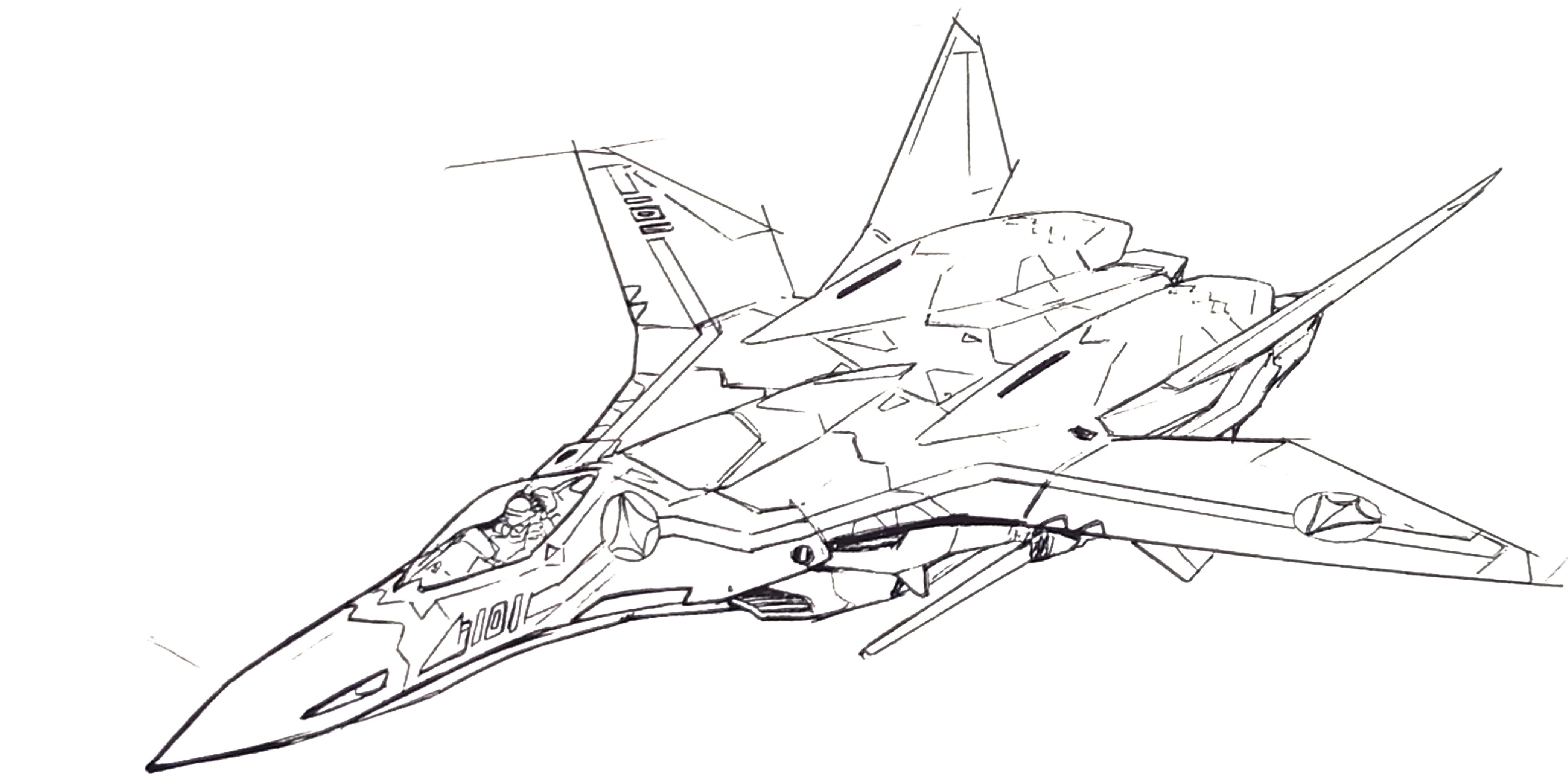
この機体は90年代初頭の、ゲーム企画の中で生み出されたものらしい。一連のスケッチを見ると、この機体はこれでひとつの完成をみていると言えそうだが、発掘された画稿には日付も名前も記載されておらず、河森氏本人に確認しても詳細がはっきりしなかった。ここでは仮に「試作VF」としておく。左のスケッチに見られるように、本機のバトロイド形態に描き加えられた、スター・クルセイダーのような両腕の装備、スタンピードバルキリーのような両脚のミサイルポッドなどから、ゲームに登場させる追加機体を想定していたのではあるまいか。ひょっとすれば、VFに追加装備を装着した機体ではなく、より宇宙戦闘機ライクなフォルムにするために一からデザインをやり直した結果、スター・クルセイダーに到達したのかもしれない。なお、お蔵入りになった本機であるが、全体のフォルムにはVF-5000スターミラージュやVF-11サンダーボルトの要素も漂う。VF-11のデザインが93年10月には成立していたことを考えると、時期的には極めて近い。

This aircraft seems to have been created during a game project in the early 90's. Looking at the series of sketches, it seems that this aircraft is about to be completed with this, but the date and name are not stated in the excavated manuscript, and even if you check with Mr. Kawamori himself, the details are wasn't clear. Here, it is tentatively referred to as "prototype VF". As you can see in the sketch on the left, additional aircraft to appear in the game from the equipment of both arms like Star Crusaders, missile pods of both legs like Stampede Valkyrie, etc. added to the Battroid mode of this machine Wasn't it supposed? Perhaps it wasn't an aircraft with additional equipment on the VF, but a redesign from scratch to make it more space-fighter like, and it may have reached Stardust Crusaders. In addition, although this machine did not see the light of day, the elements of VF-5000 Star Mirage and VF-11 Thunderbolt are also floating in the overall form. Considering that the design of the VF-11 was established in October 1993, the timing is extremely close.

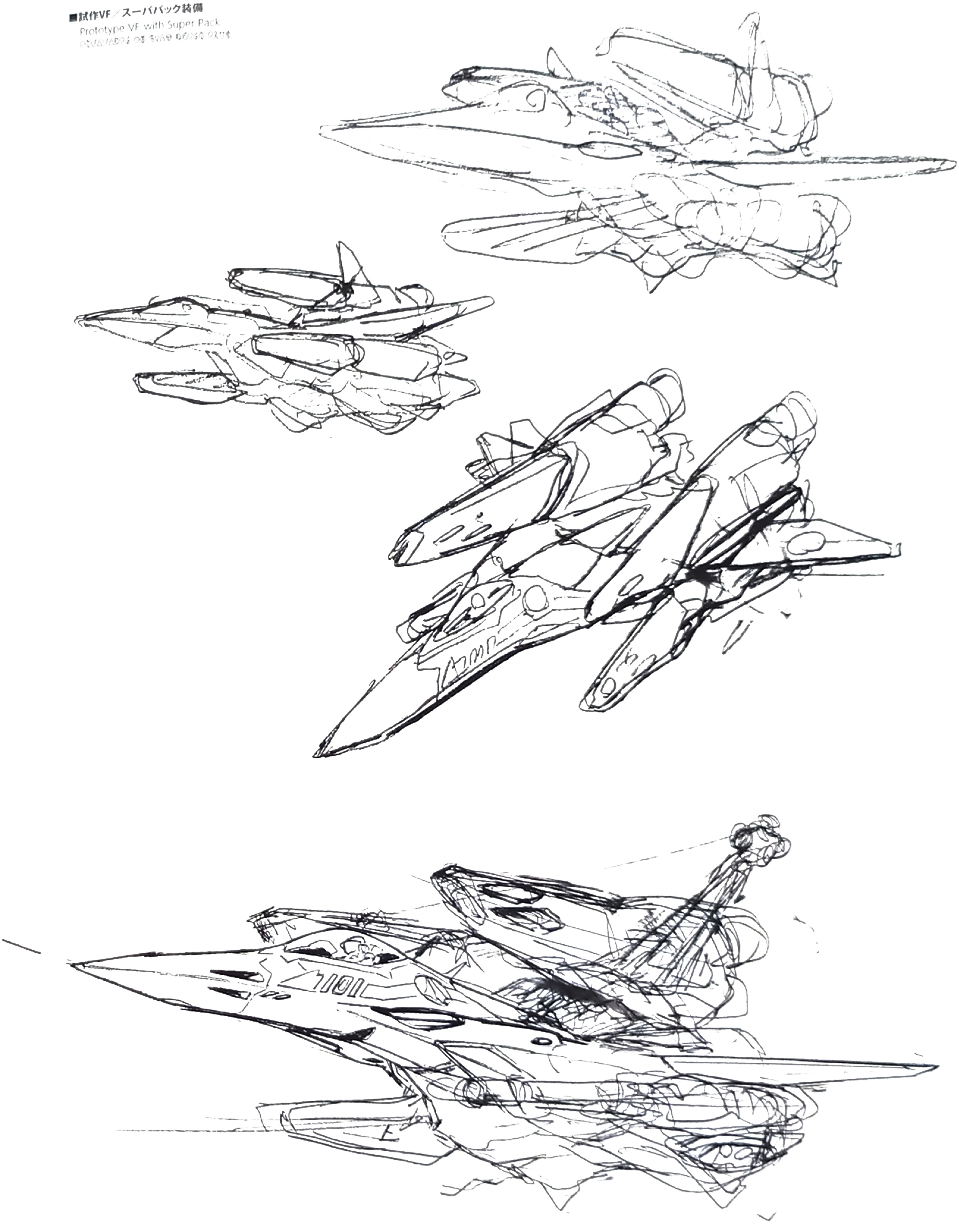
■試作VF
Prototype VF







■試作VF／スーパパック装備
Prototype VF with Super Pack



■試作VF／バトロイド

Prototype VF / Battroid mode

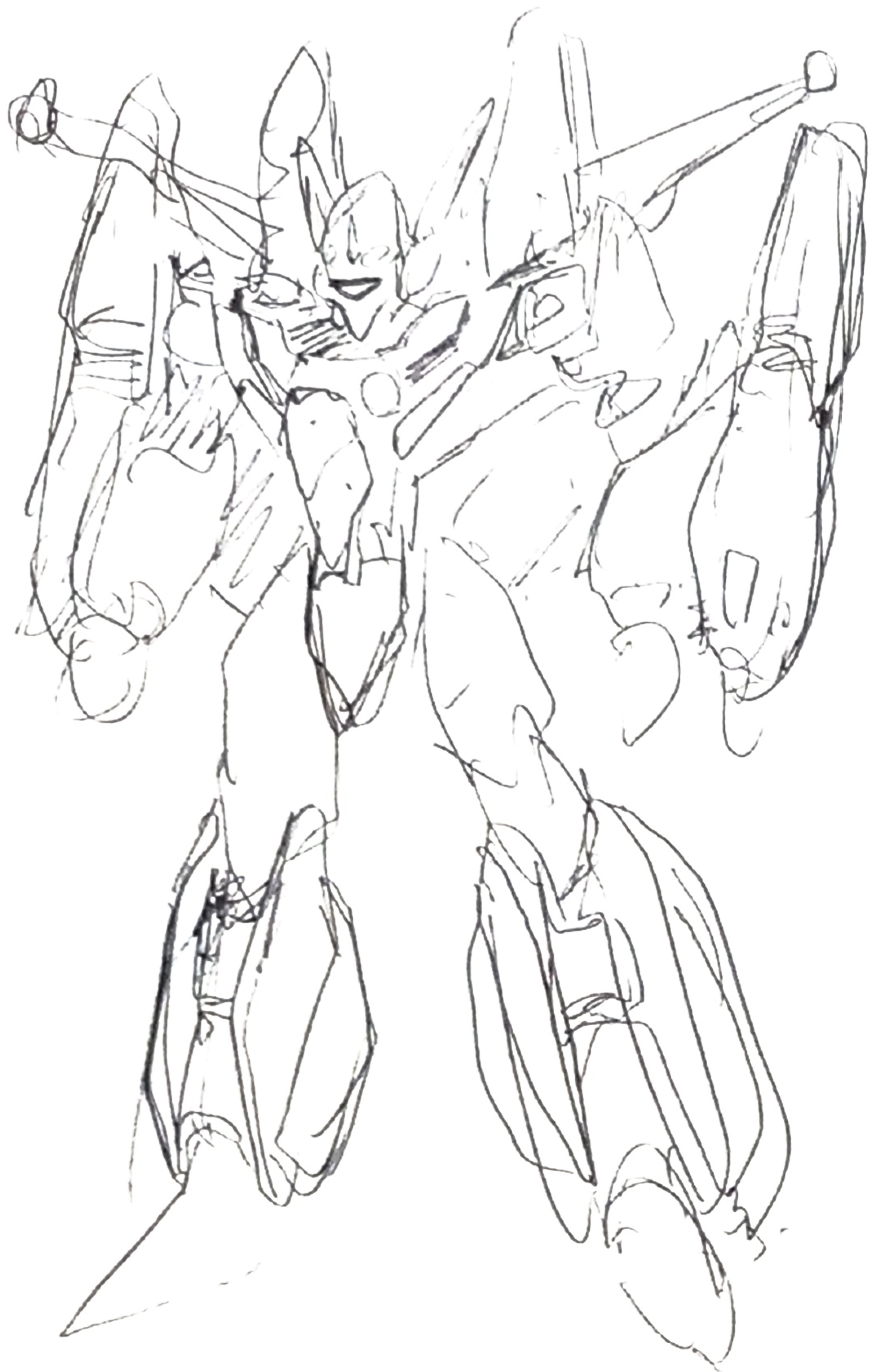


■試作VF／バトロイド

Prototype VF / Battroid mode

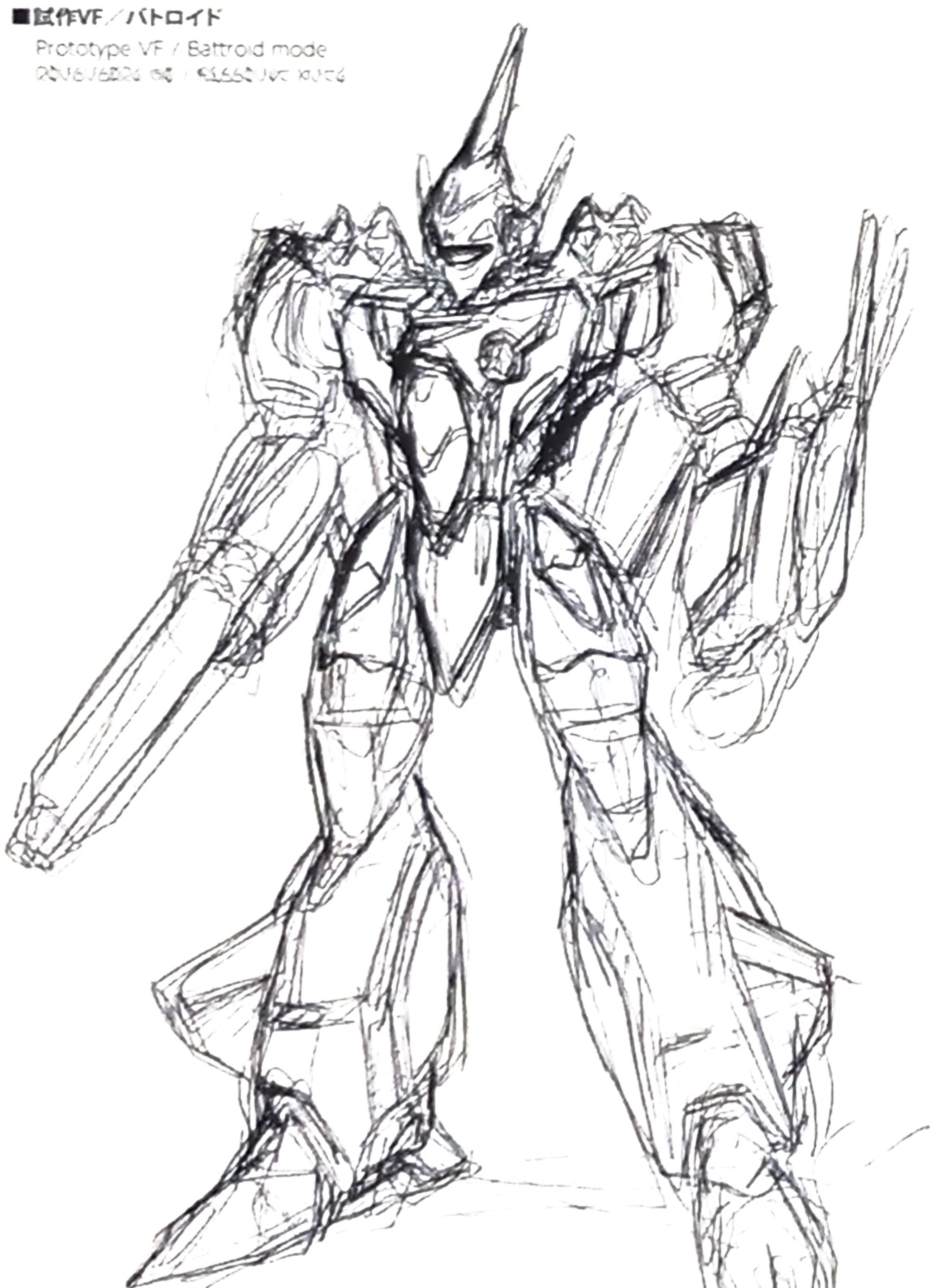


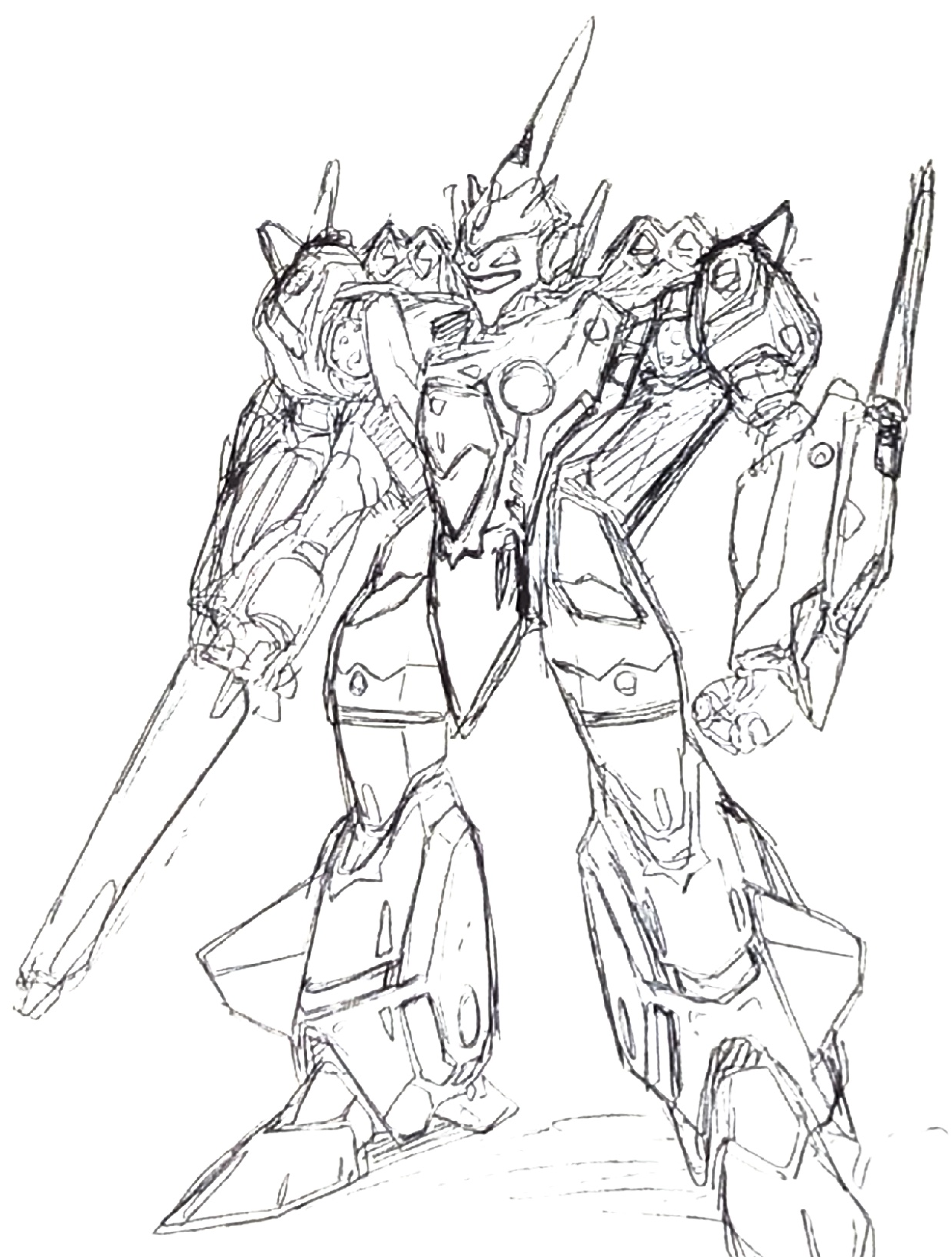






■試作VF／バトロイド
Prototype VF / Battroid mode





■試作VF／バトロイド

Prototype VF / Battroid mode



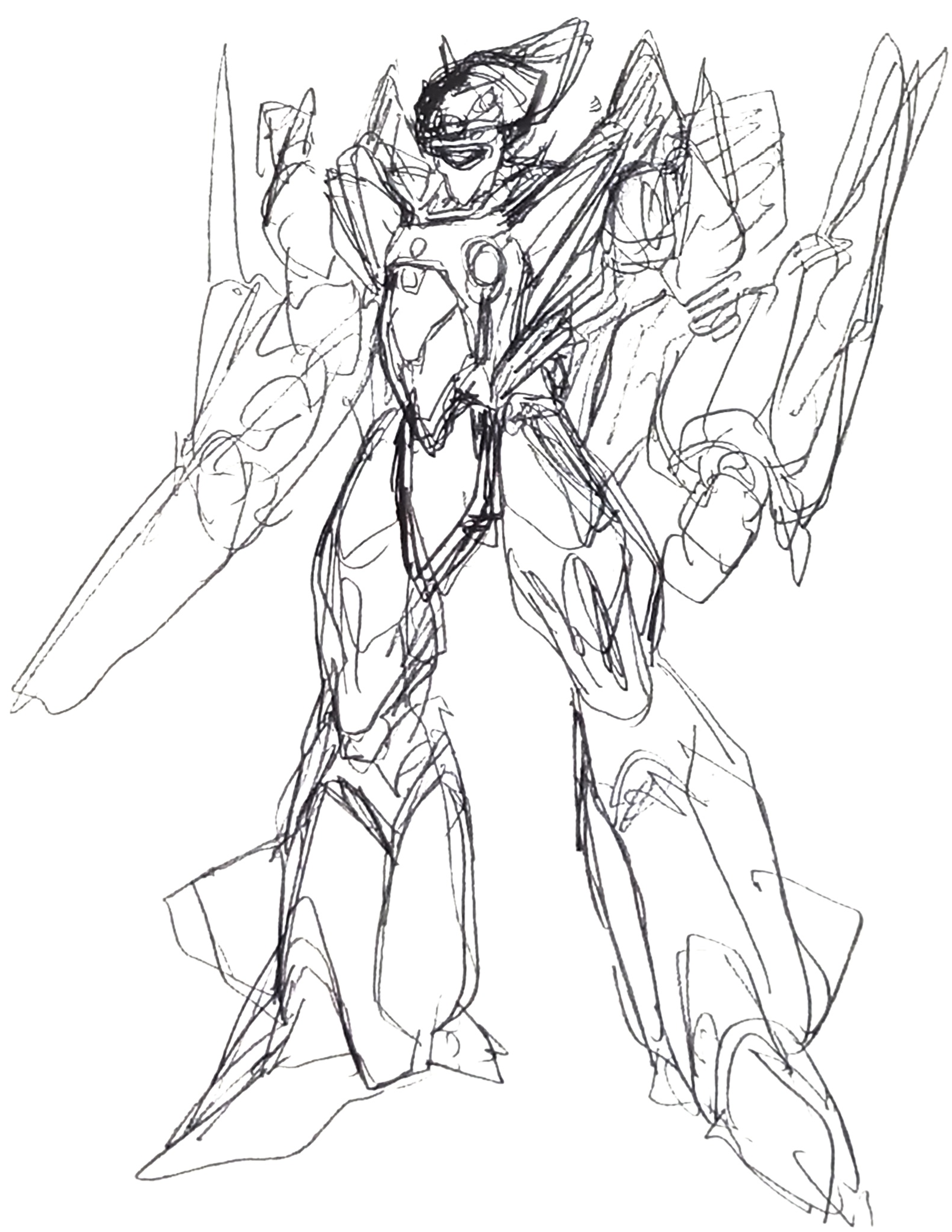
■試作VF／ガウォーク
Prototype VF / Gerwalk mode



VF-11サンダーボルトの直接の原型に当たると思われる機体。p.421の画稿と比べてみるとわかりやすい。

The aircraft that seems to be the direct prototype of the VF-11 Thunderbolt. It is easier to understand when compared with the sketch on p.421.





■試作VF／バトロイド
Prototype VF / Battroid mode

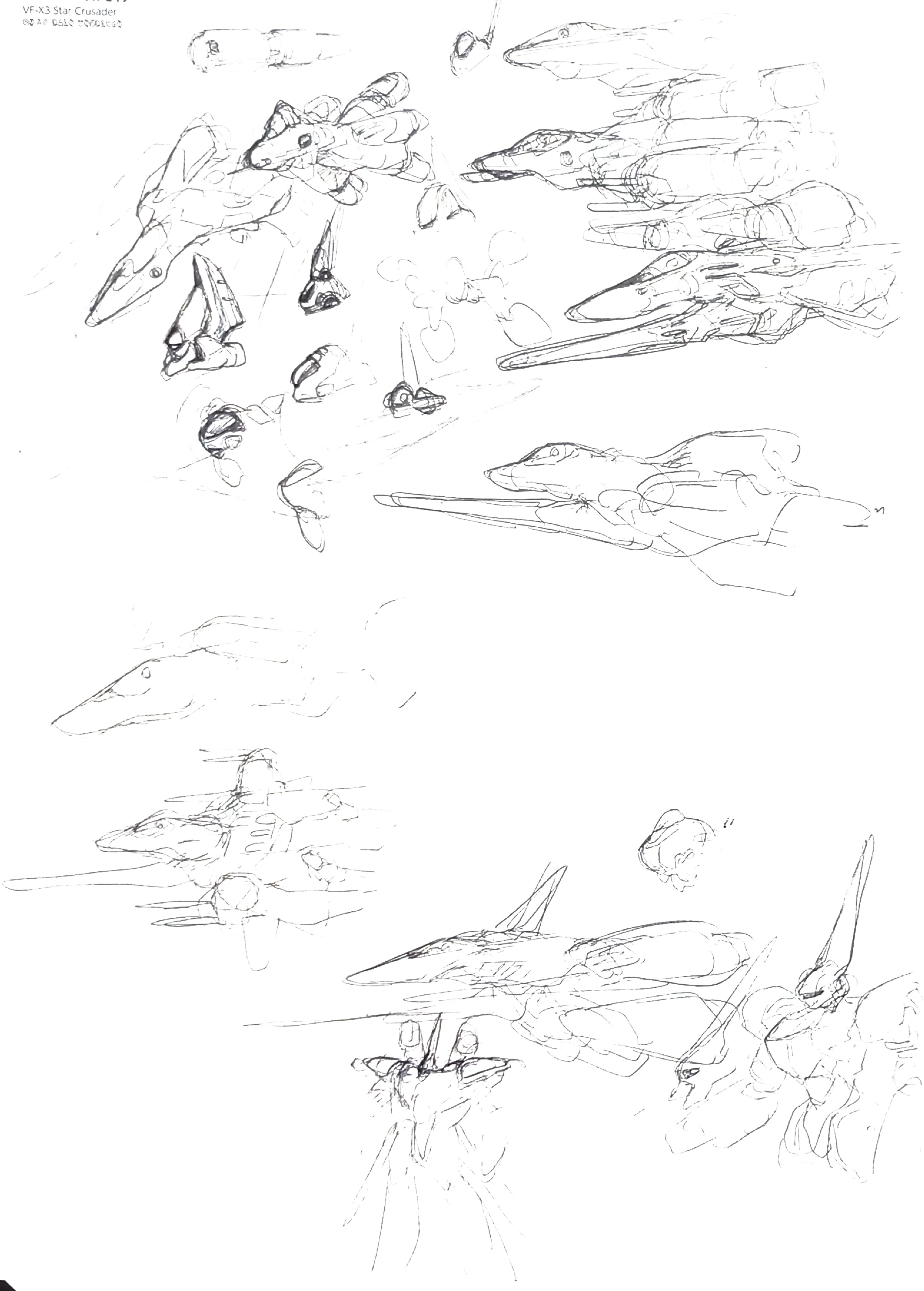


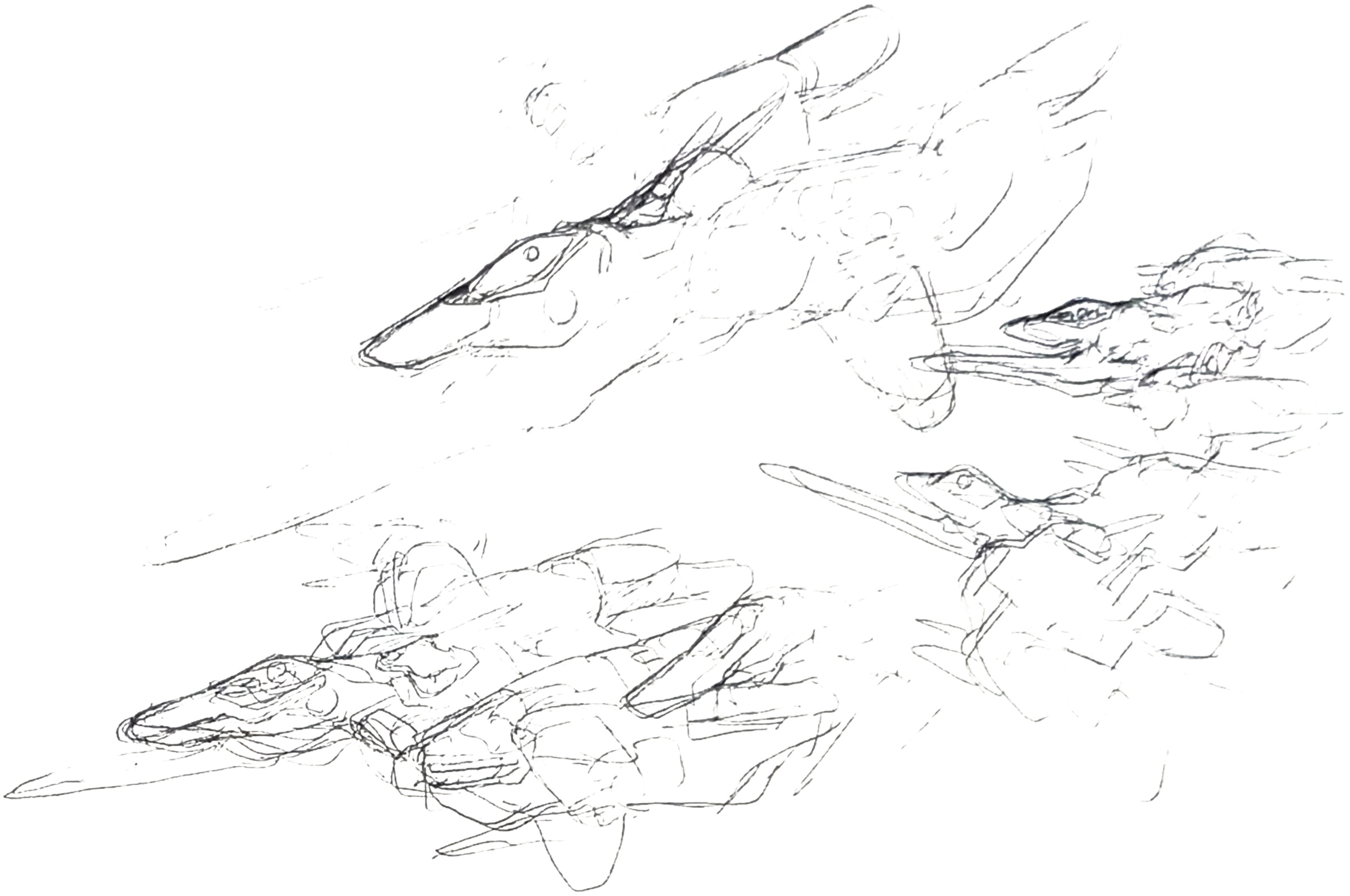
■試作VF／バトロイド
Prototype VF / Battroid mode

この機体は機首とカナードの構成や左腕にシールドを付ける仕様など、ほぼVF-11の要素を備えている。5ページ前のガウォークもこれと同じか近い時期に描かれたものと思われる。

This Battroid has almost all the elements of VF-11, such as the composition of the nose and canard and the specification to attach a shield to the left arm. It seems that the Gerwalk 5 pages ago was drawn at the same time or near this time.

■VF-X3スター・クルセイダー
VF-X3 Star Crusader



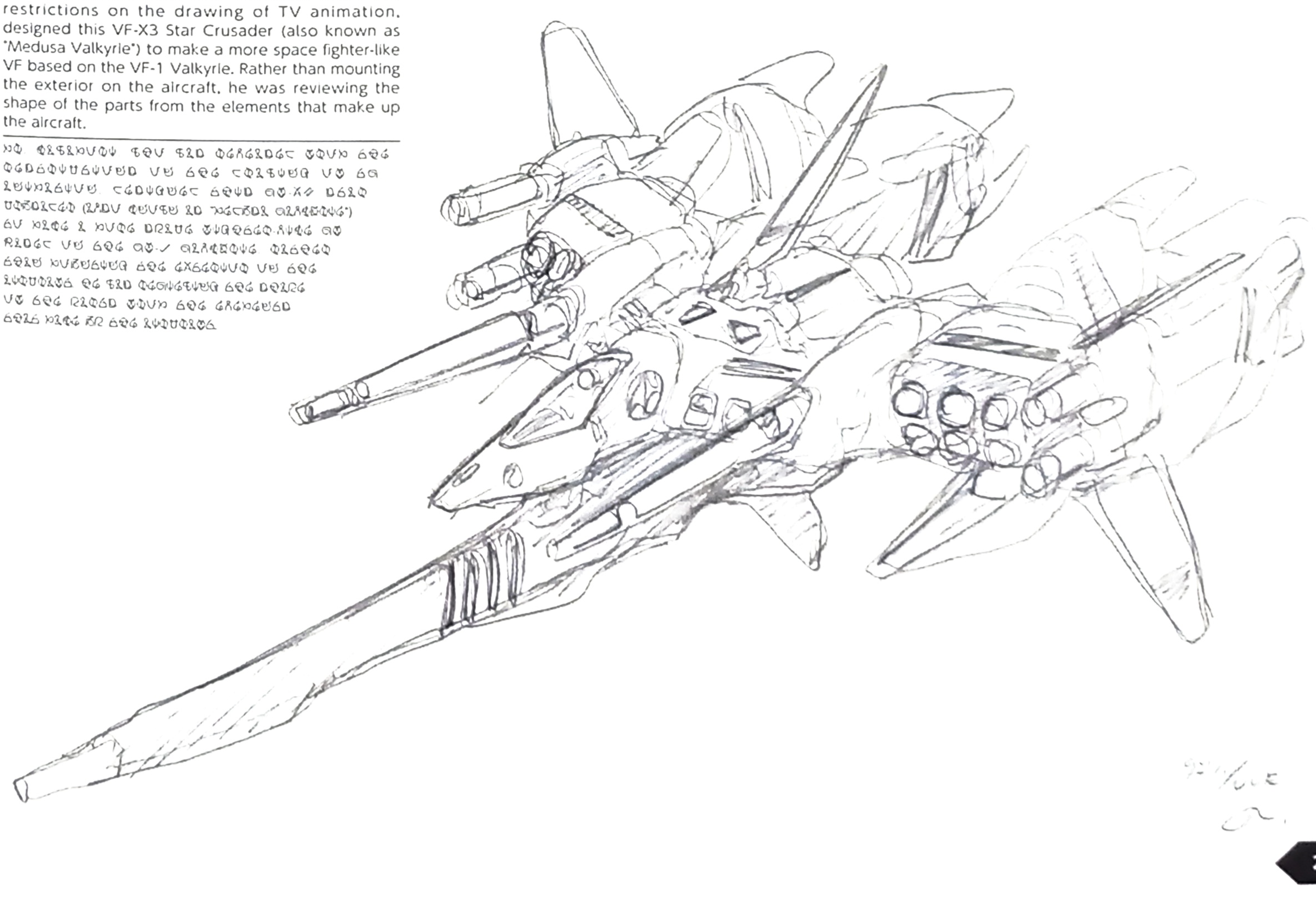


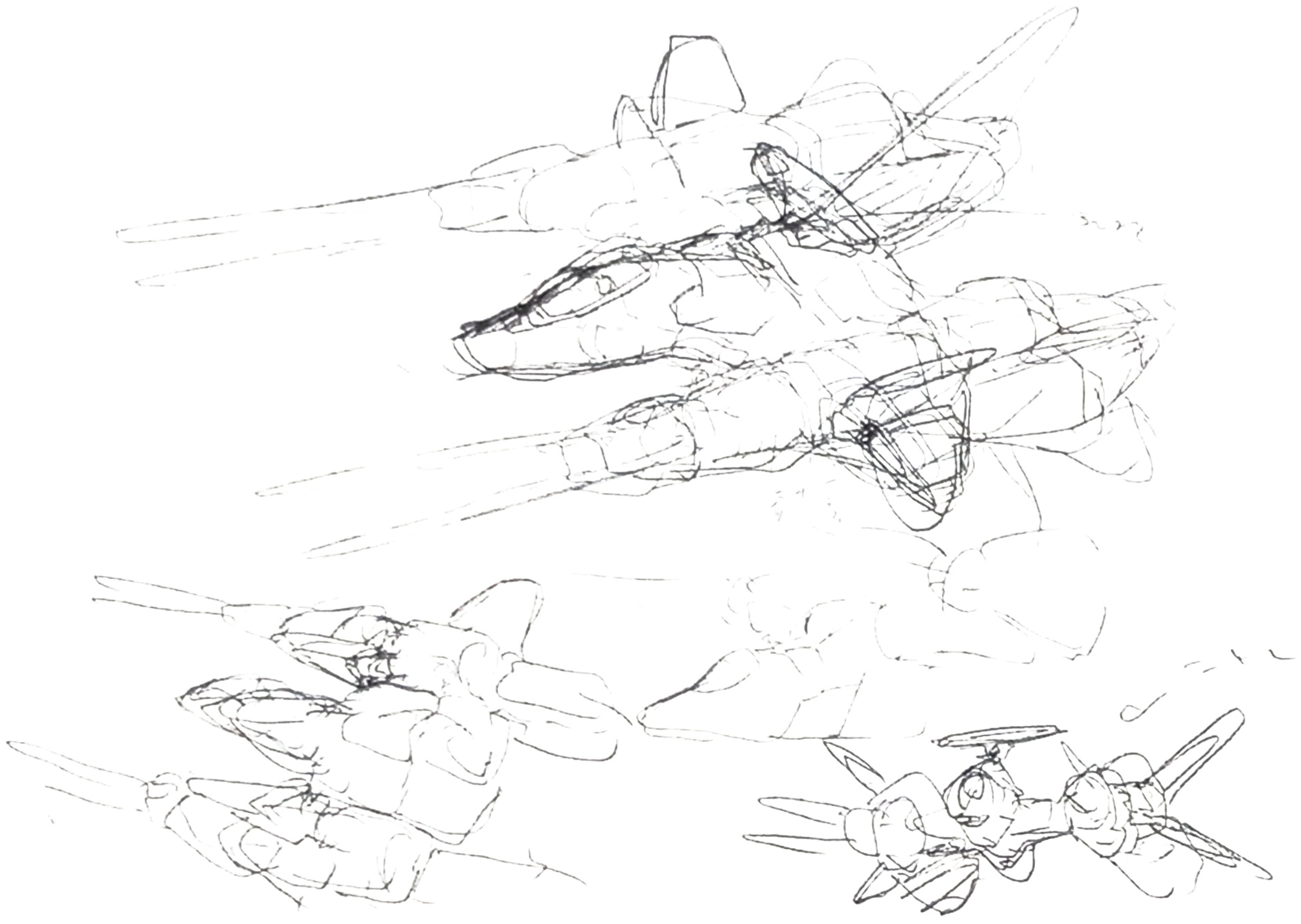
■VF-X3スター・クルセイダー

VF-X3 Star Crusader

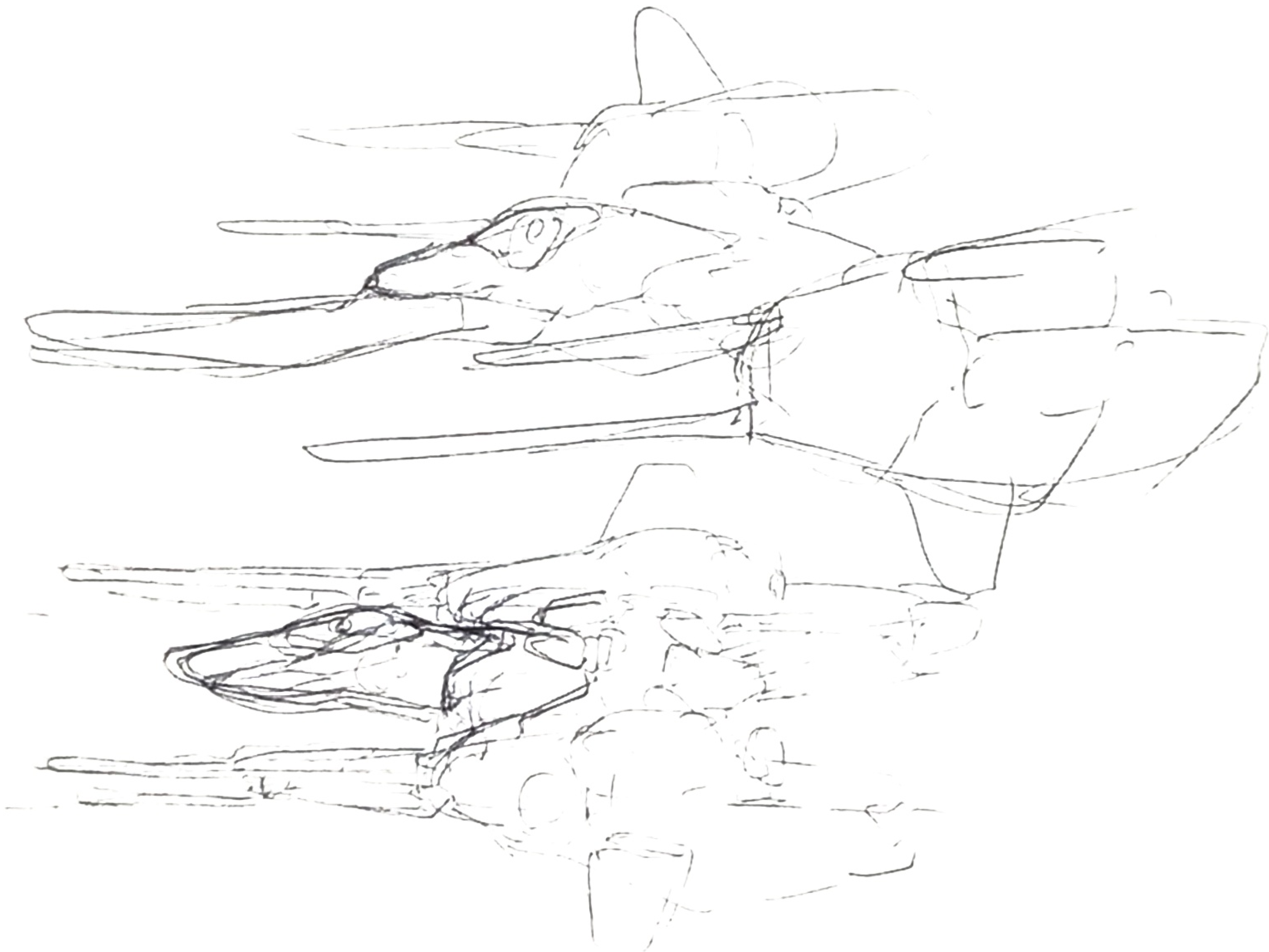
テレビアニメの作画上の制約から解き放たれた河森氏が、VF-1バルキリーをベースに、より宇宙戦闘機ライクなVFを作ろうとデザインしたのが、このVF-X3スター・クルセイダー（別名:メデューサバルキリー）である。航空機に外装を装着するのではなく、機体を構成する要素からパーツ形状を見直している。

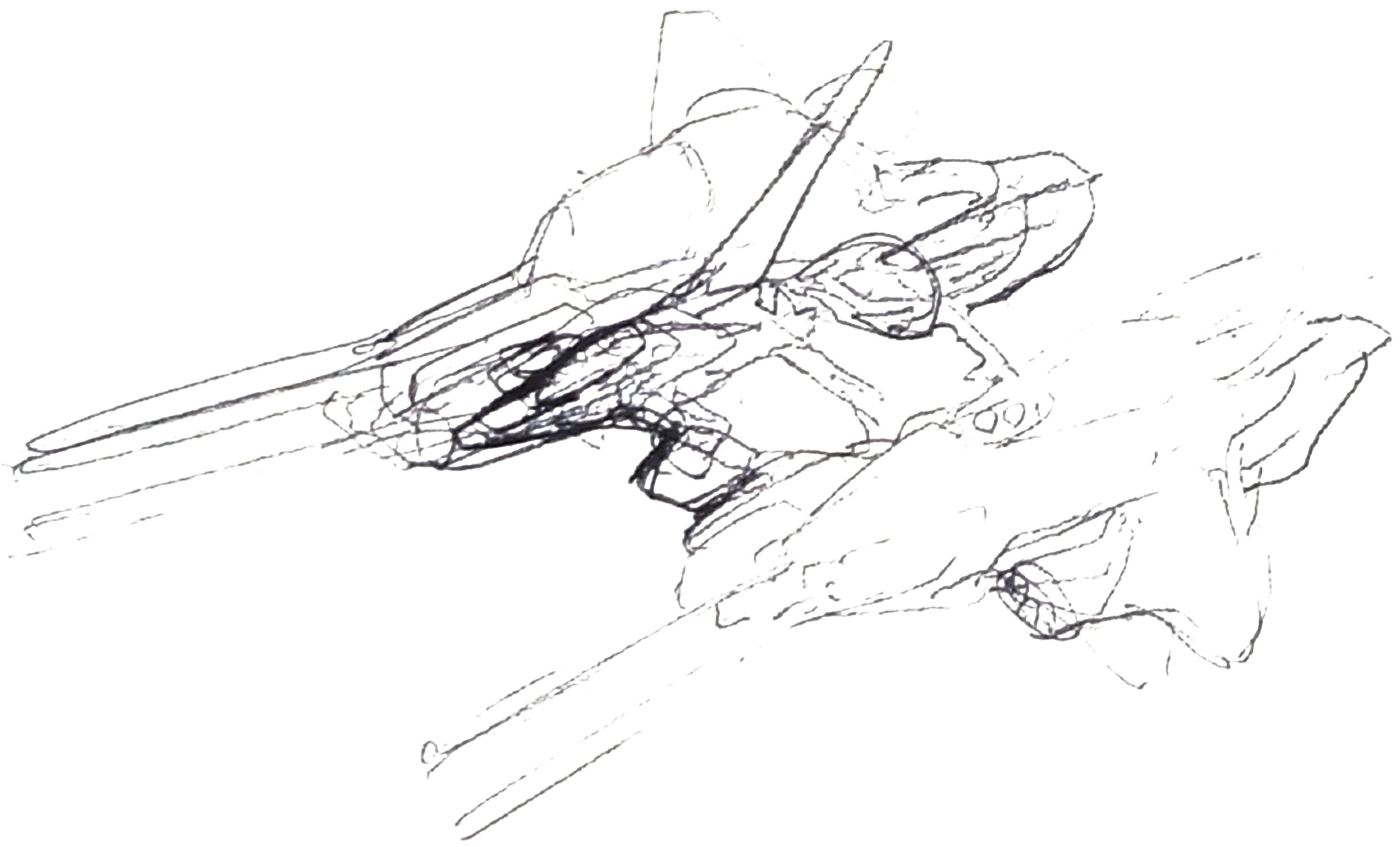
Mr. Kawamori, who was released from the restrictions on the drawing of TV animation, designed this VF-X3 Star Crusader (also known as "Medusa Valkyrie") to make a more space fighter-like VF based on the VF-1 Valkyrie. Rather than mounting the exterior on the aircraft, he was reviewing the shape of the parts from the elements that make up the aircraft.

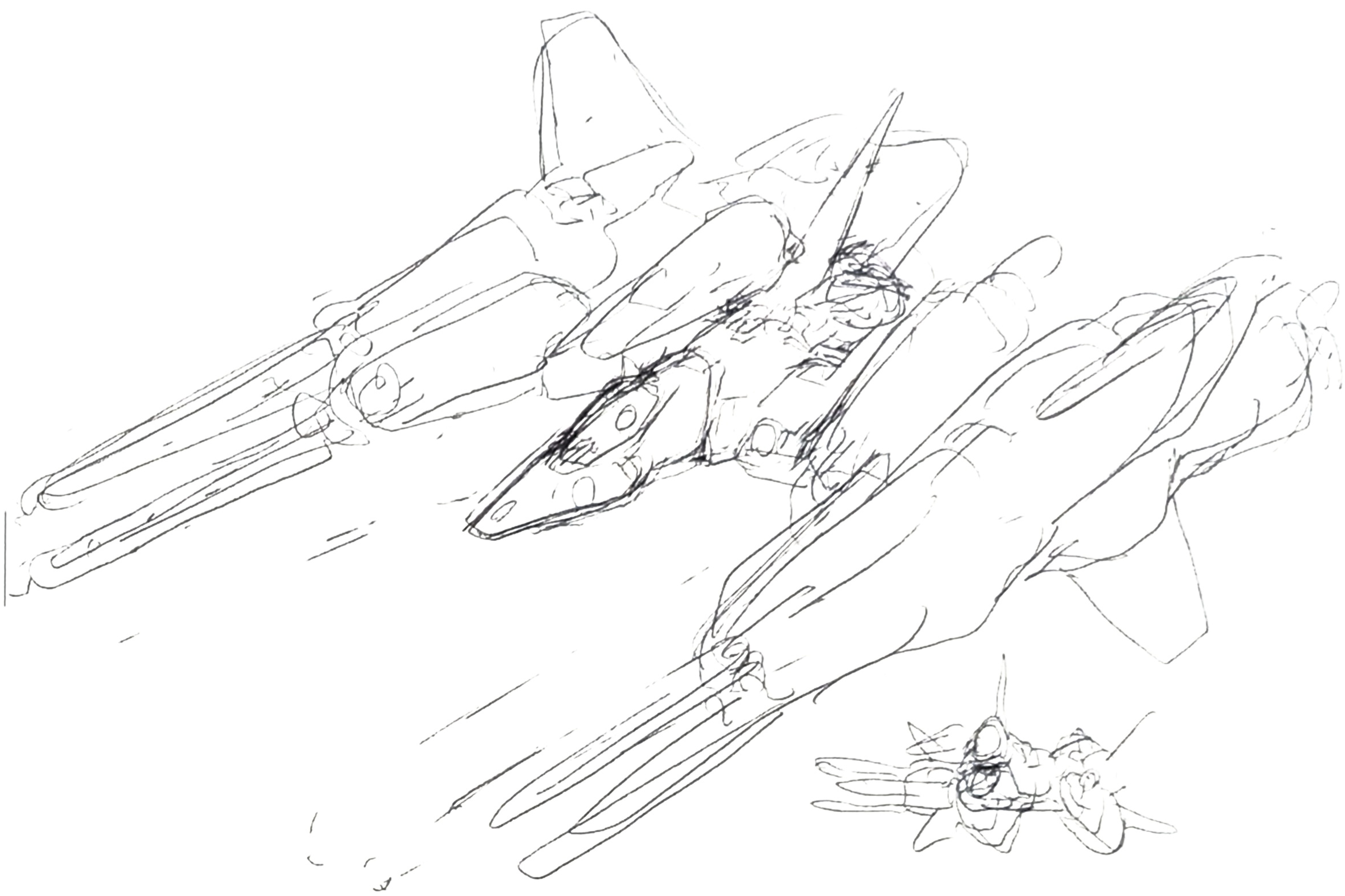


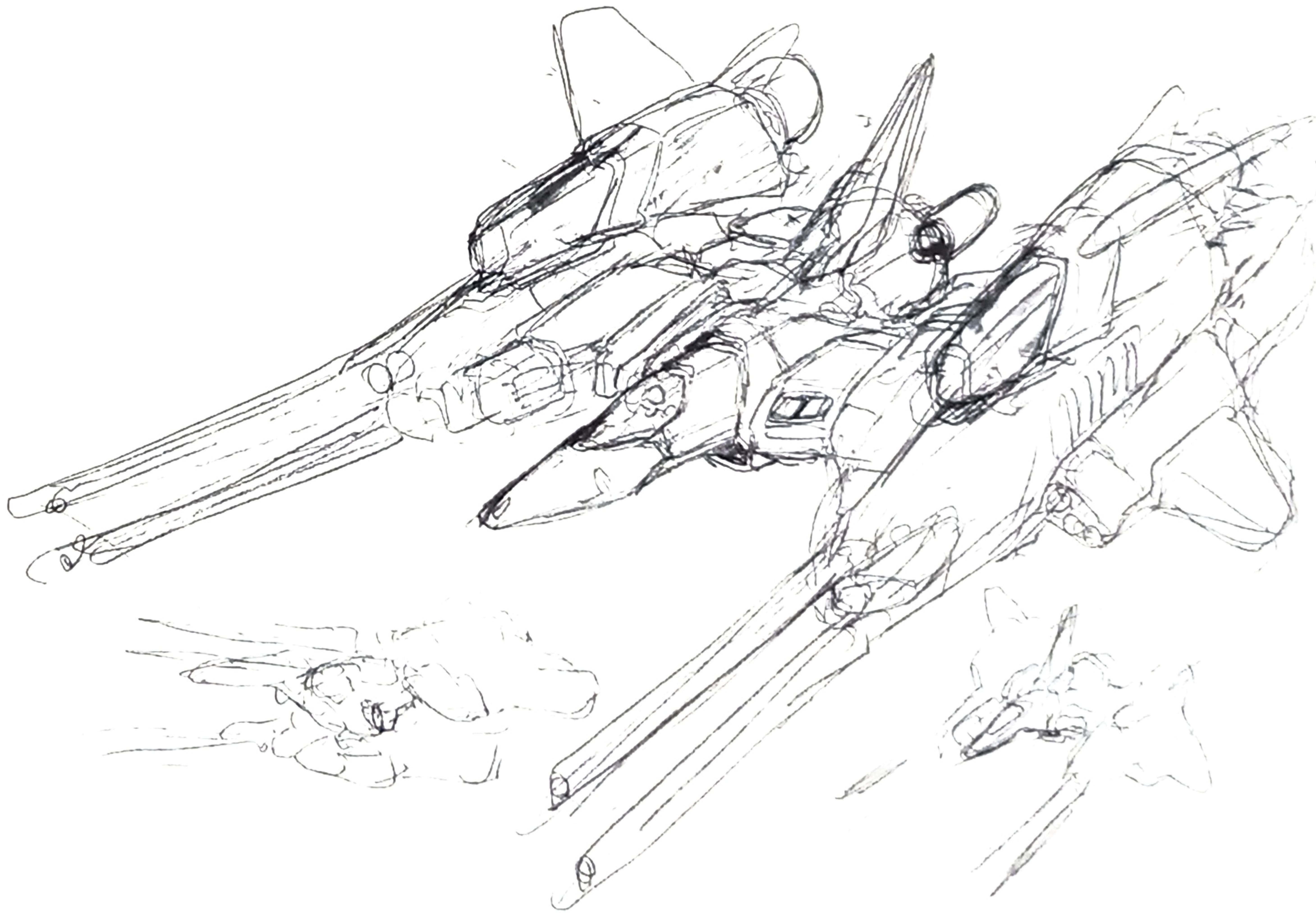


■VF-X3スター・クルセイダー
VF-X3 Star Crusader
[illegible]



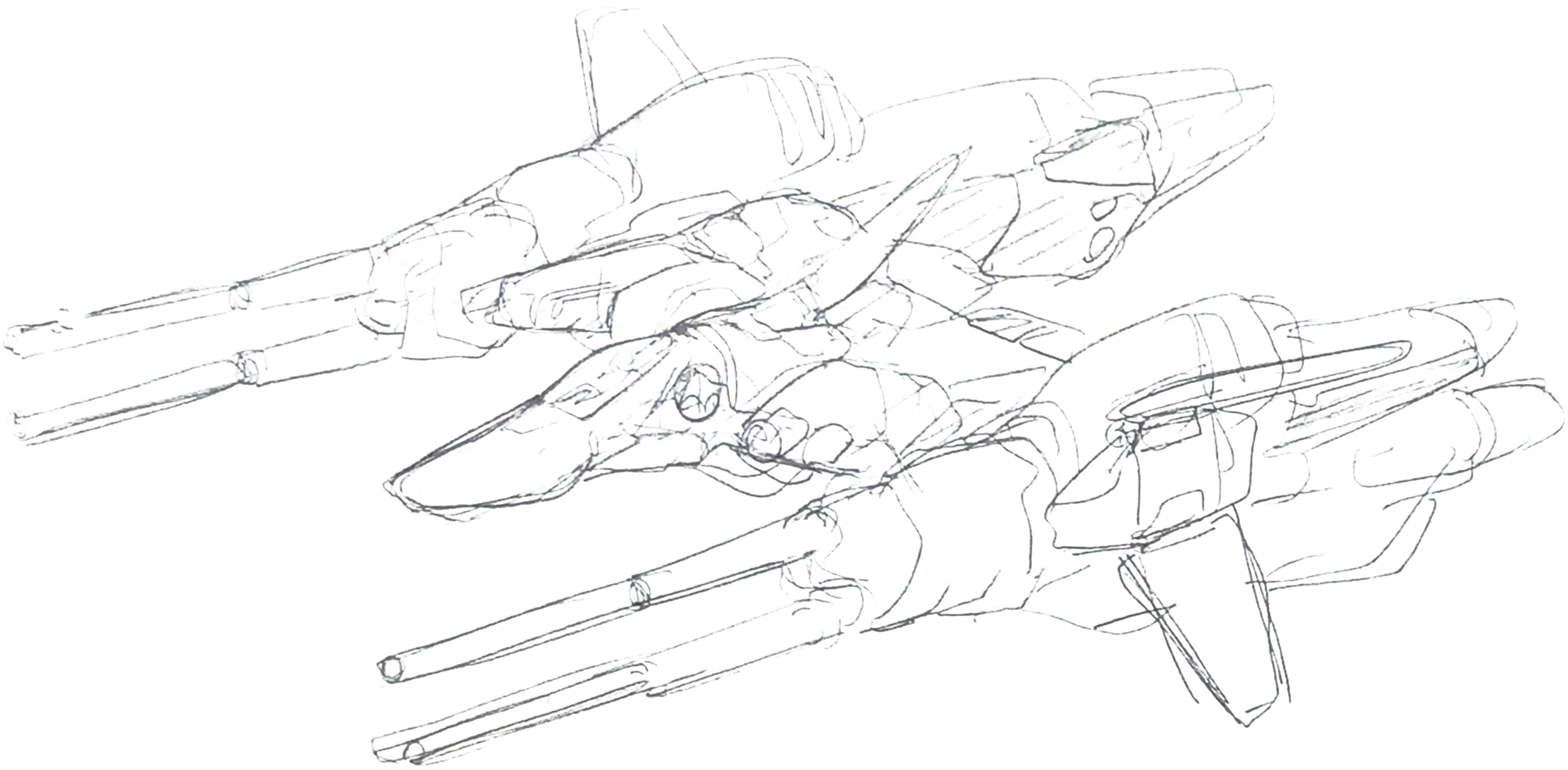


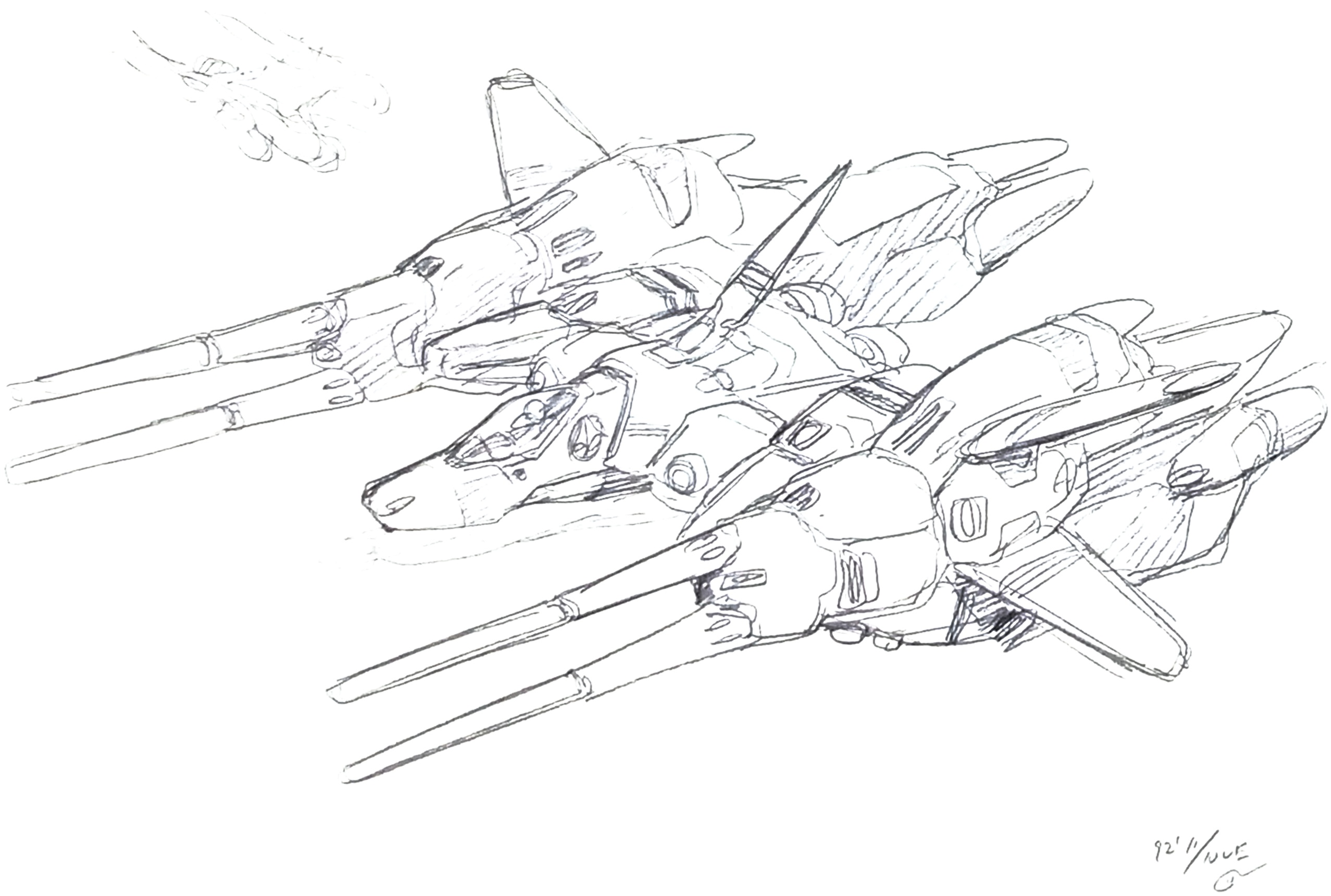




■VF-X3スター・クルセイダー
VF-X3 Star Crusader

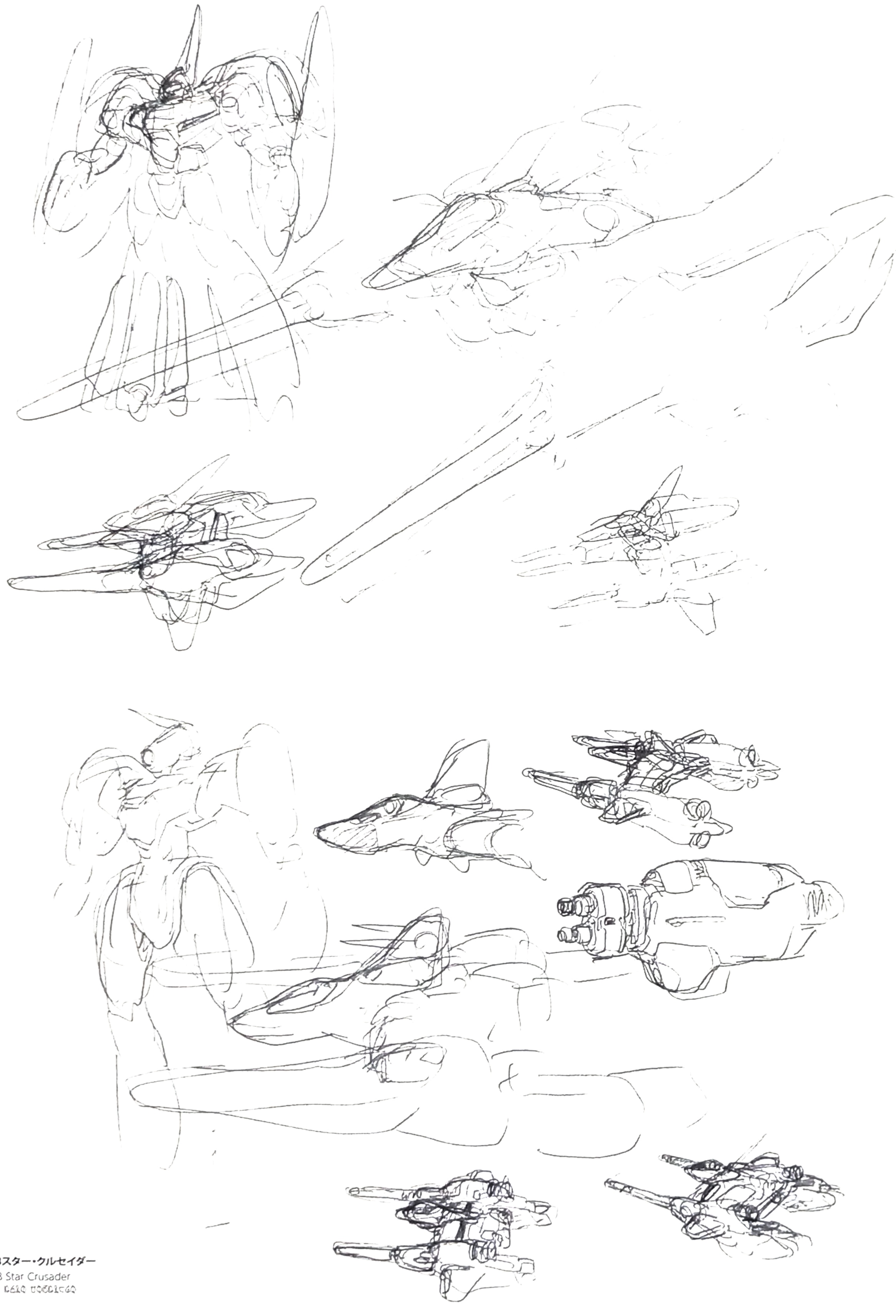
■VF-X3スター・クルセイダー
VF-X3 Star Crusader





■VF-X3スター・クルセイダー／バトロイド
VF-X3 Star Crusader / Battroid mode

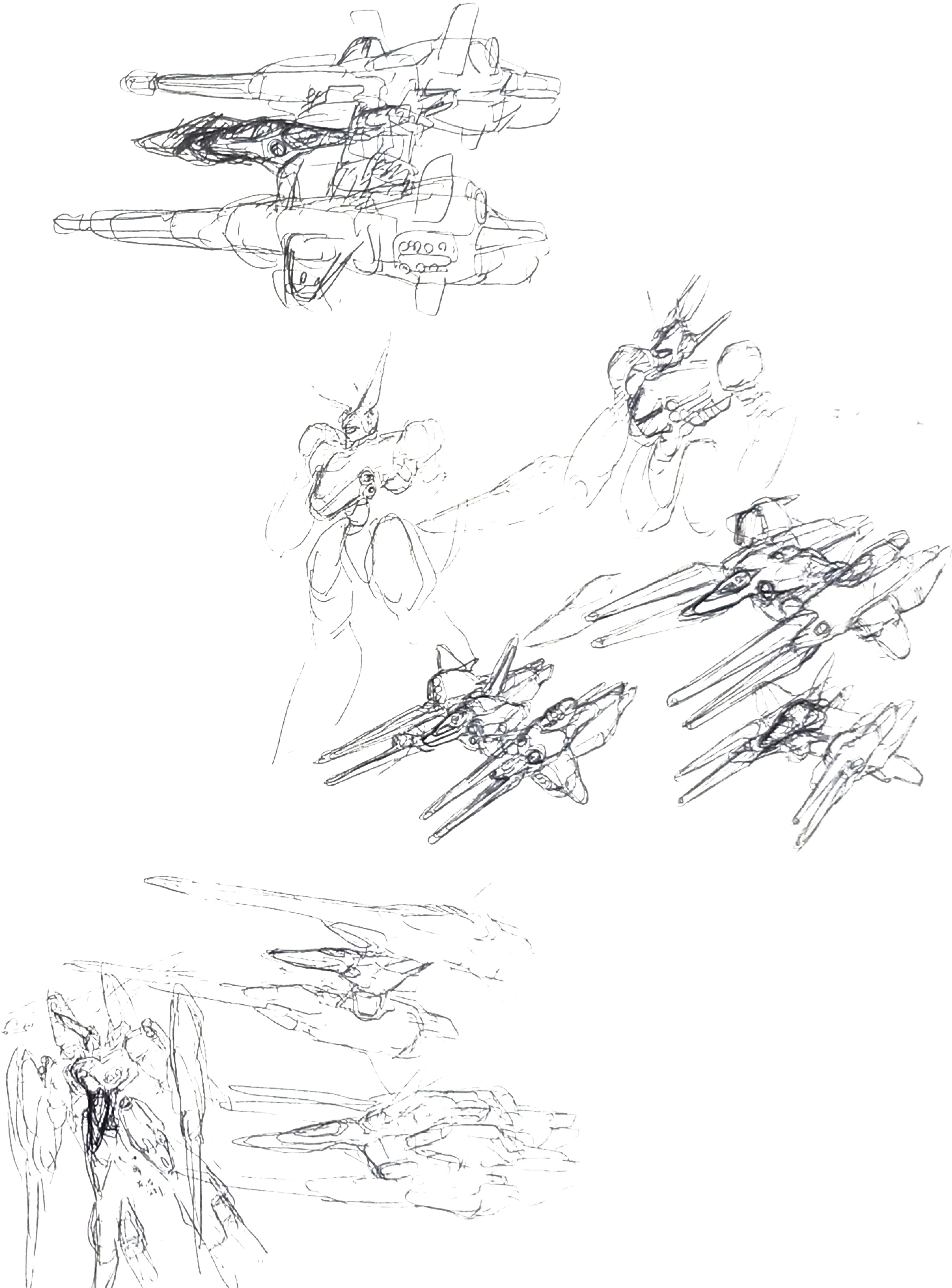




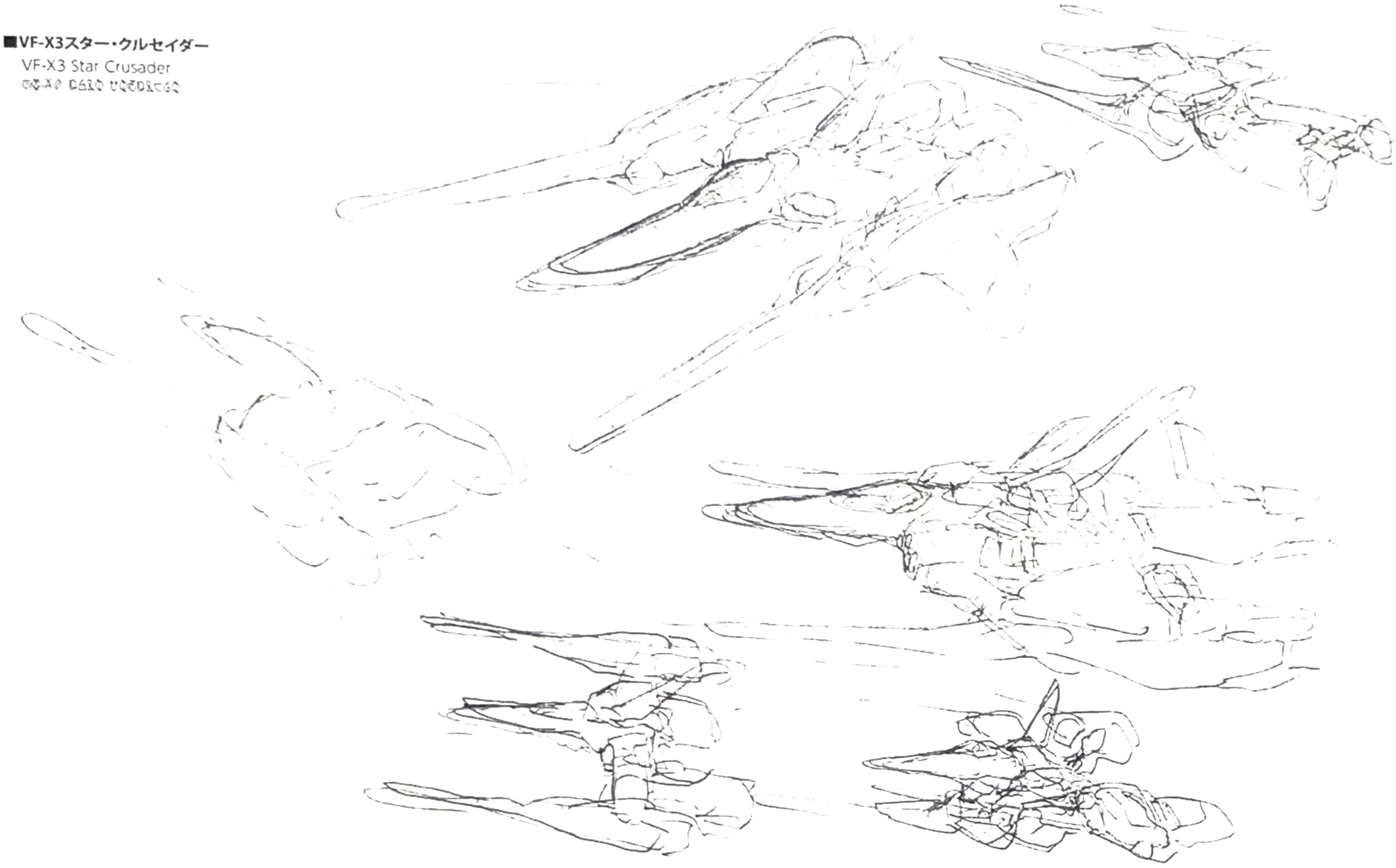
■VF-X3スター・クルセイダー
VF-X3 Star Crusader

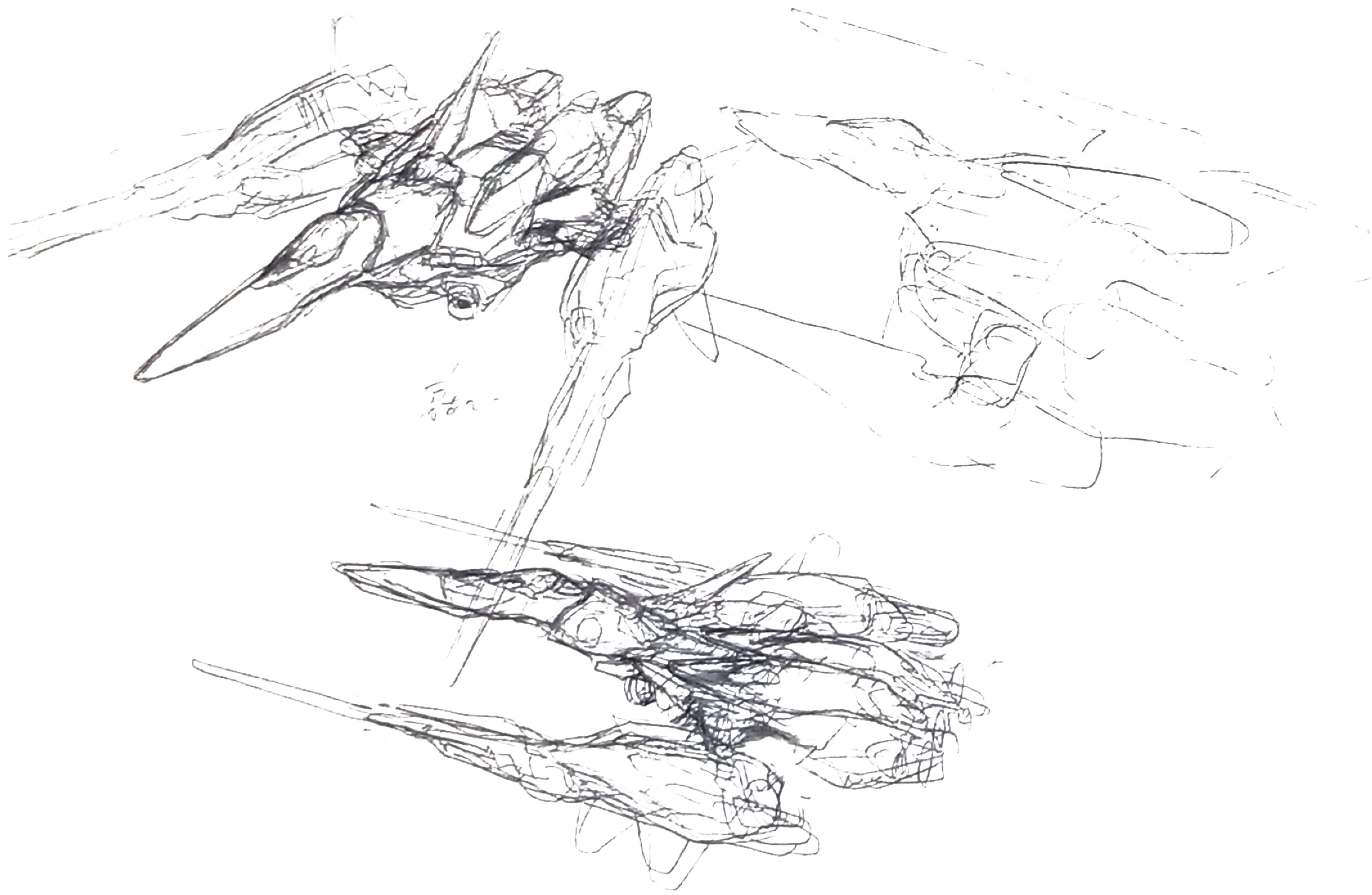


■VF-X3スター・クルセイダー
VF-X3 Star Crusader

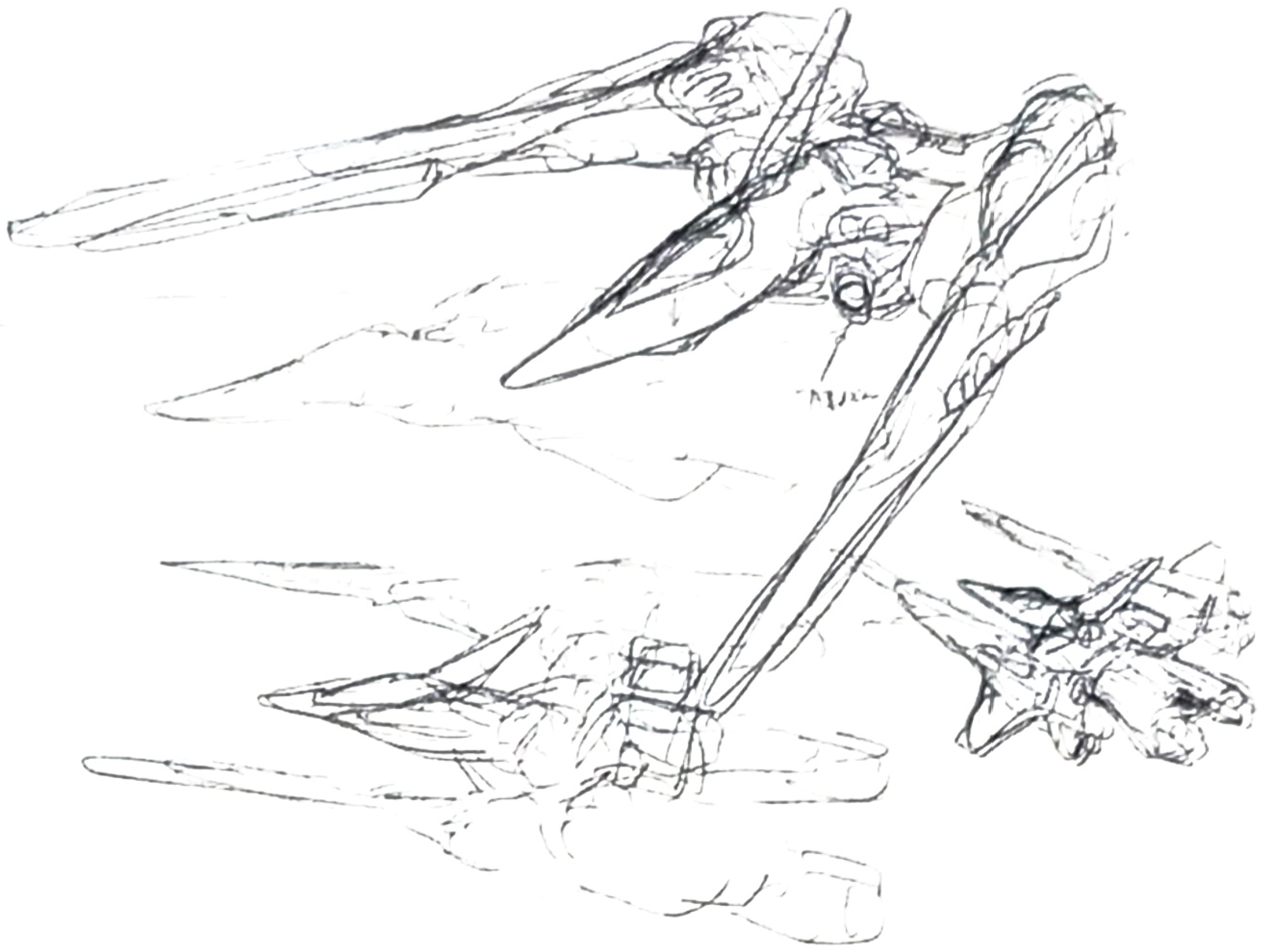


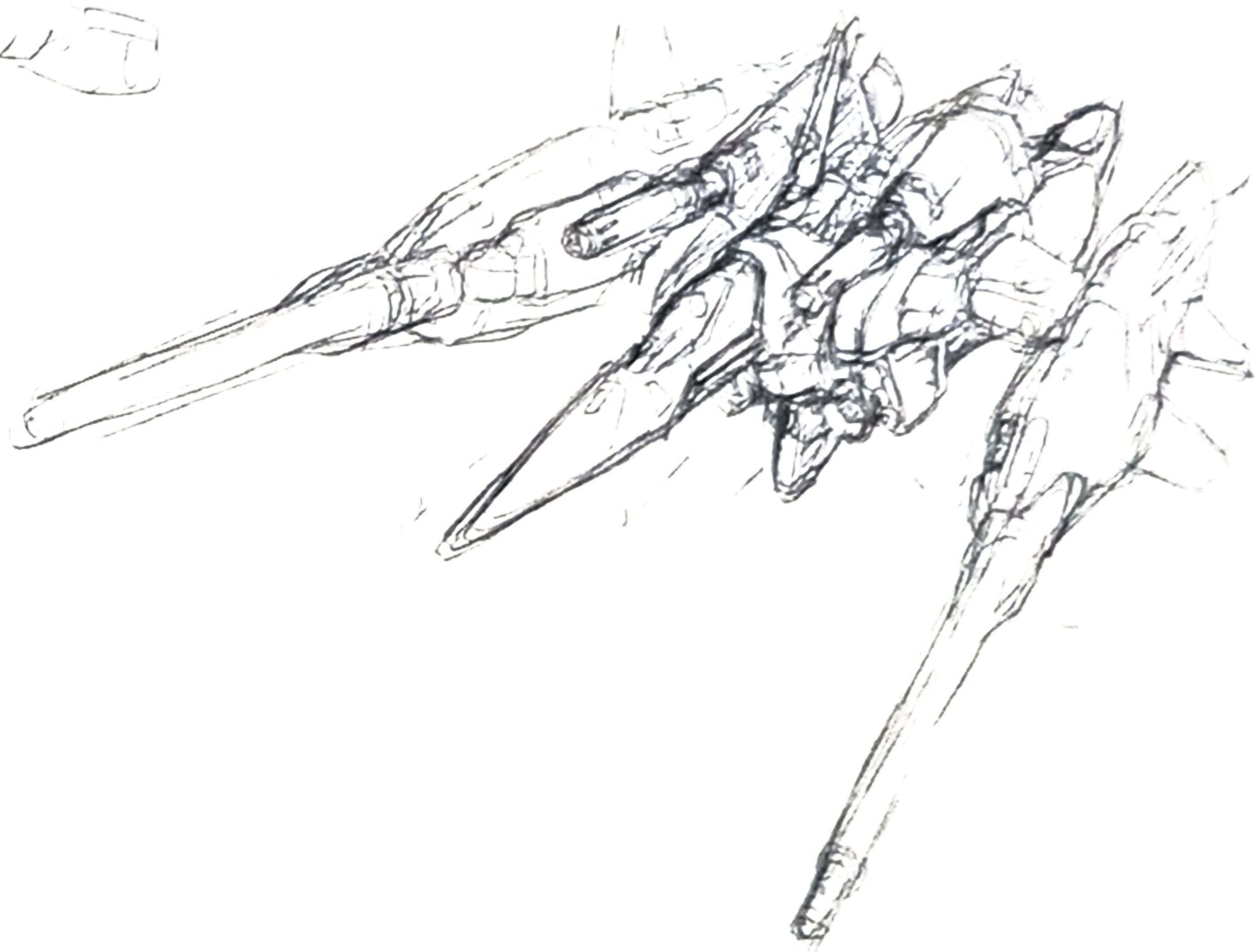
■VF-X3スター・クルセイダー
VF-X3 Star Crusader

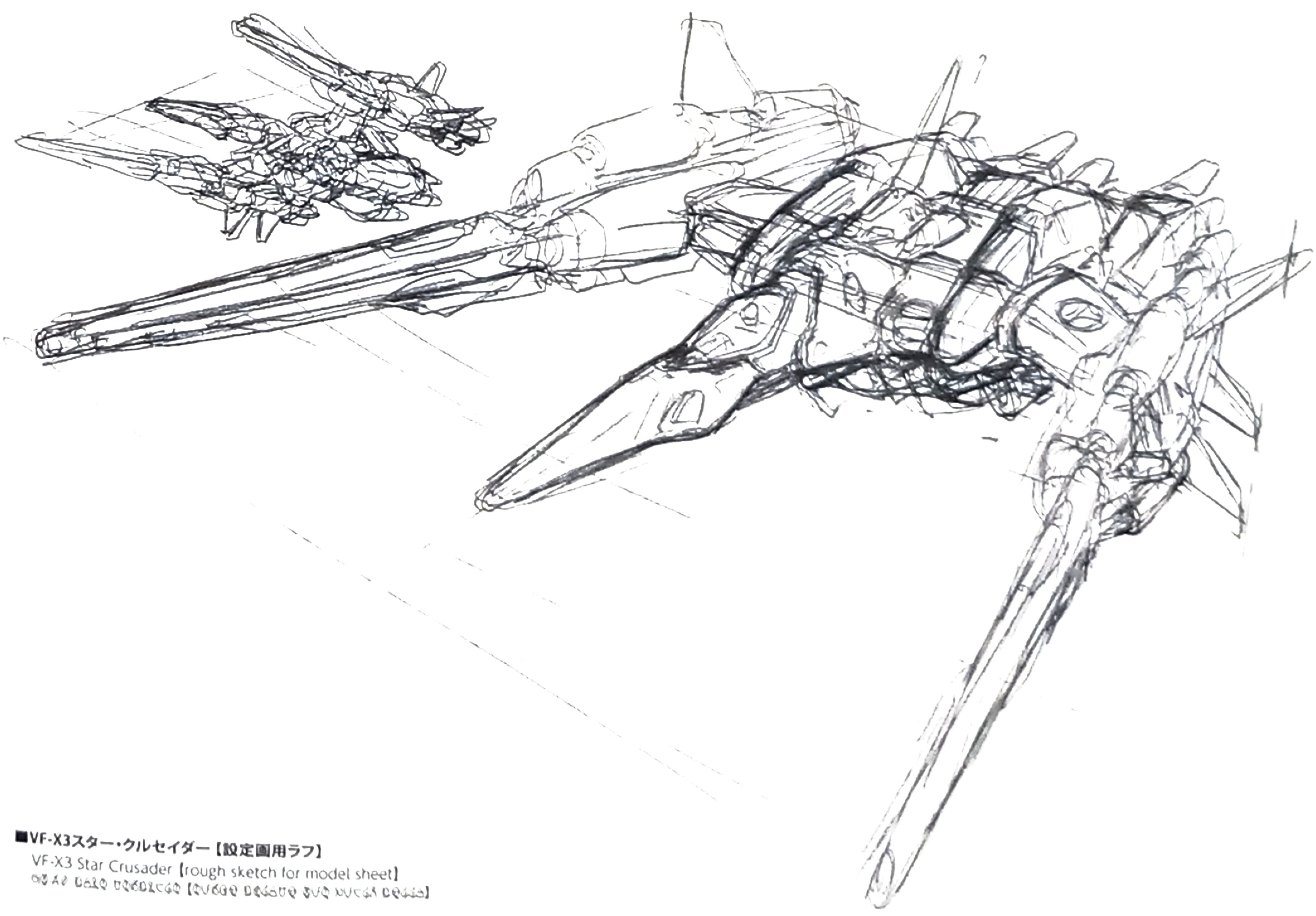




■VF-X3スター・クルセイダー【設定画用ラフ】
VF-X3 Star Crusader【rough sketch for model sheet】

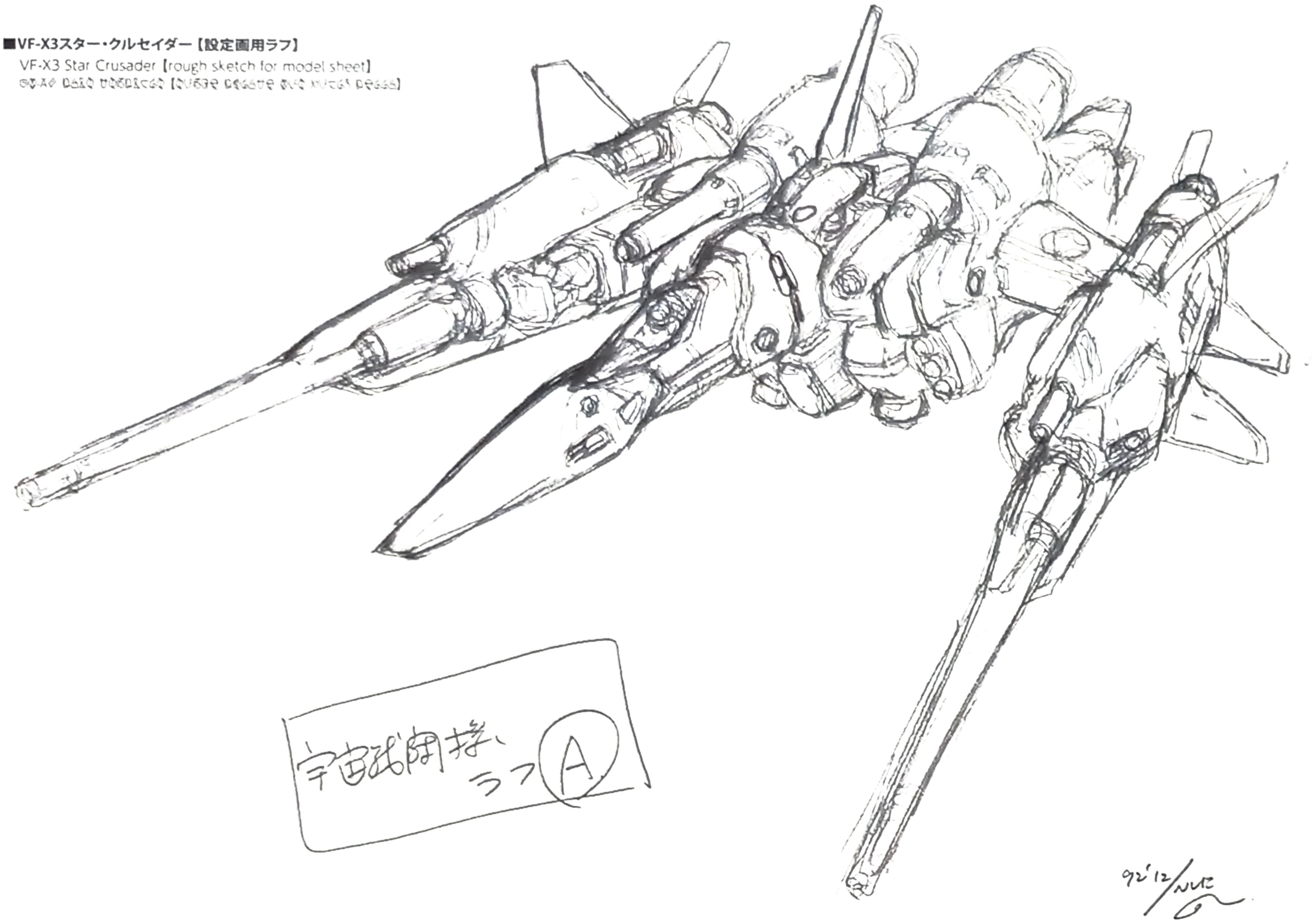


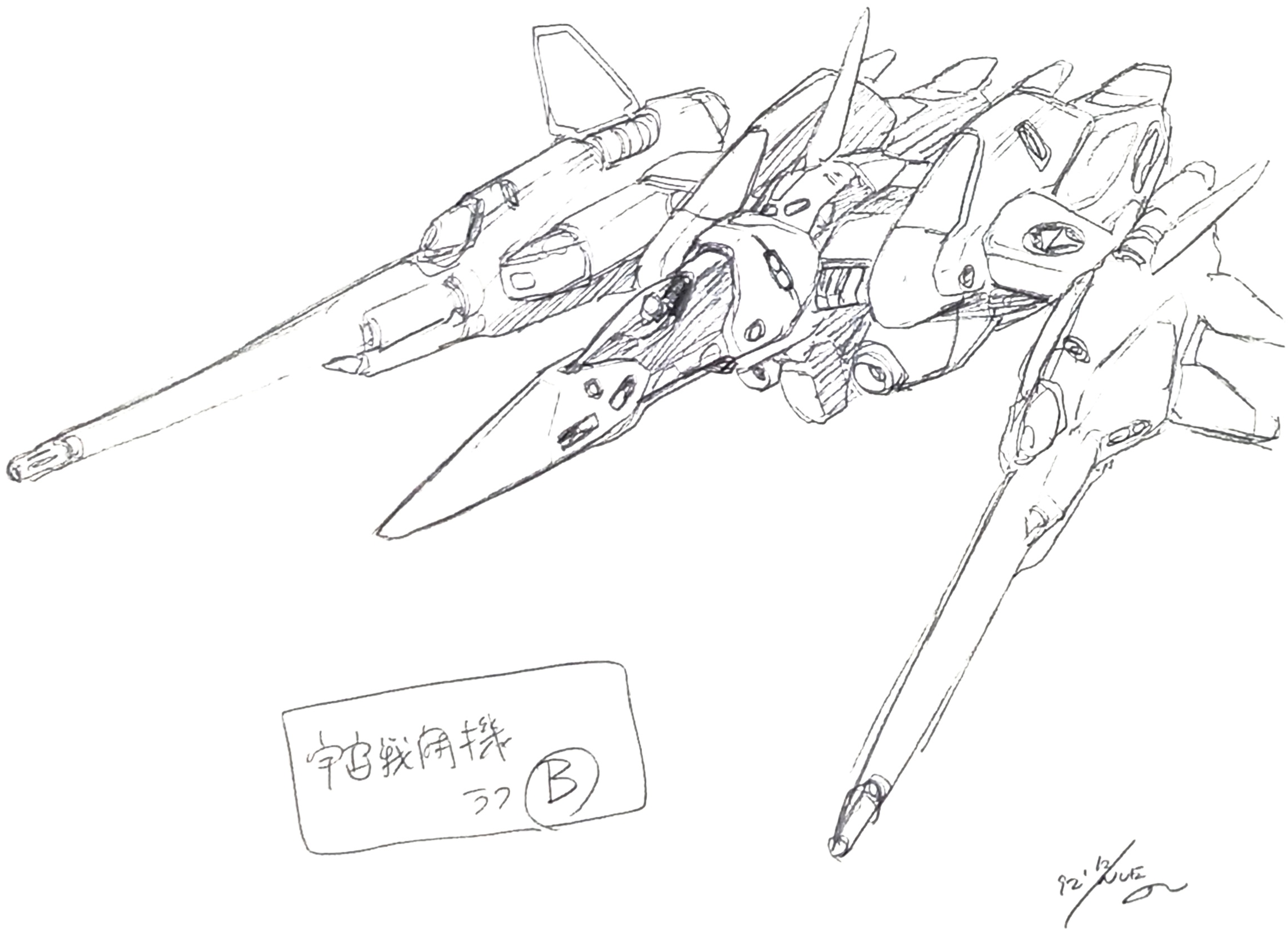




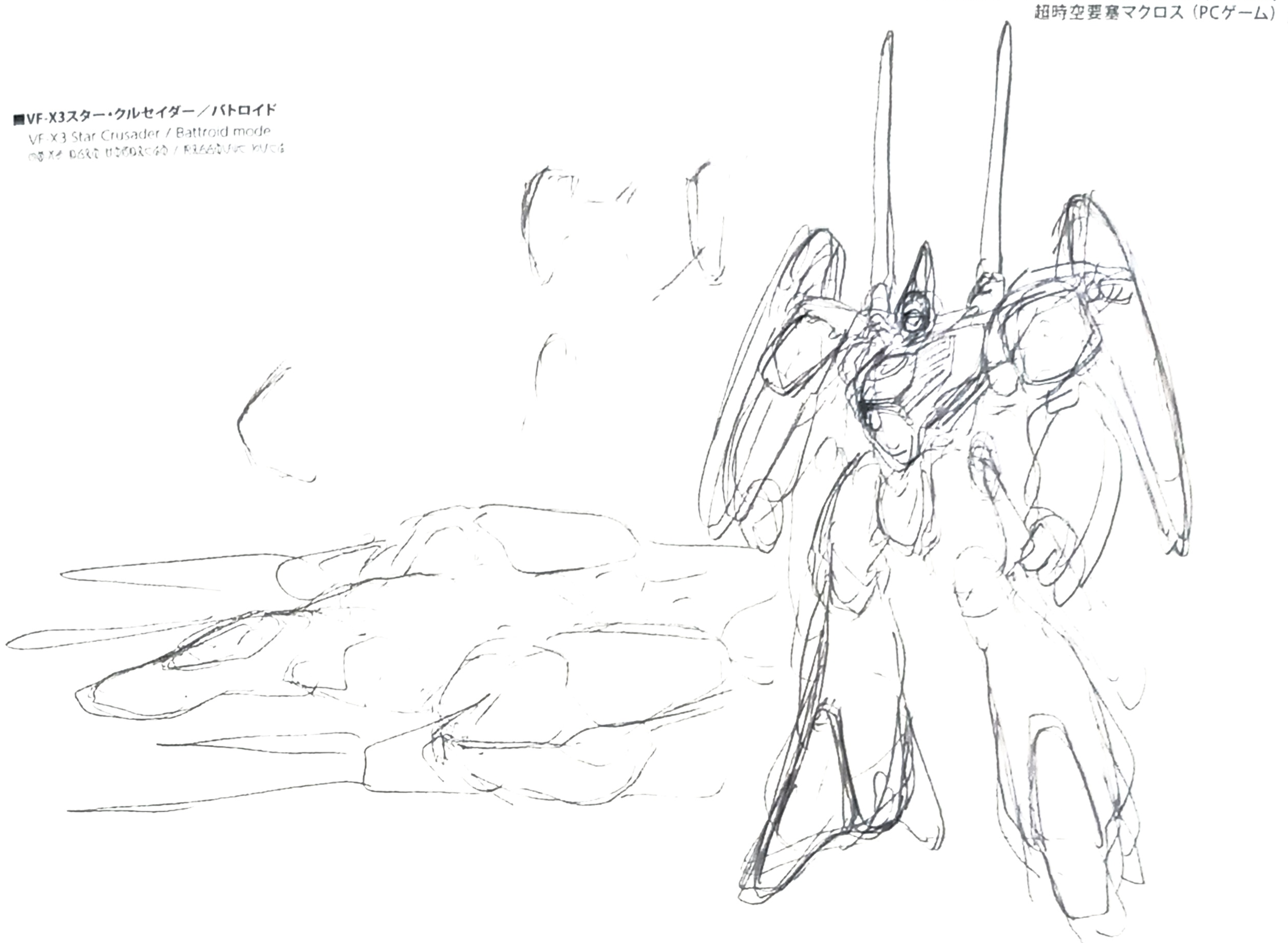
■VF-X3スター・クルセイダー【設定画用ラフ】
VF-X3 Star Crusader【rough sketch for model sheet】

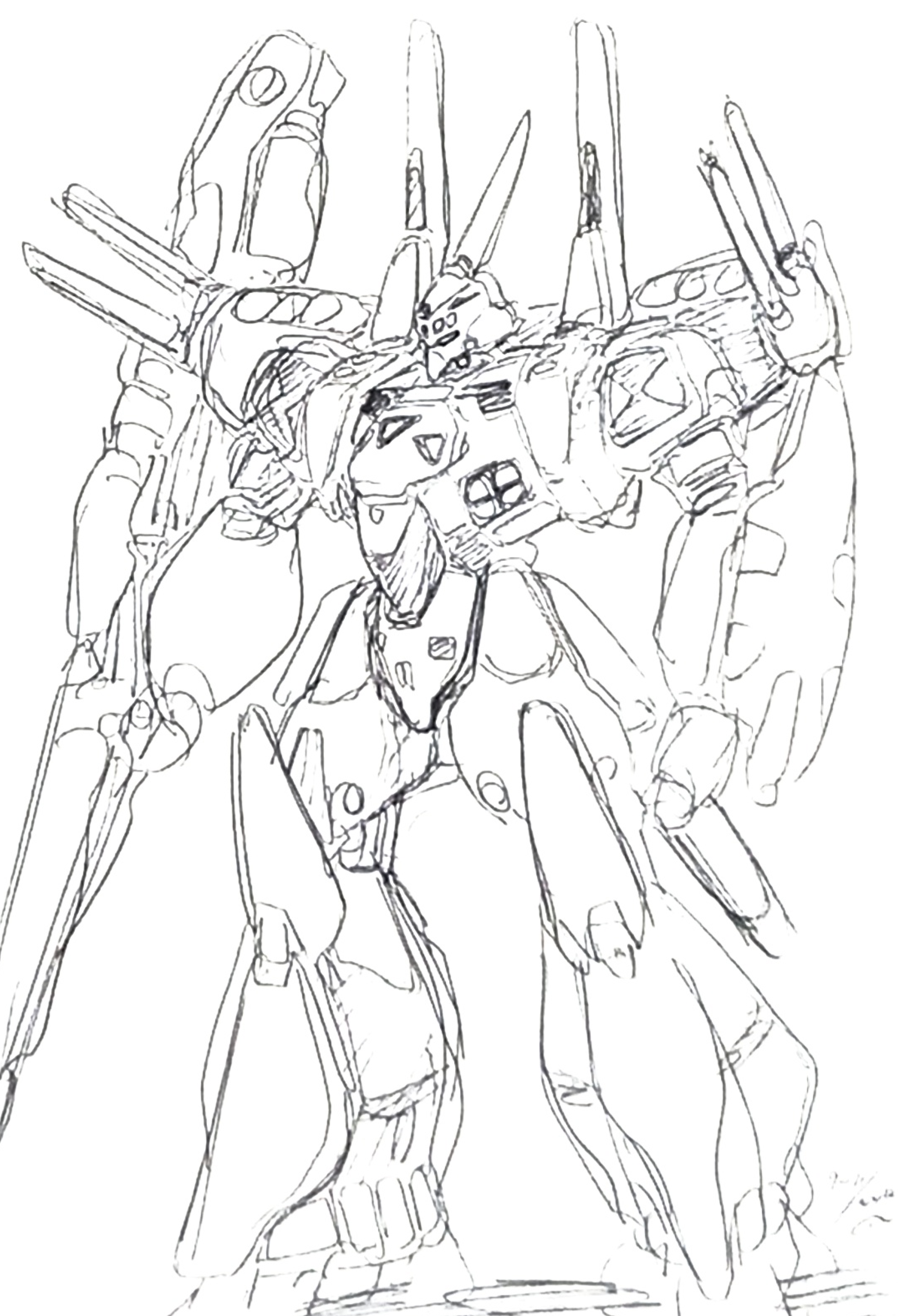
■VF-X3スター・クルセイダー【設定画用ラフ】
VF-X3 Star Crusader【rough sketch for model sheet】





■VF-X3スター・クルセイダー／バトロイド
VF-X3 Star Crusader / Battroid mode

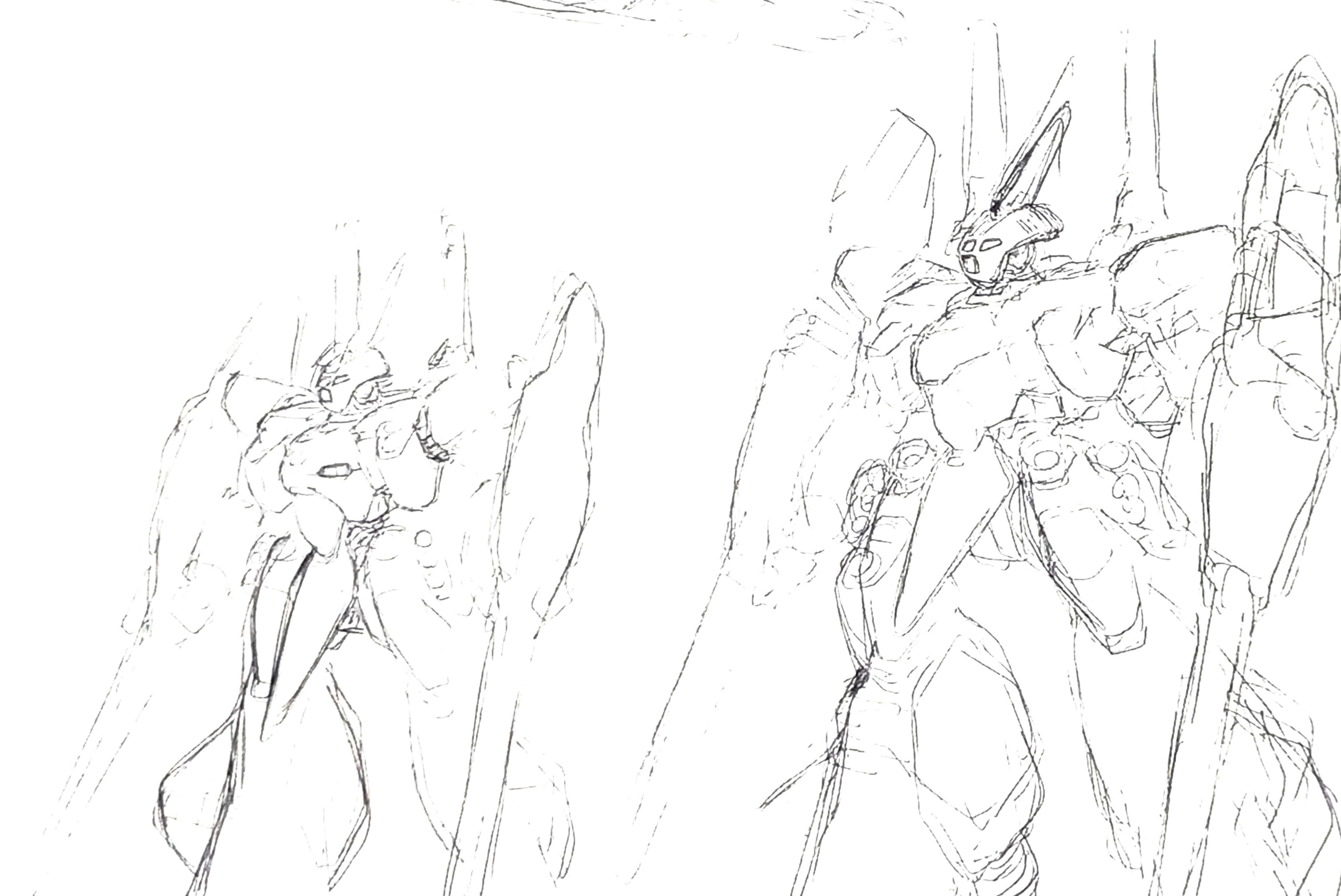






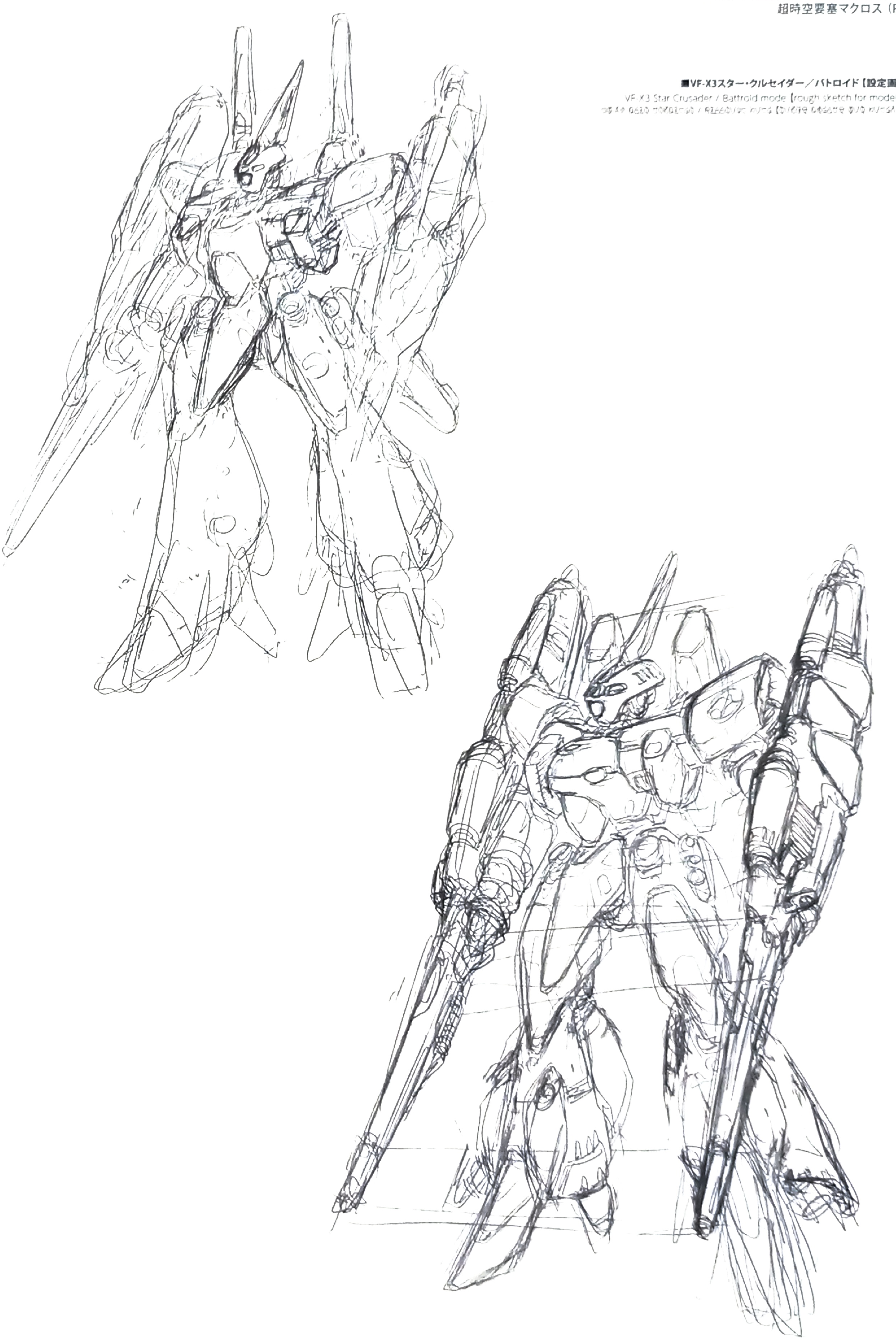


■VF-X3スター・クルセイダー／バトロイド
VF-X3 Star Crusader / Battroid mode



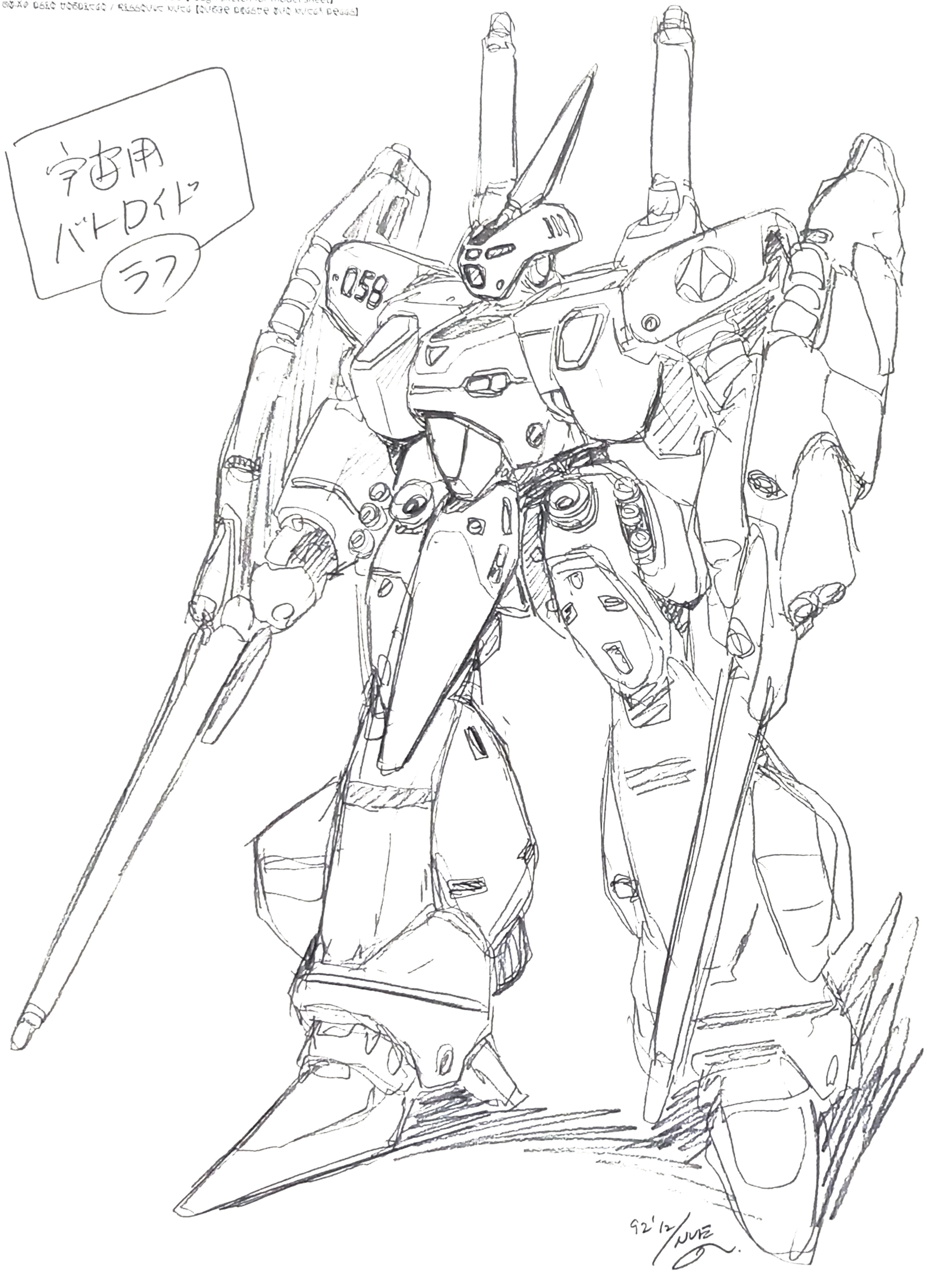
■VF-X3スター・クルセイダー／バトロイド【設定画用ラフ】
VF-X3 Star Crusader / Battroid mode【rough sketch for model sheet】

■VF-X3スター・クルセイダー／バトロイド【設定画用ラフ】
VF-X3 Star Crusader / Battroid mode【rough sketch for model sheet】



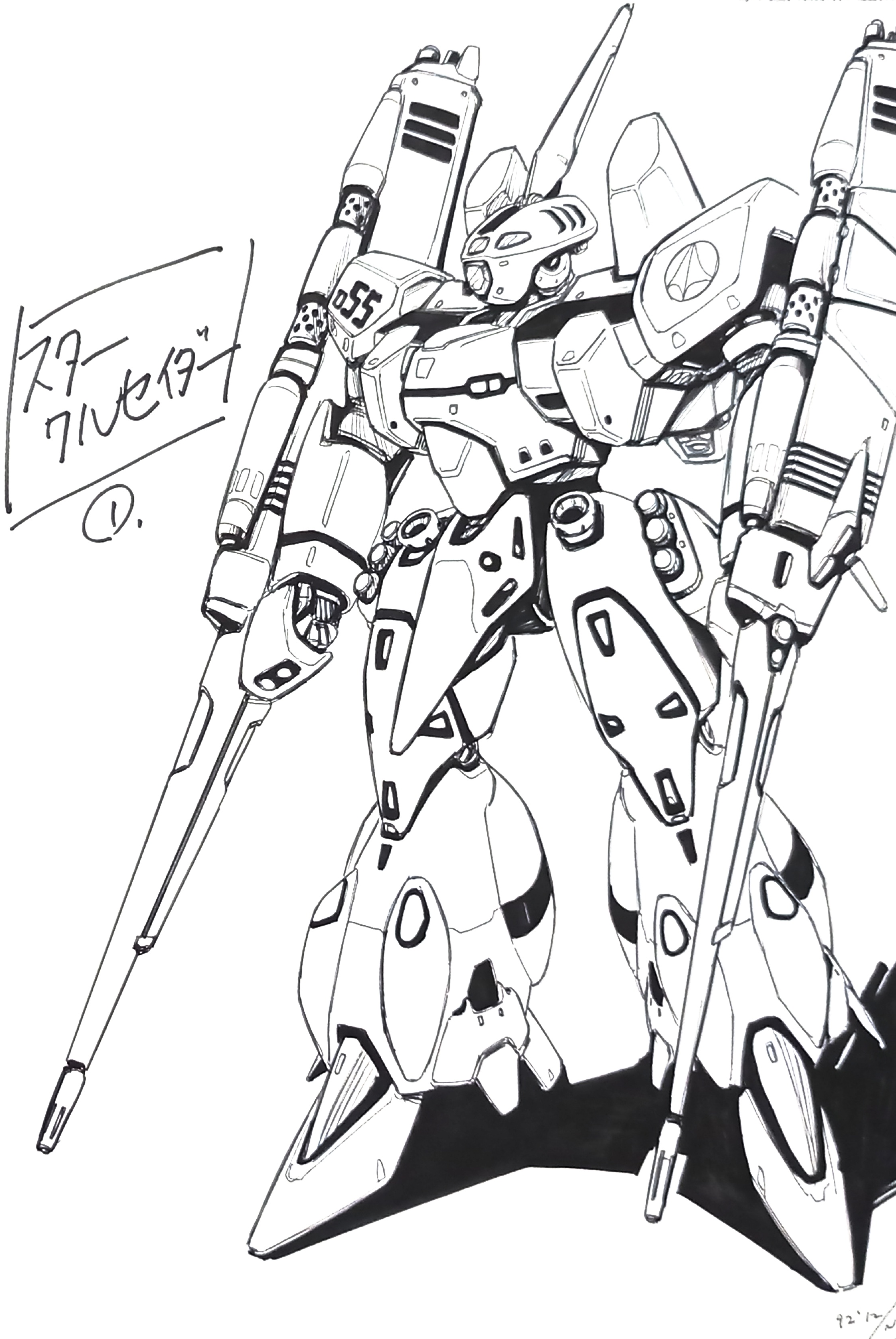
■VF-X3スター・クルセイダー／バトロイド【設定画用ラフ】

VF-X3 Star Crusader / Battroid mode【rough sketch for model sheet】



■VF-X3スター・クルセイダー／バトロイド【設定画】

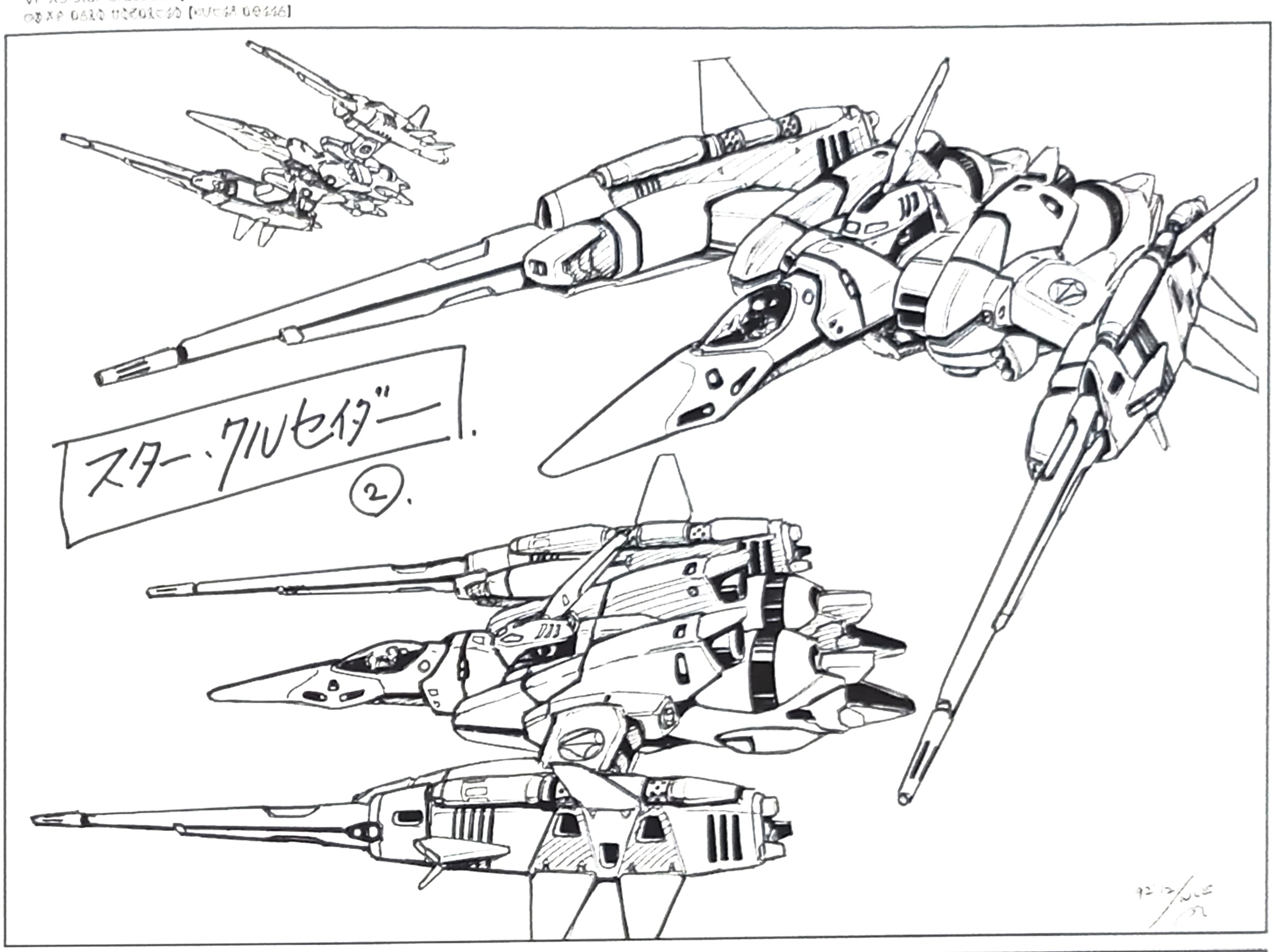
VF-X3 Star Crusader / Battroid mode【model sheet】

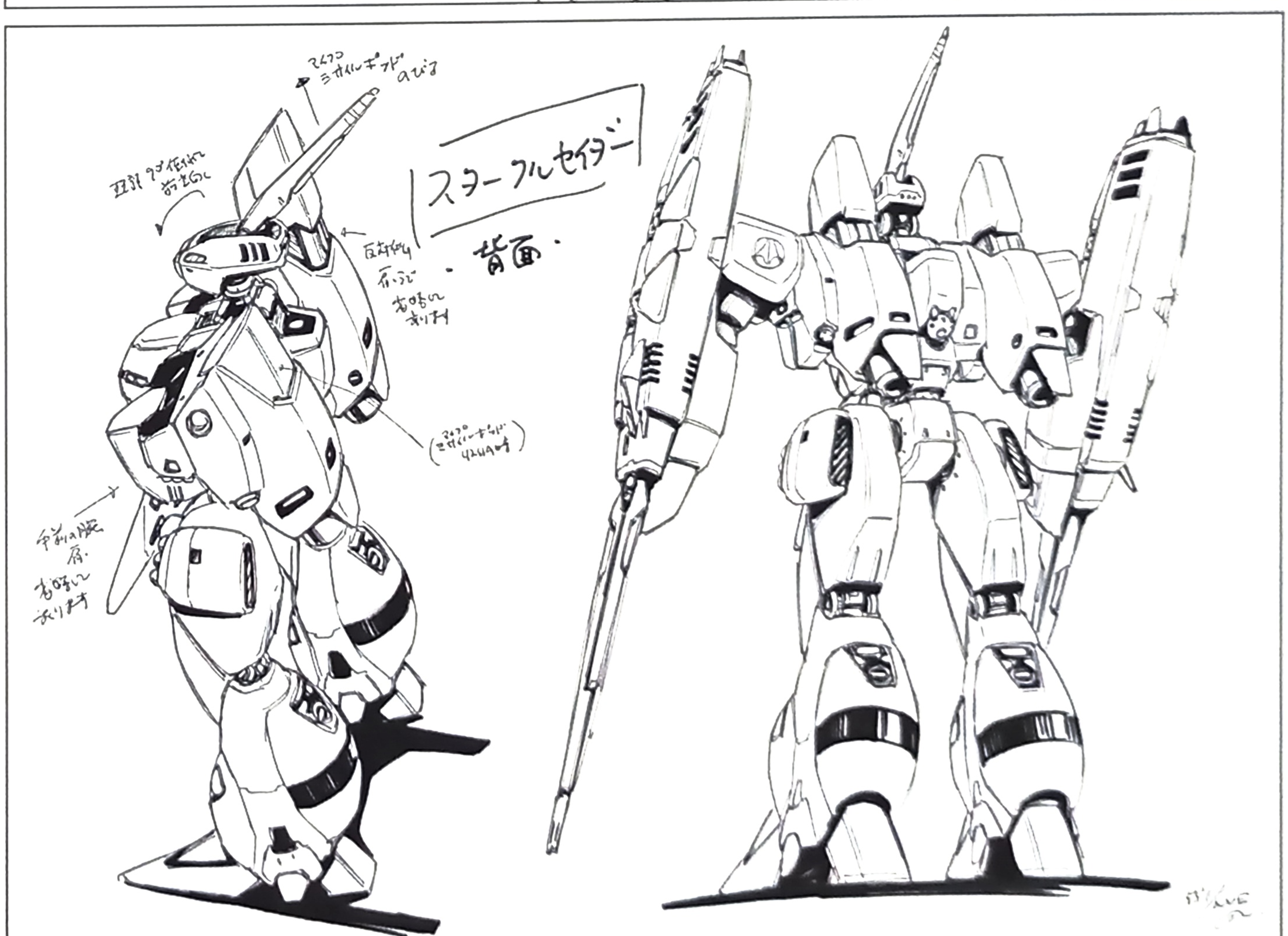




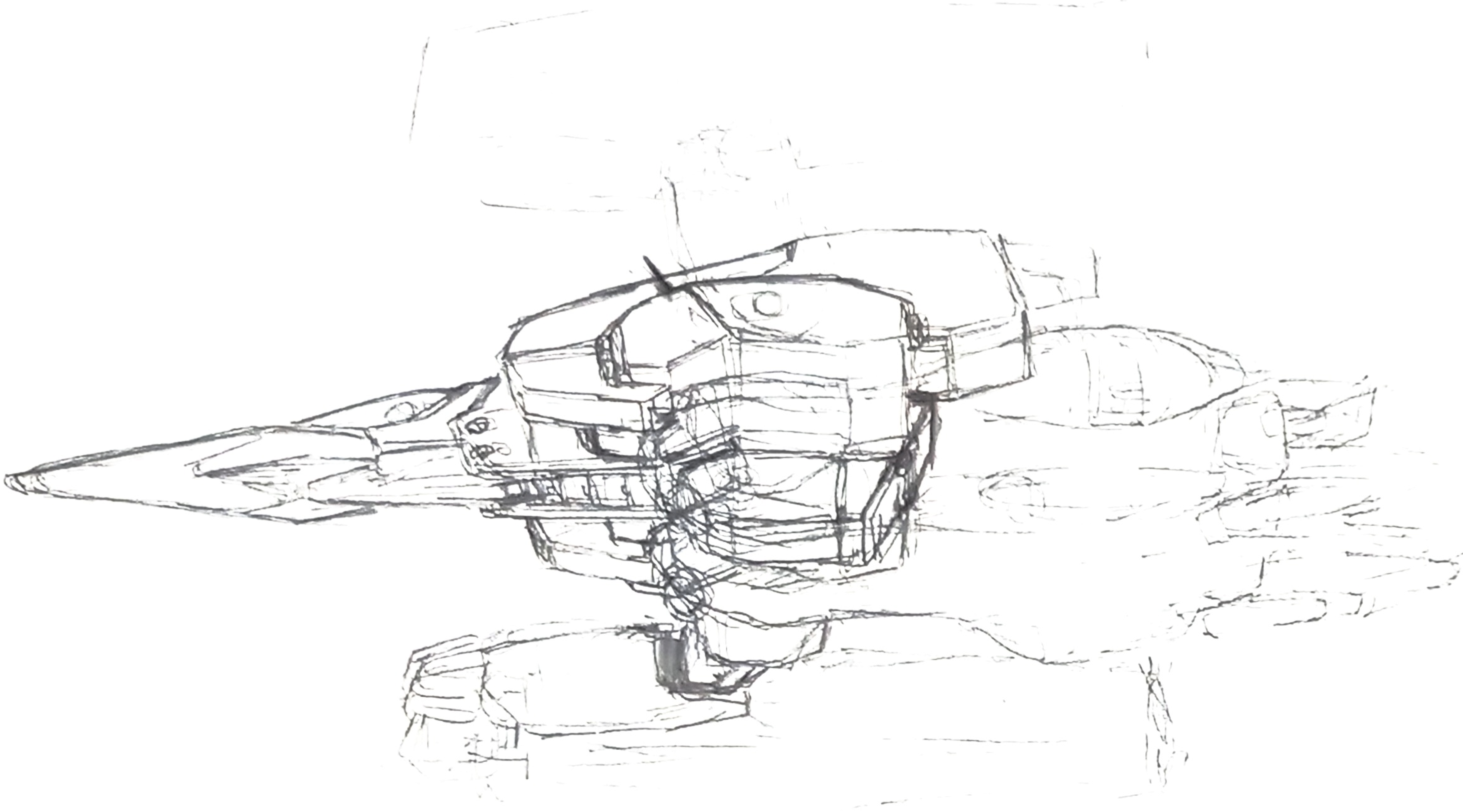
■VF-X3スター・クルセイダー／バトロイド【設定画用ラフ】
VF-X3 Star Crusader / Battroid mode【rough sketch for model sheet】

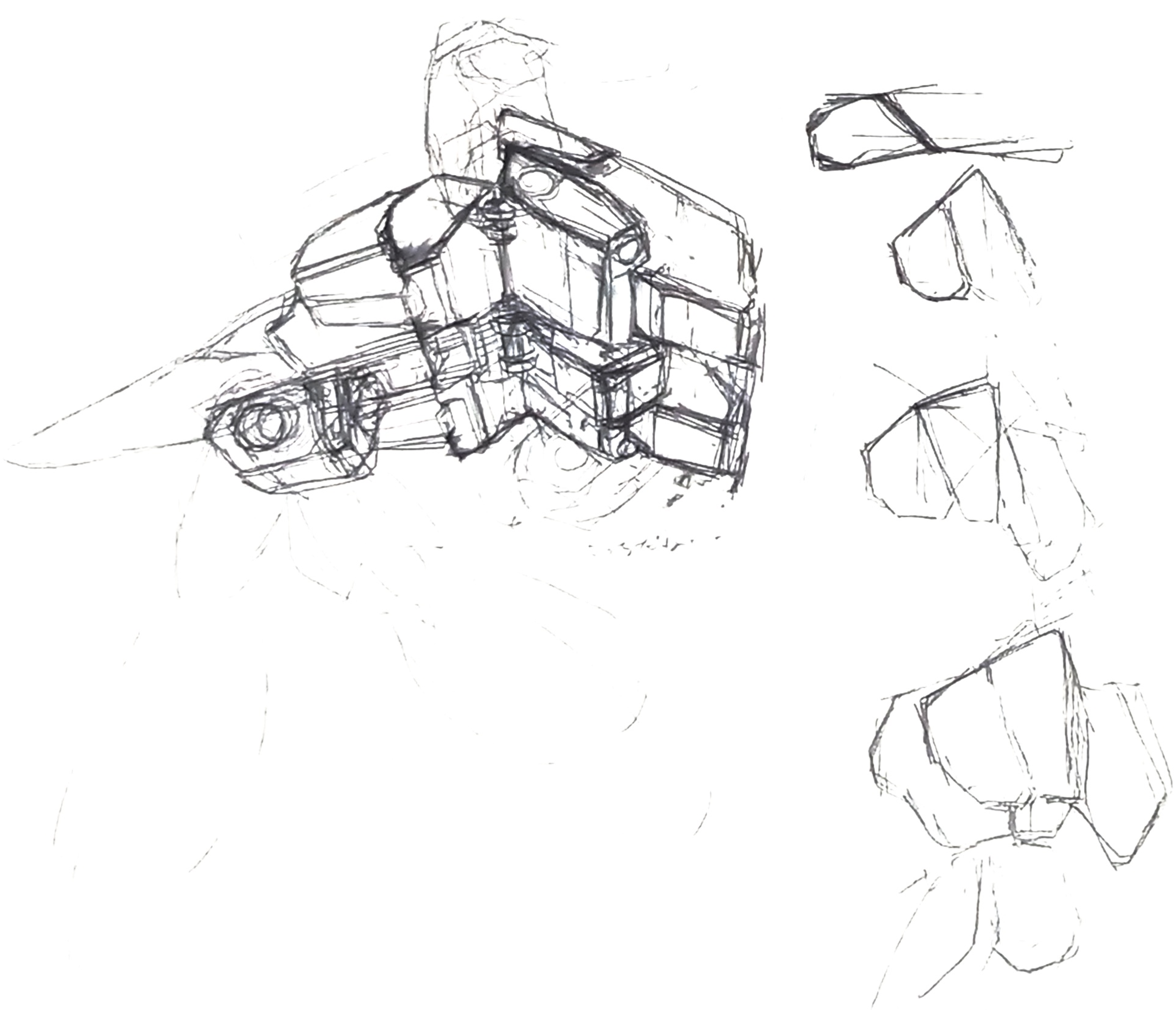
■VF-X3スター・クルセイダー【設定画】
VF-X3 Star Crusader【model sheet】





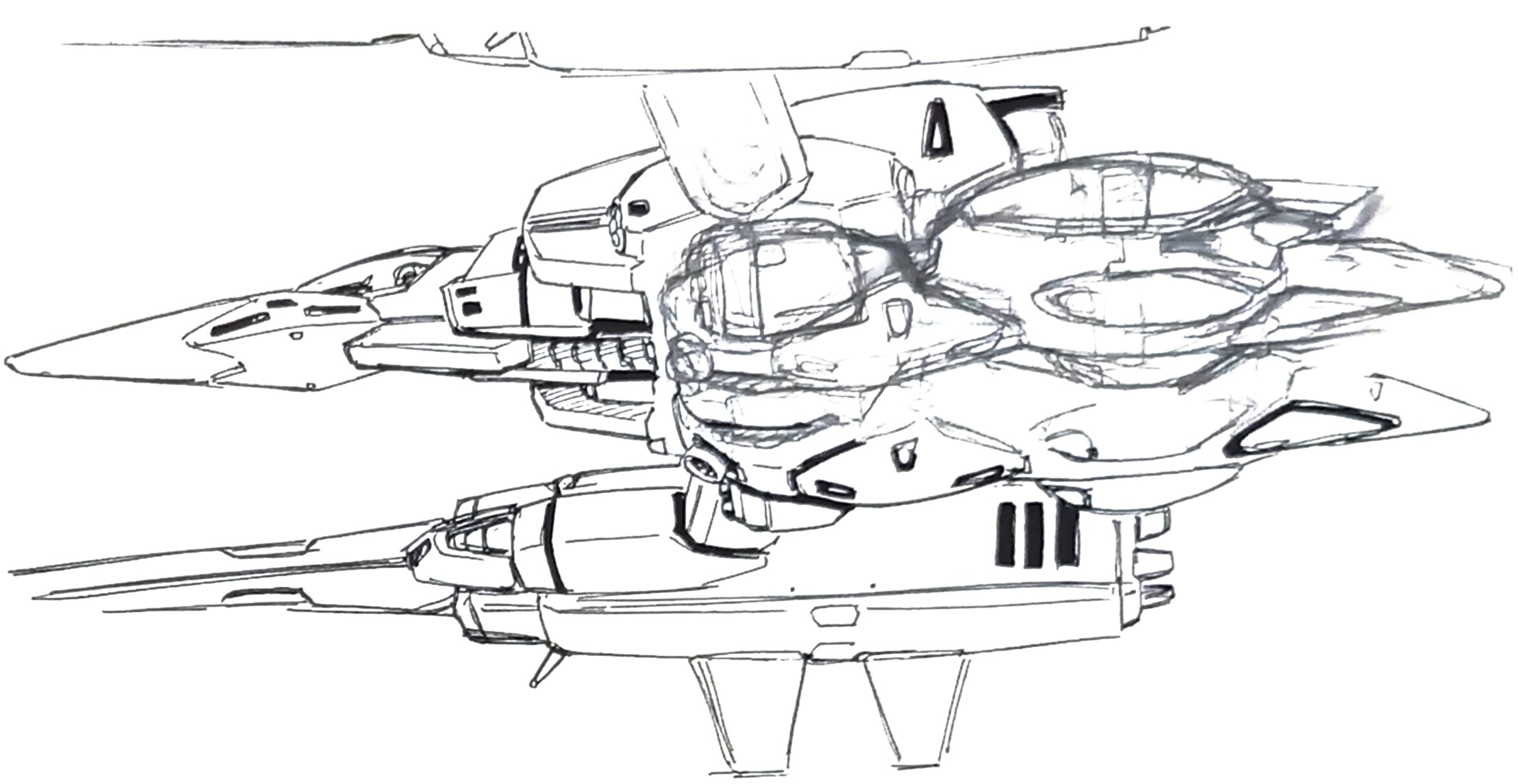
■VF-X3スター・クルセイダー　バトロイド【設定画】
VF-X3 Star Crusader　Battroid mode【model sheet】

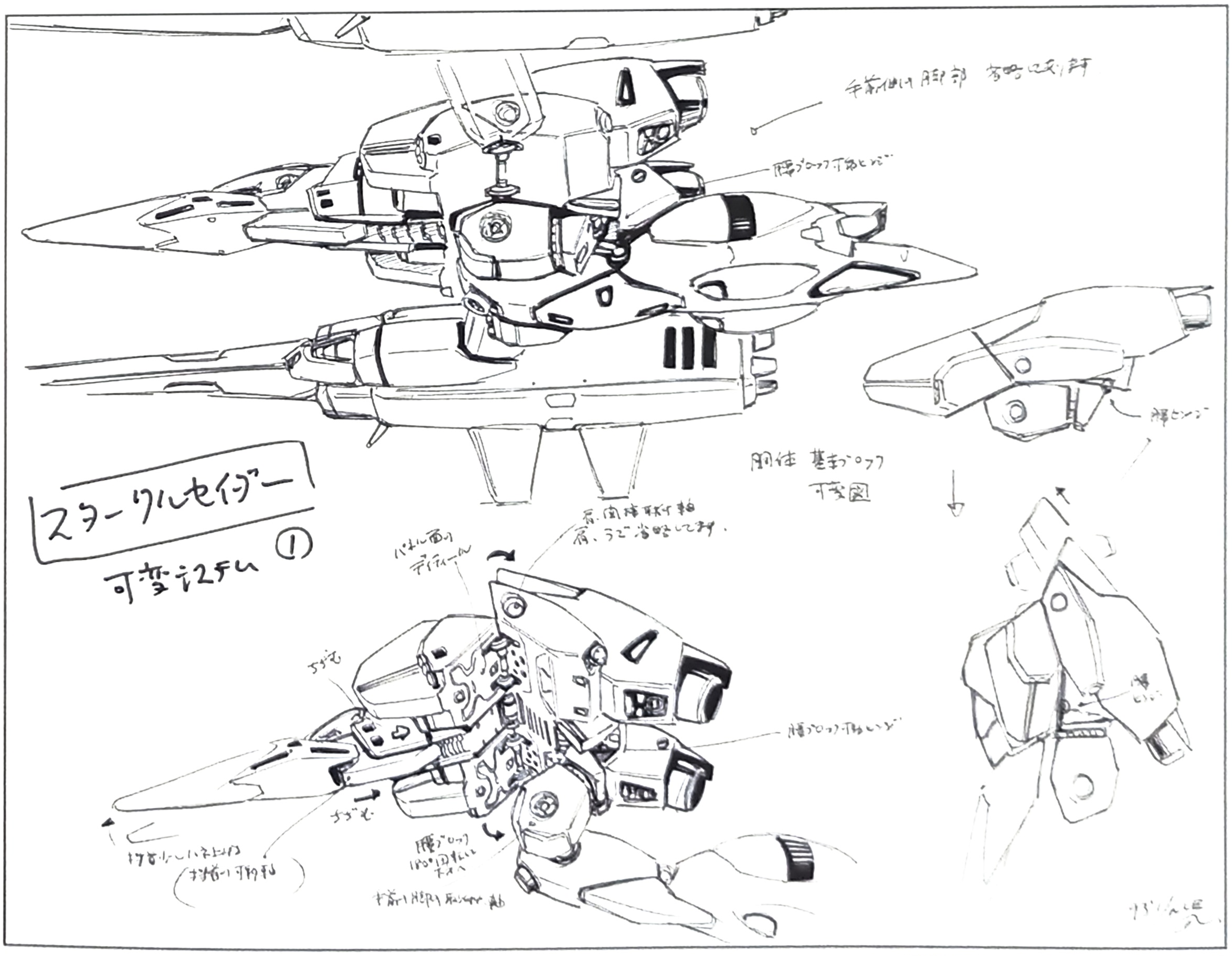




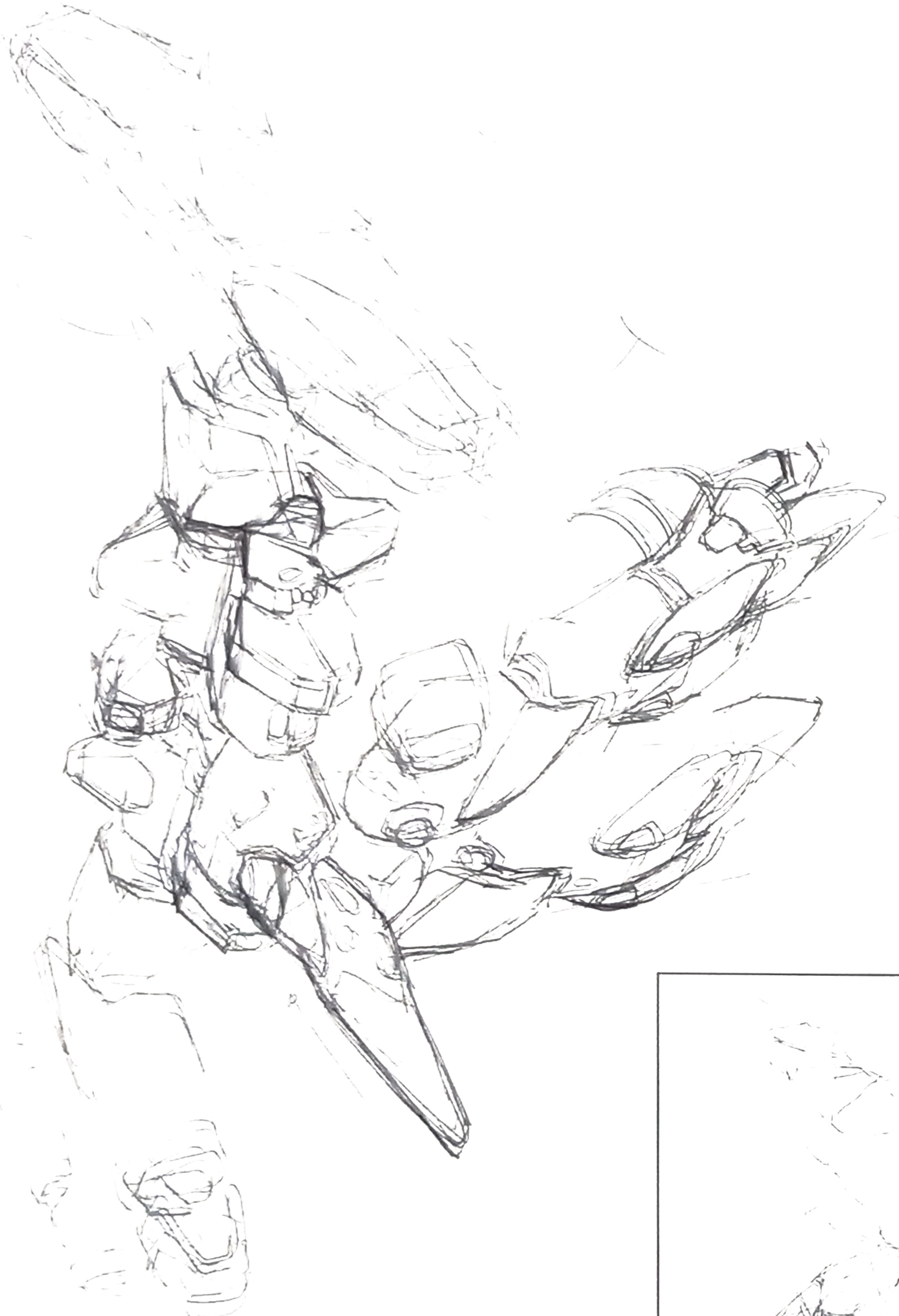
■VF-X3スター・クルセイダー／変形機構
VF-X3 Star Crusader / transformation mechanism

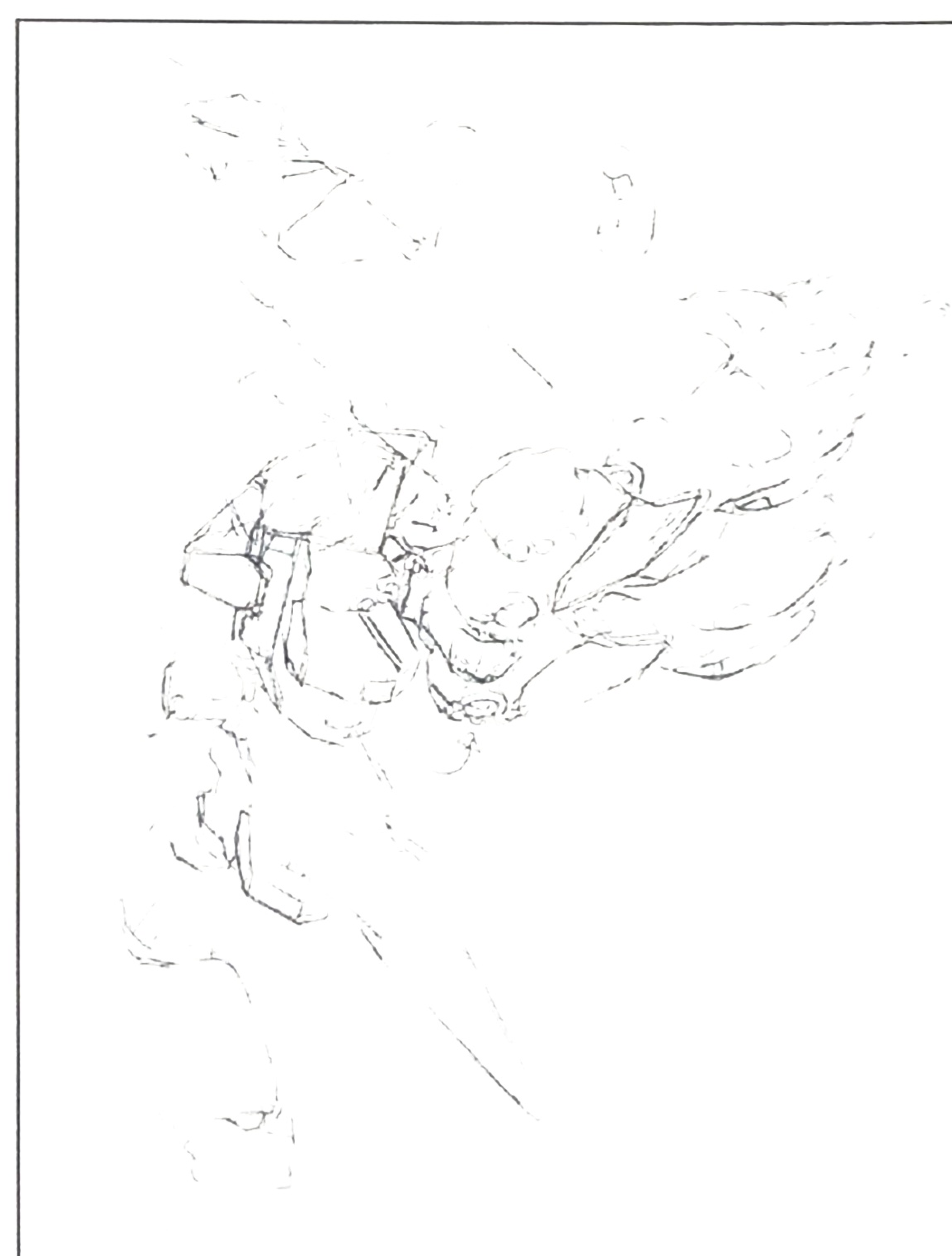
■VF-X3スター・クルセイダー／変形機構
VF-X3 Star Crusader / transformation mechanism



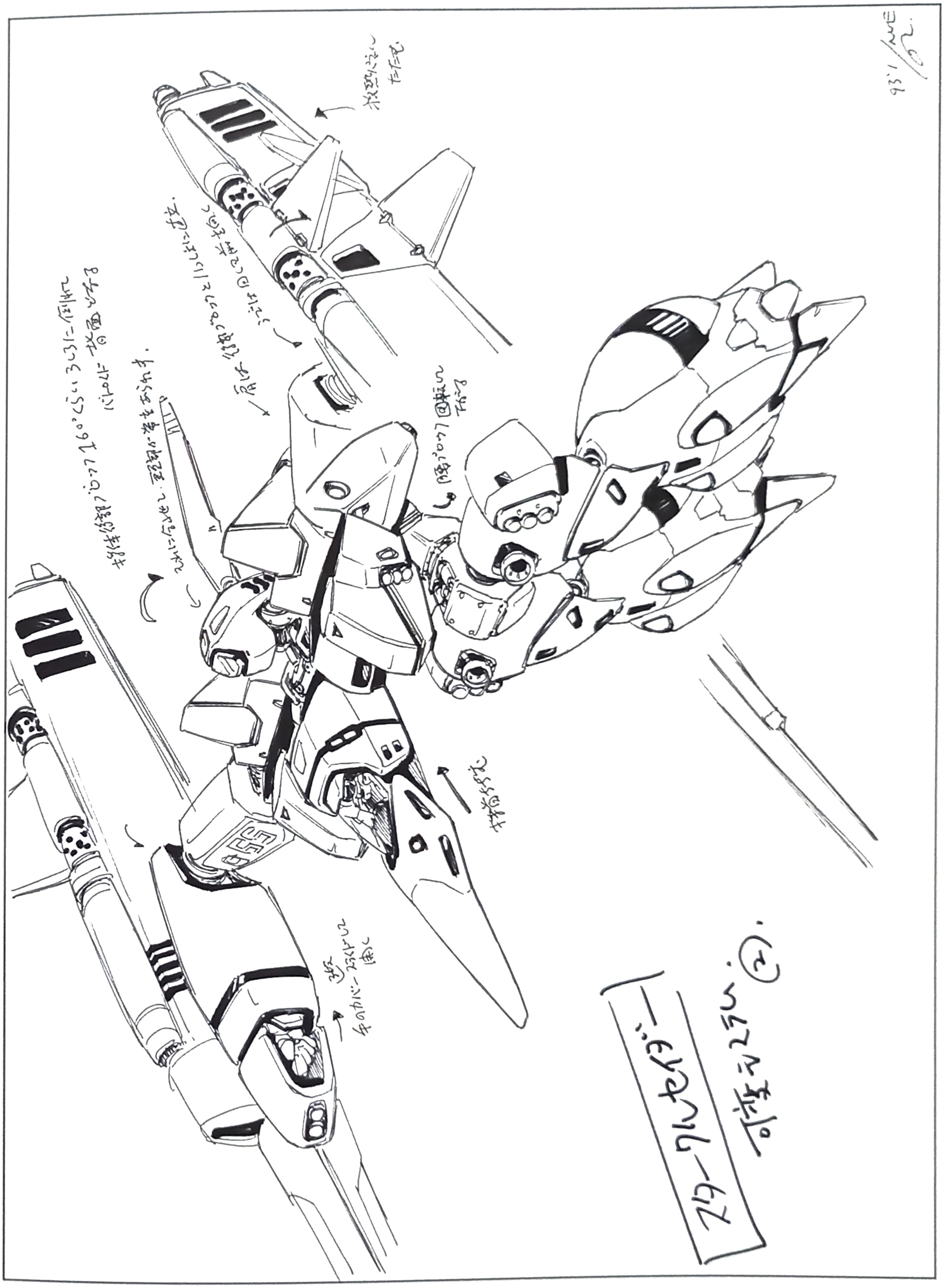


■VF-X3スター・クルセイダー／変形機構【設定画】
VF-X3 Star Crusader / transformation mechanism【model sheet】





■VF-X3スター・クルセイダー／変形機構
VF-X3 Star Crusader / transformation mechanism

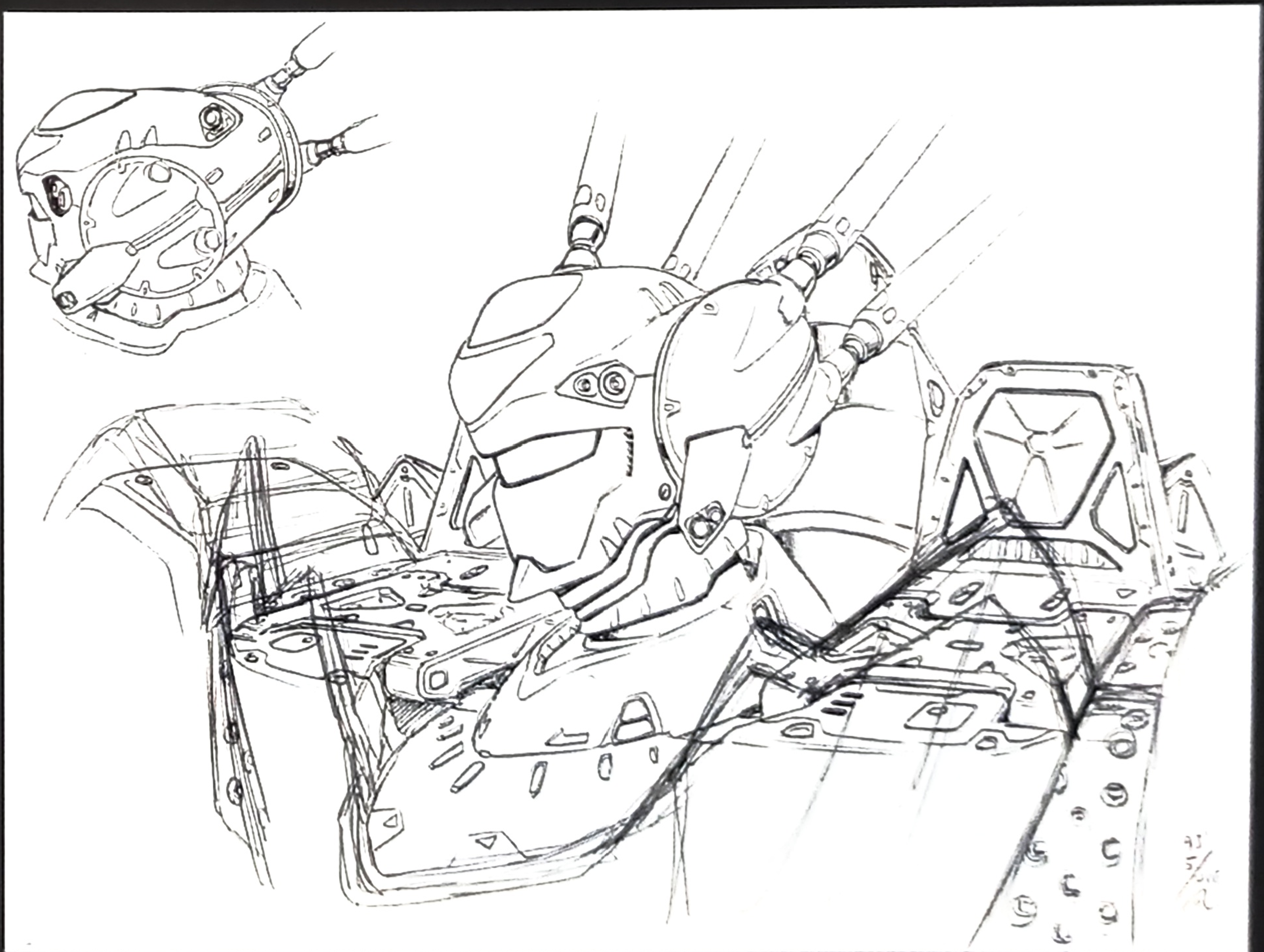


■VF-X3スター・クルセイダー／変形機構【設定画】
VF-X3 Star Crusader / transformation mechanism [model sheet]

1993

超時空要塞マクロス
スクランブルバルキリー
ゲーム

THE SUPER DIMENSION FORTRESS MACROSS "SCRAMBLE VALKYRIE"



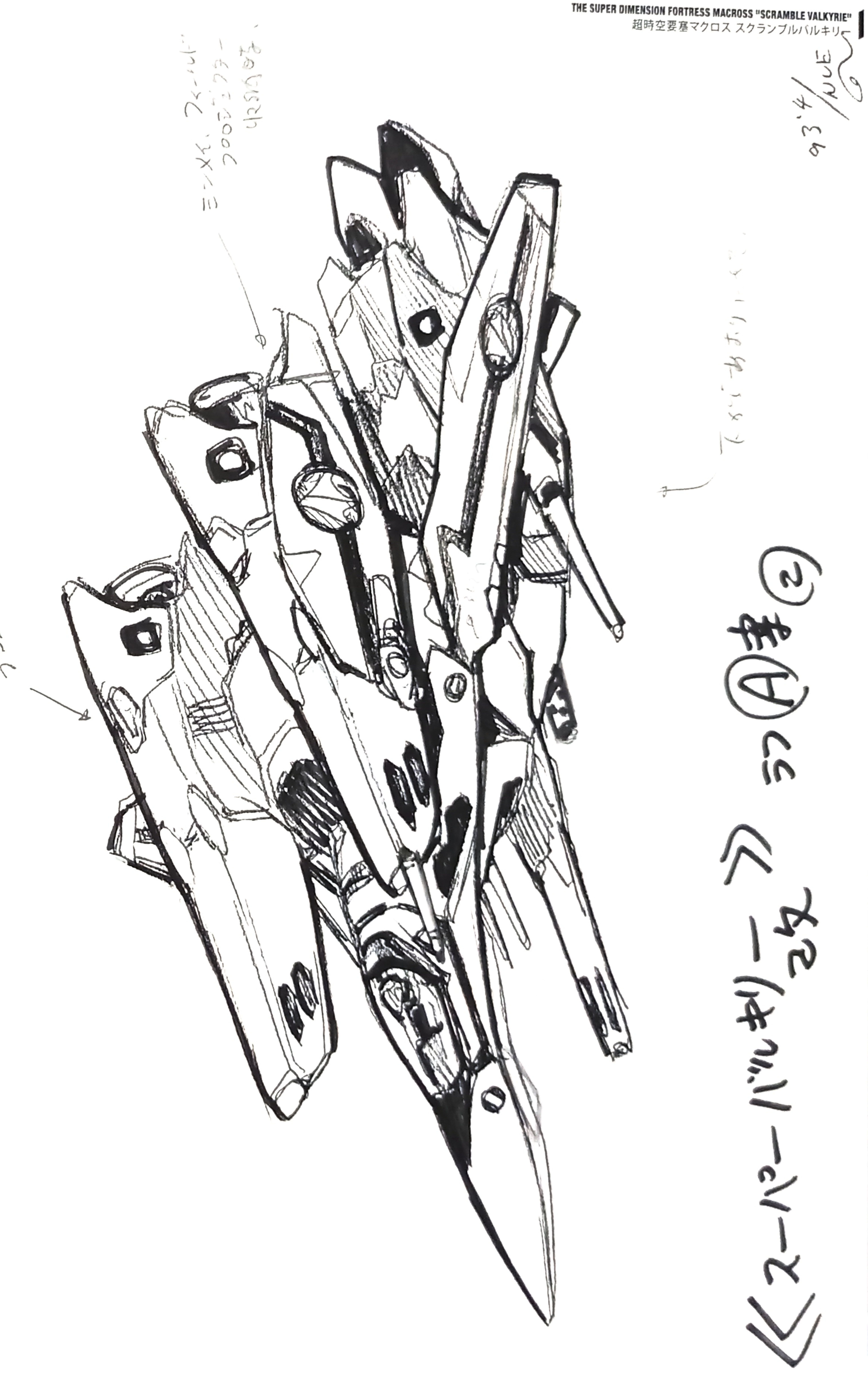
『超時空要塞マクロス スクランブルバルキリー』は、1993年10月に発売されたスーパーファミコン用ソフトである。このゲームのために、VF-1はアップデートされ「スクランブルバルキリー」という愛称の主役機がデザインされた。当時のラフスケッチに記された日付を見ると、1994年の『マクロスプラス』と準備時期が一致している。

機体の大きな特徴としては、ミンメイ・キャノンと呼ばれる特殊装備の存在がある。「歌」の力を利用し敵ユニットを捕捉、自機のオプション(味方)として使用できるというもので、マクロスシリーズのテーマがうまく取り込まれている。

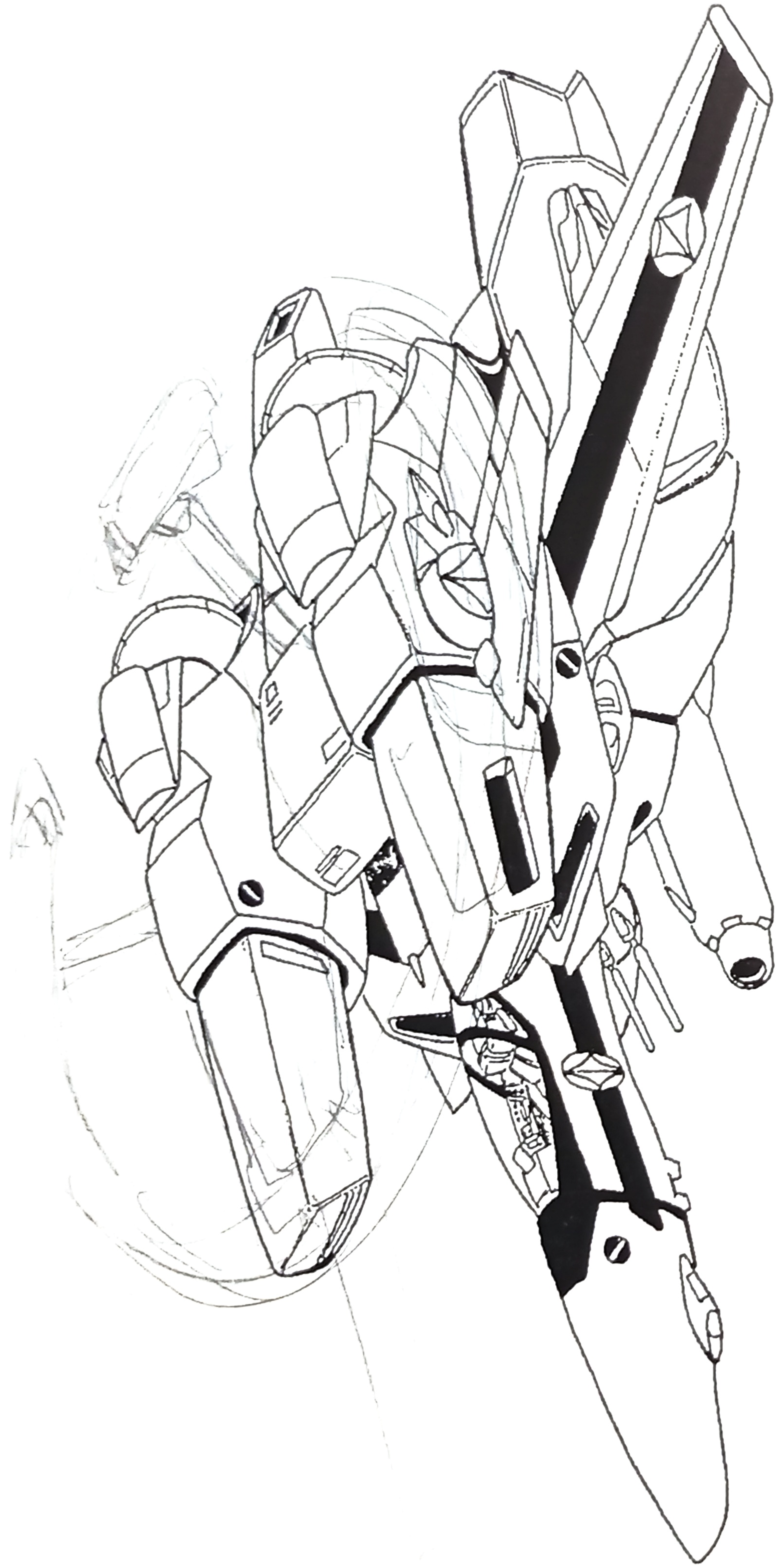
"The Super Dimension Fortress Macross Scramble Valkyrie" is a software for Super Nintendo released in October 1993. For this game, the VF-1 has been updated and a protagonist nicknamed "Scramble Valkyrie" has been designed. Looking at the date written on the rough sketch at that time, the preparation time coincides with "Macross Plus" in 1994.
A major feature of the VF is the existence of special equipment called the "Minmay Cannon". The power of "song" can be used to capture enemy units and use them as options (friends) of their own VF, and the theme of the Macross series is well incorporated.



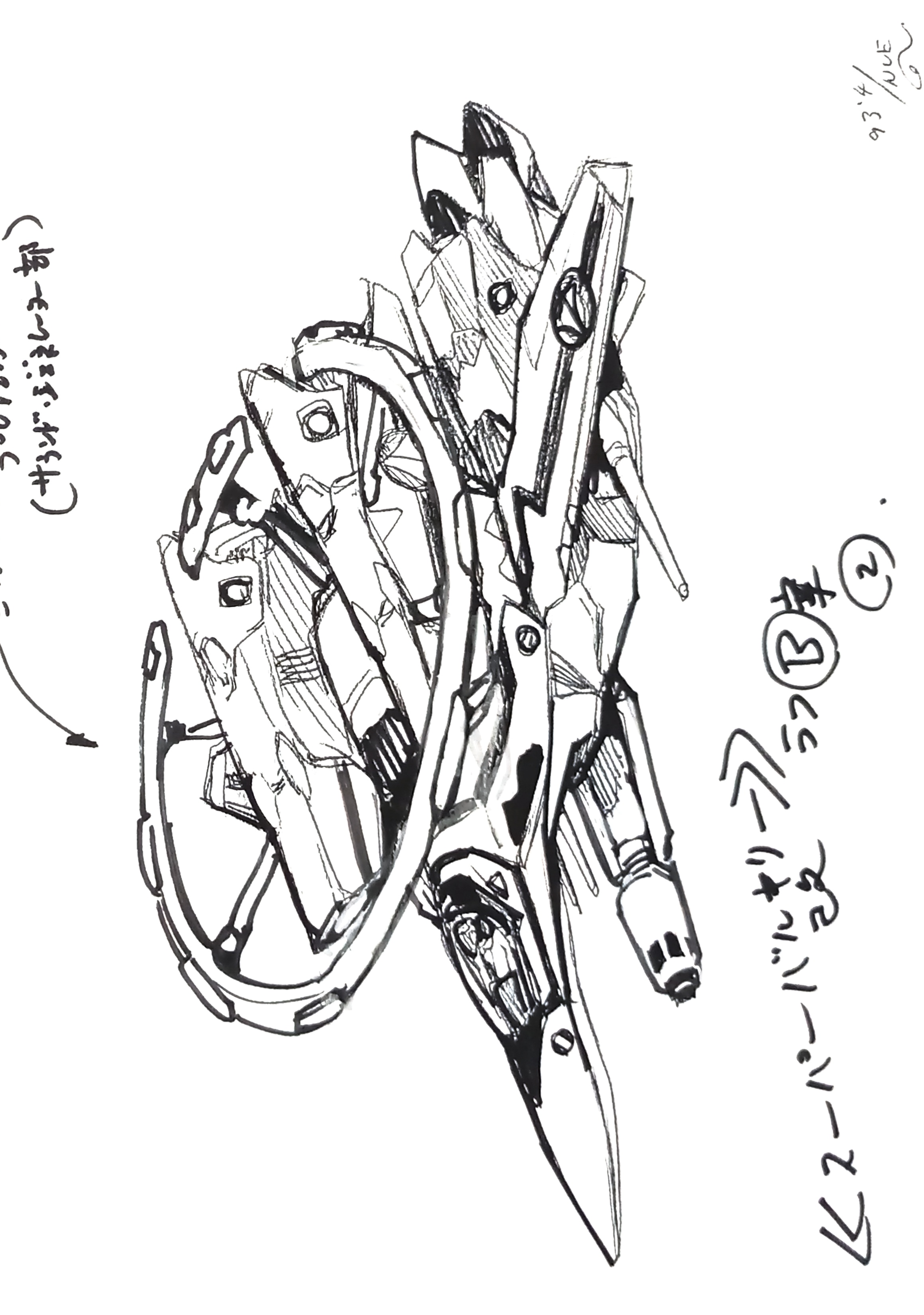
■VF-1SOLスクランブルバルキリー【A案】
VF-1SOL Scramble Valkyrie【Plan A】



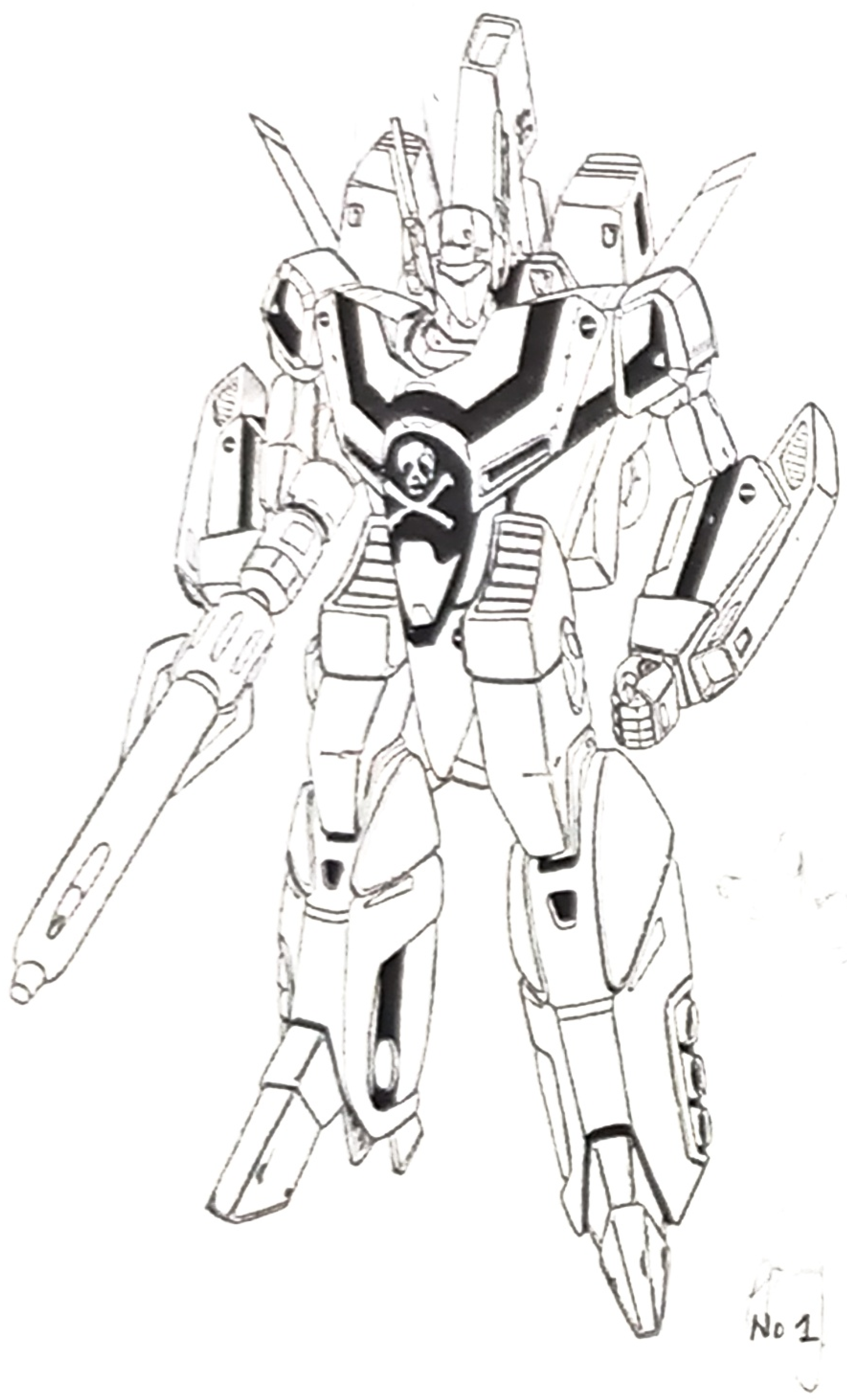
■VF-1SOLスクランブルバルキリー【A案】
VF-1SOL Scramble Valkyrie [Plan A]



■VF-1SOLスクランブルバルキリー【B案】
VF-1SOL Scramble Valkyrie【Plan B】

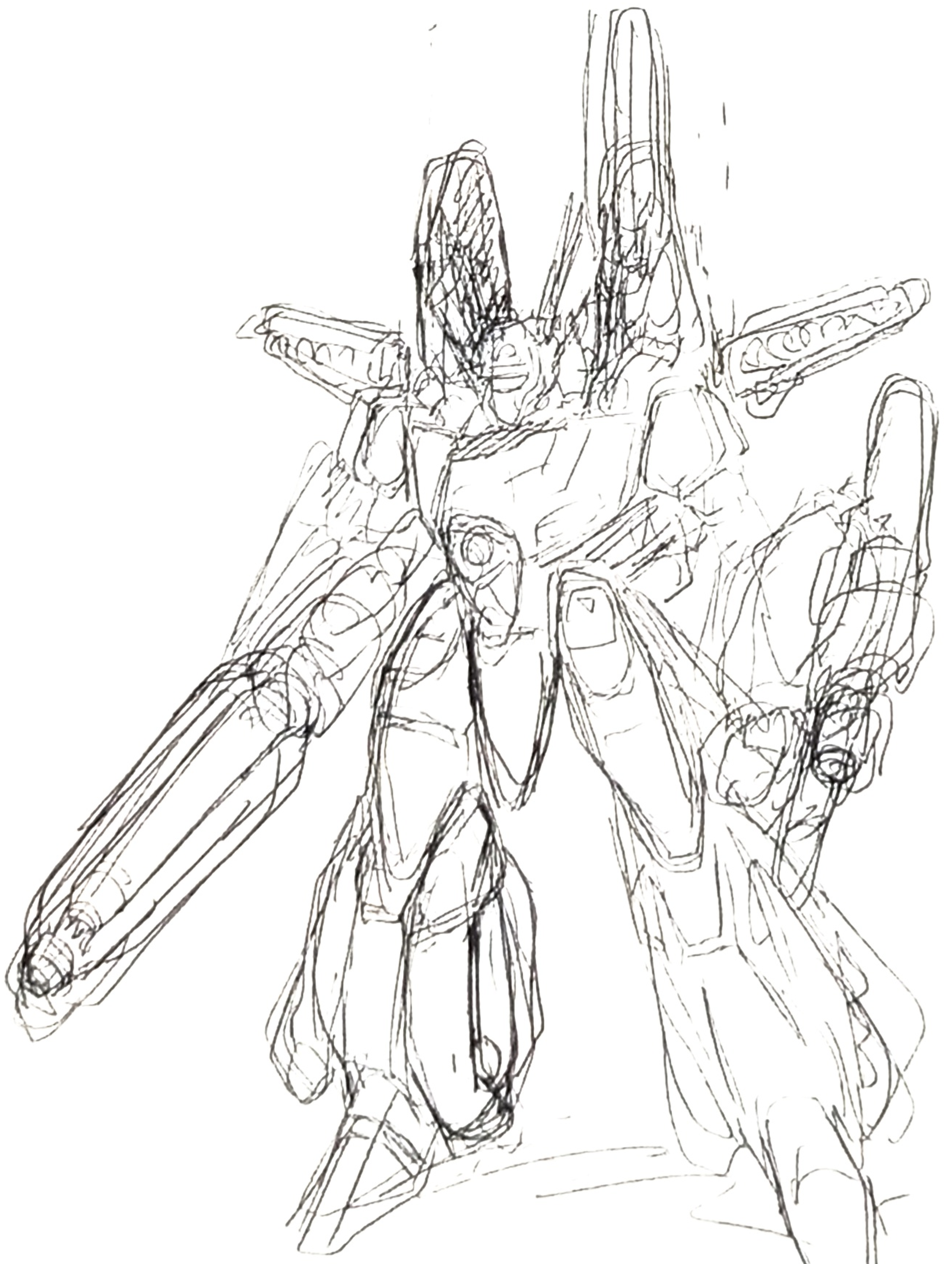


■VF-1SOLスクランブルバルキリー【B案】
VF-1SOL Scramble Valkyrie【Plan B】

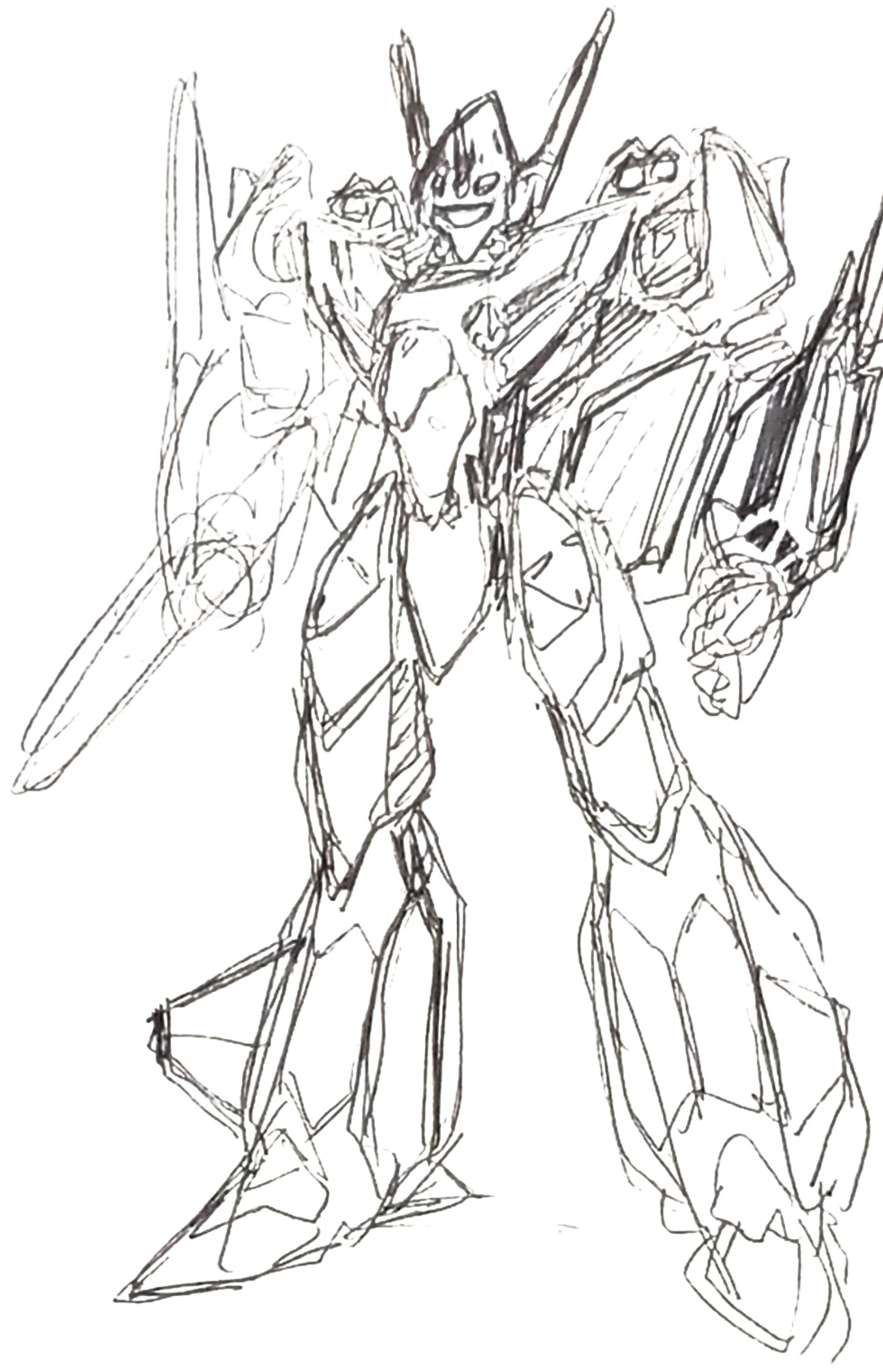








■VF-1SOLスクランブルバルキリー／バトロイド
VF-1SOL Scramble Valkyrie / Battroid



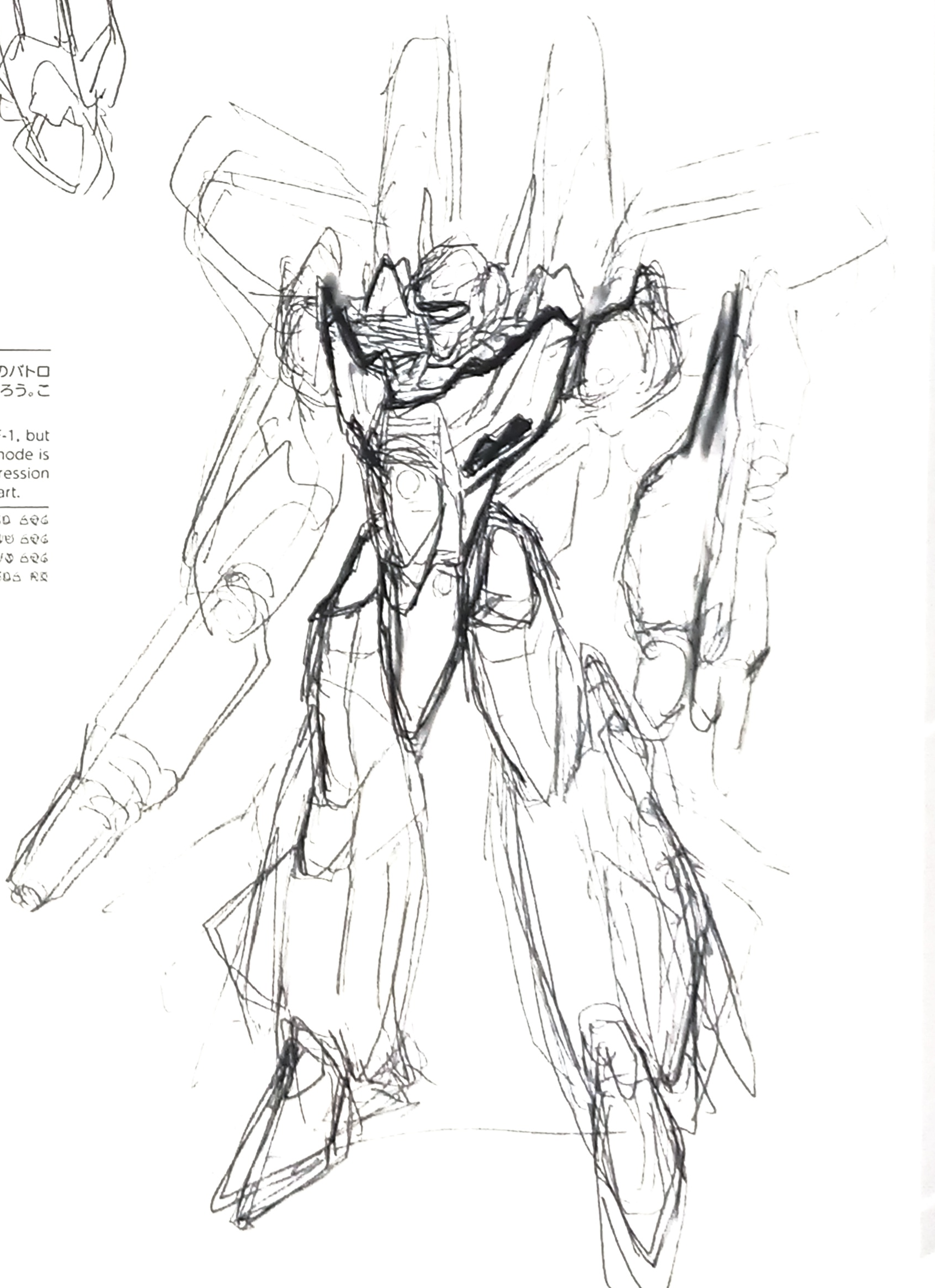


■VF-1SOLスクランブルバルキリー／バトロイド

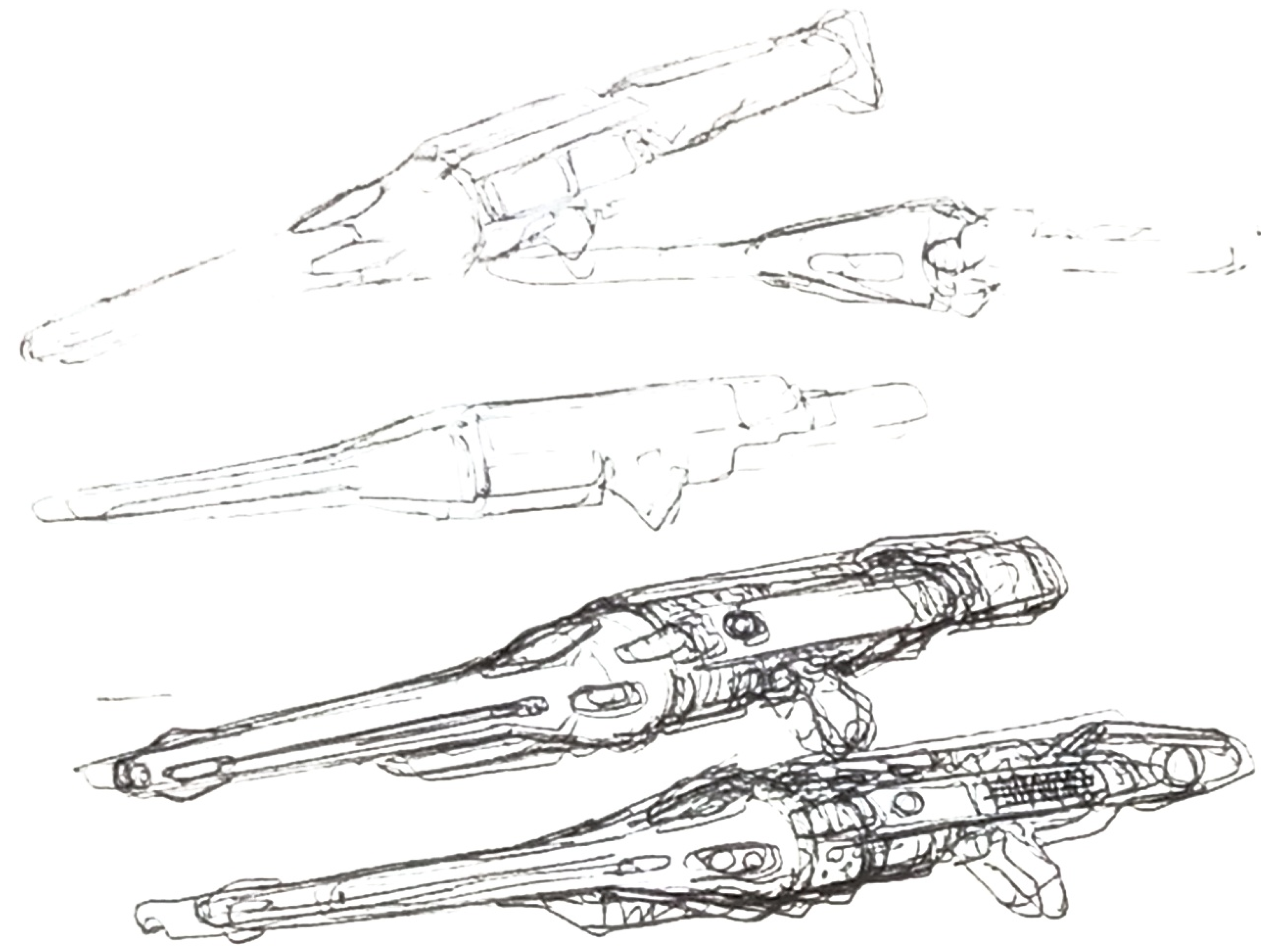
VF-1SOL Scramble Valkyrie / Battroid

基本的な変形機構はVF-1を踏襲しているが、VF-1SOLのバトロイド形態における最大の特徴は、胴体の分割ラインであろう。この部分の形状が変わるだけで印象が大きく変化する。

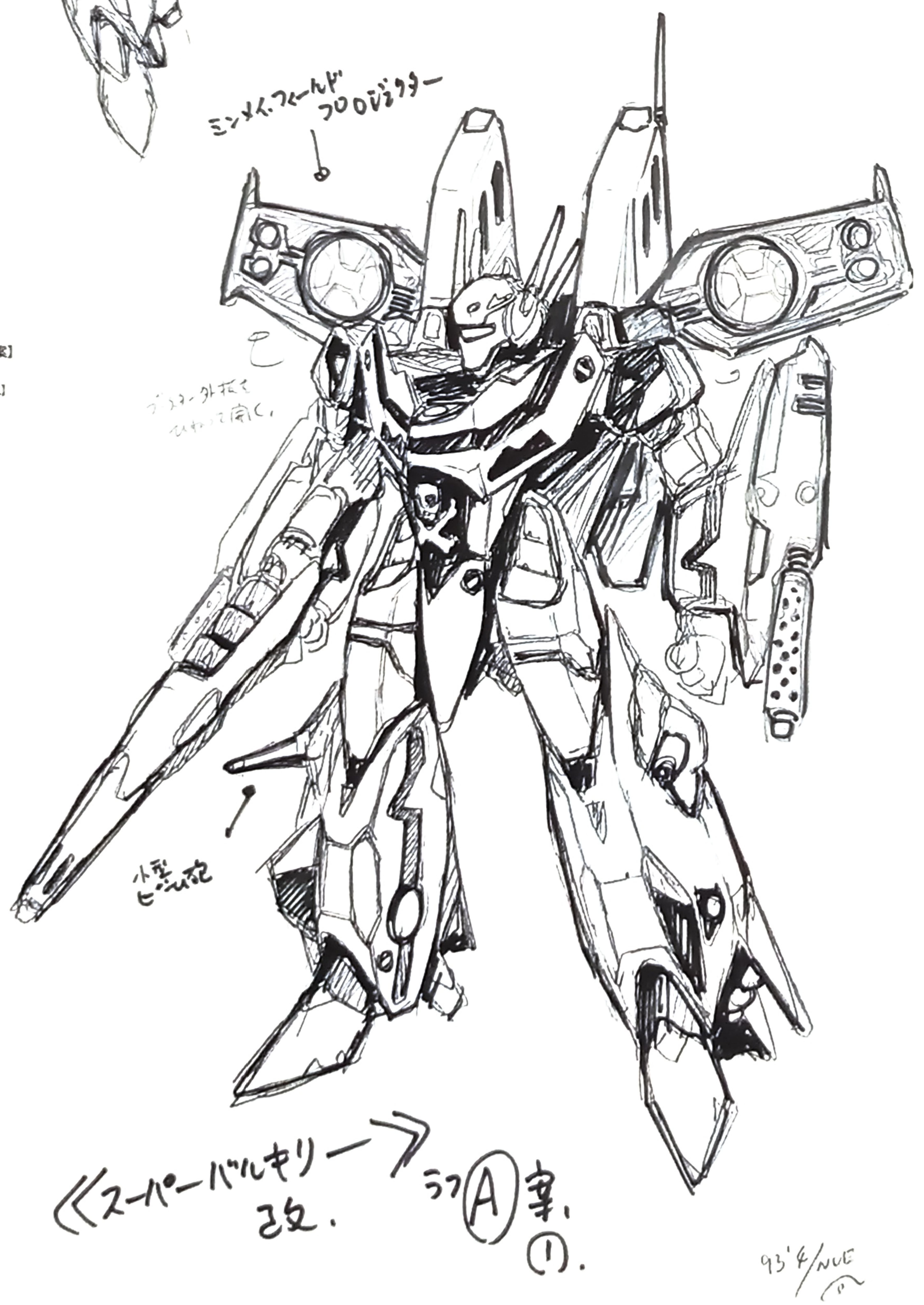
The basic transformation mechanism follows the VF-1, but the biggest feature of the VF-1 SOL in the Battroid mode is probably the dividing line of the fuselage. The impression changes greatly just by changing the shape of this part.





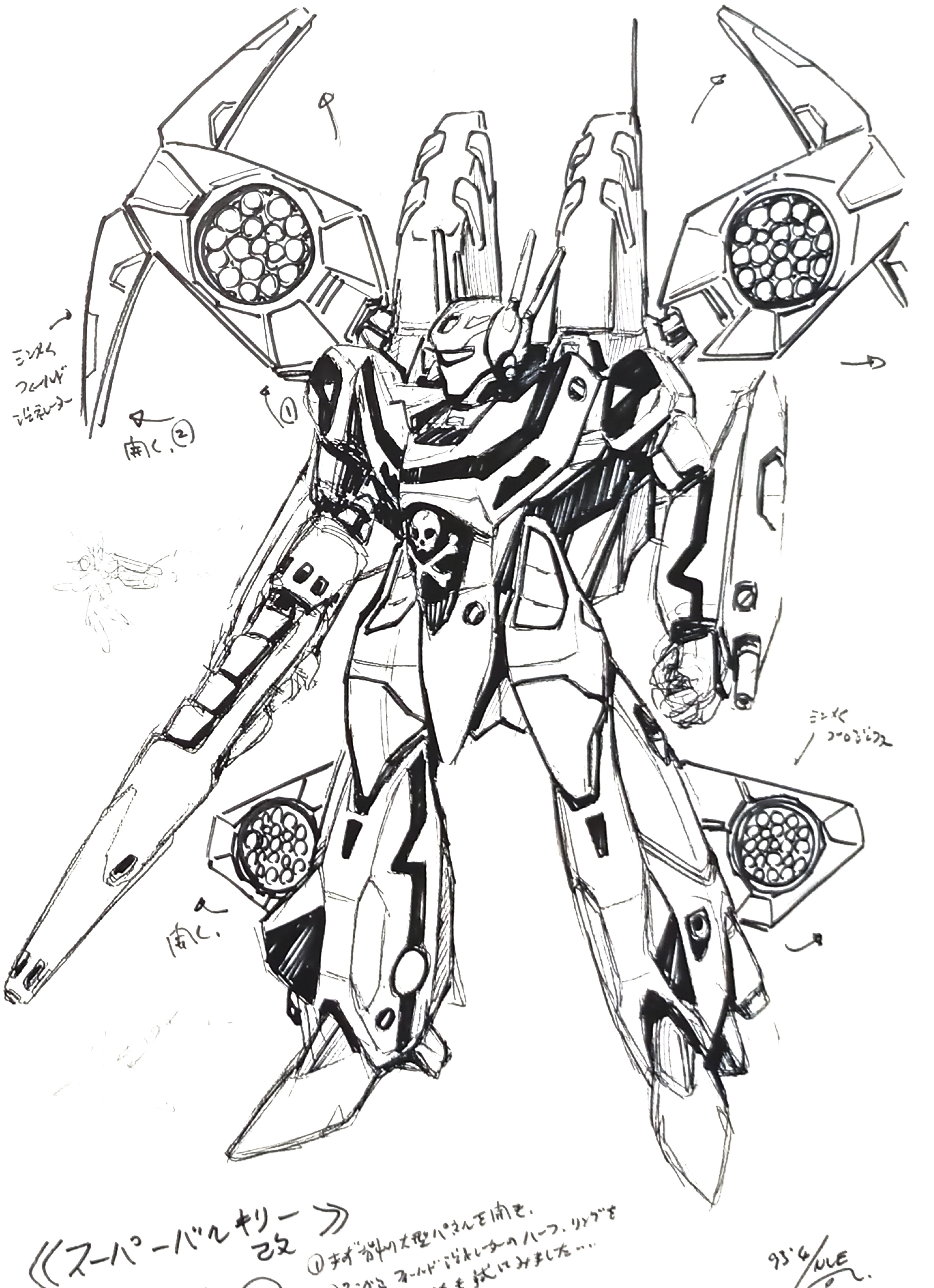


■VF-1SOLスクランブルバルキリー／バトロイド【A案】
VF-1SOL Scramble Valkyrie / Battroid【Plan A】

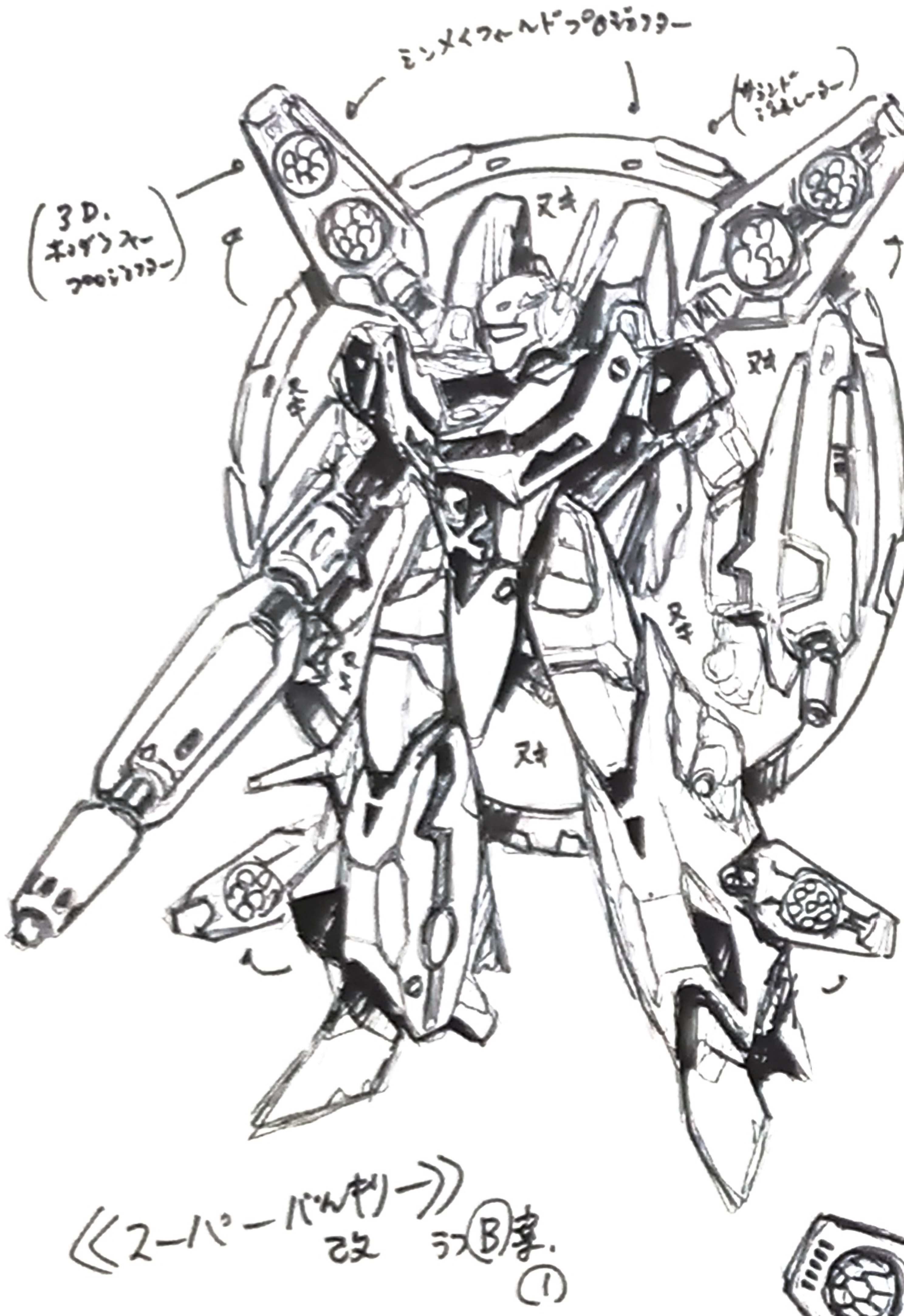


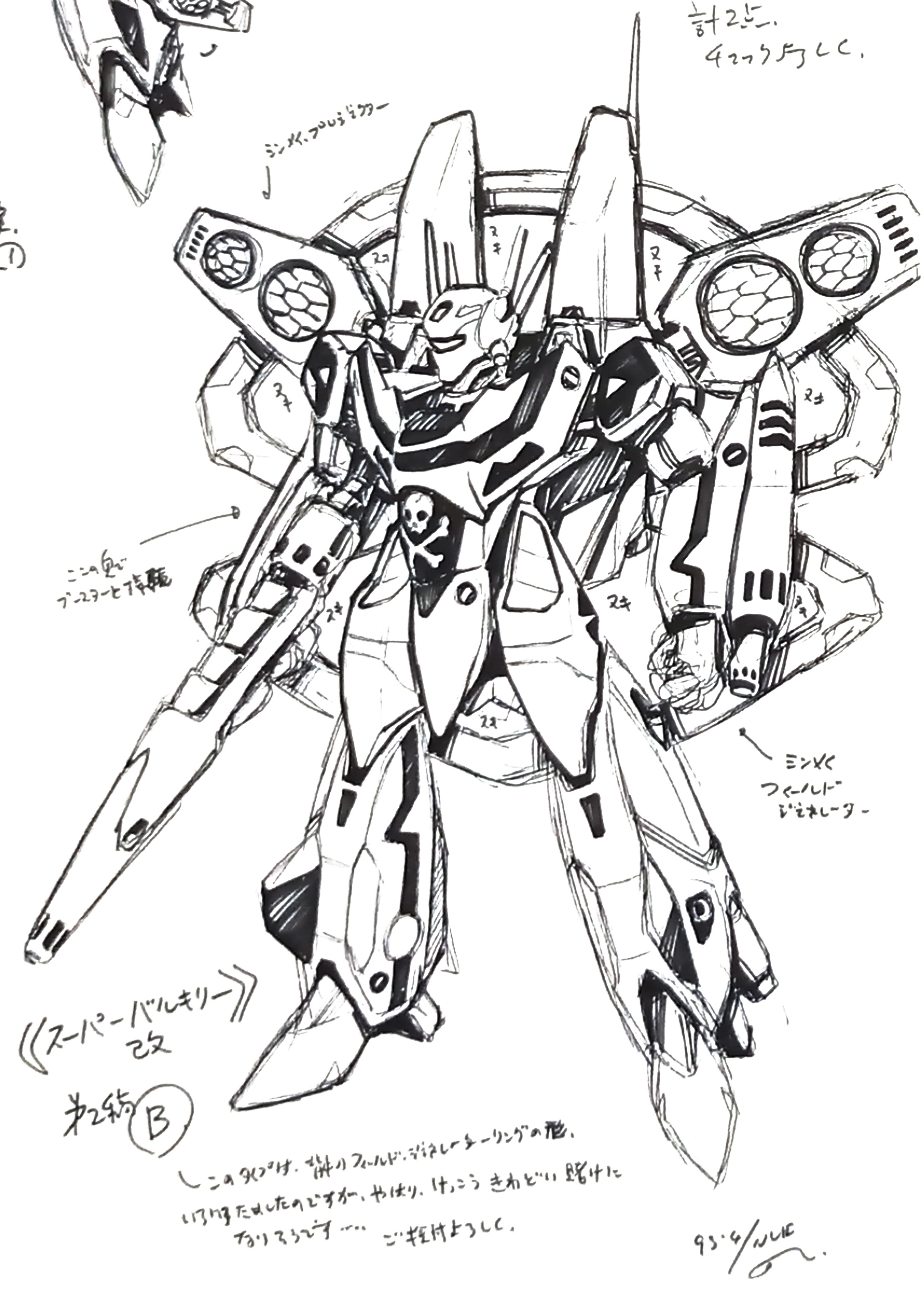
■VF-1SOLスクランブルバルキリー／バトロイド【A案改】

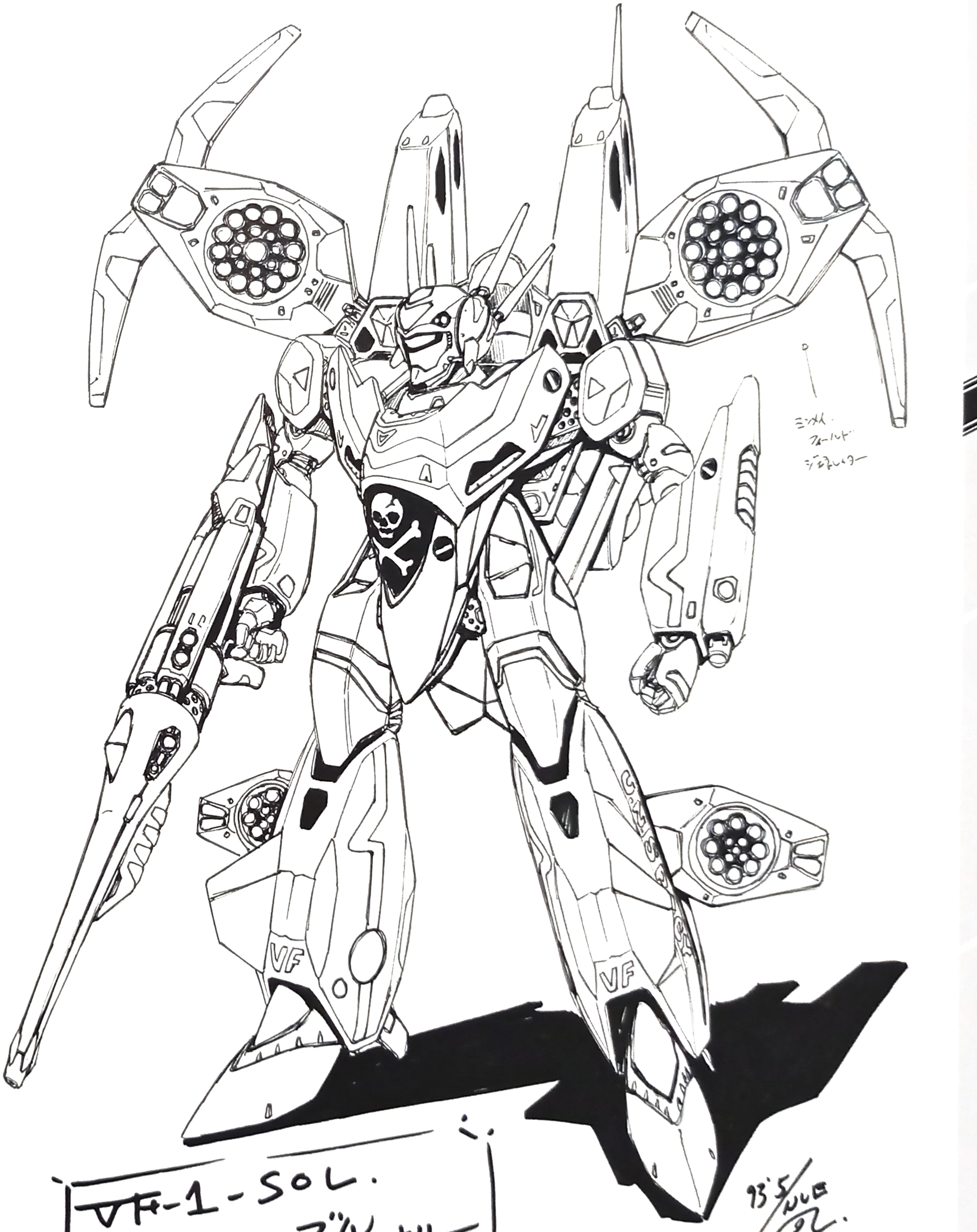
VF-1SOL Scramble Valkyrie / Battroid【Plan A revision】



■VF-1SOLスクランブルバルキリー／バトロイド【B案】
VF-1SOL Scramble Valkyrie / Battroid【Plan B】

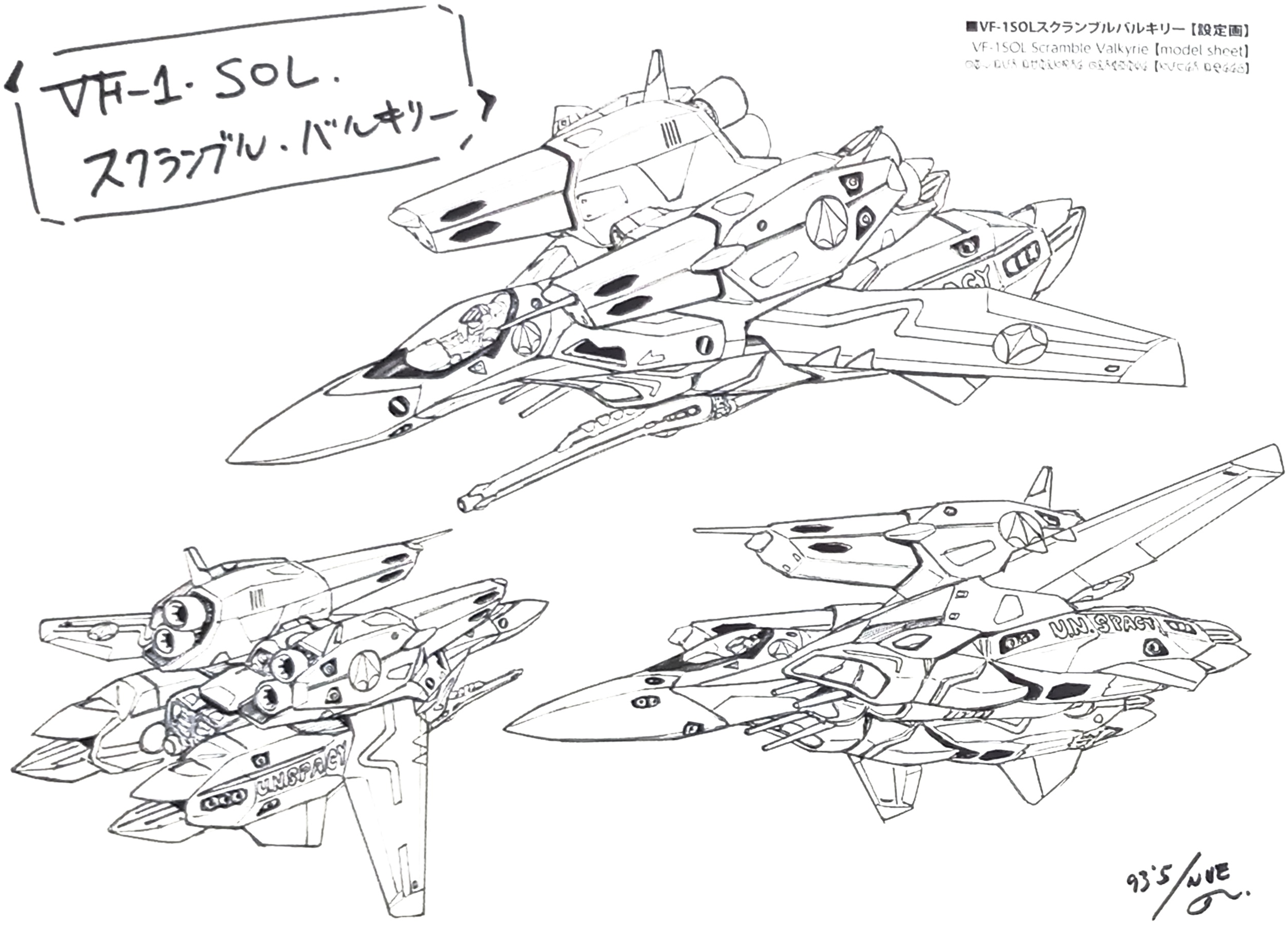




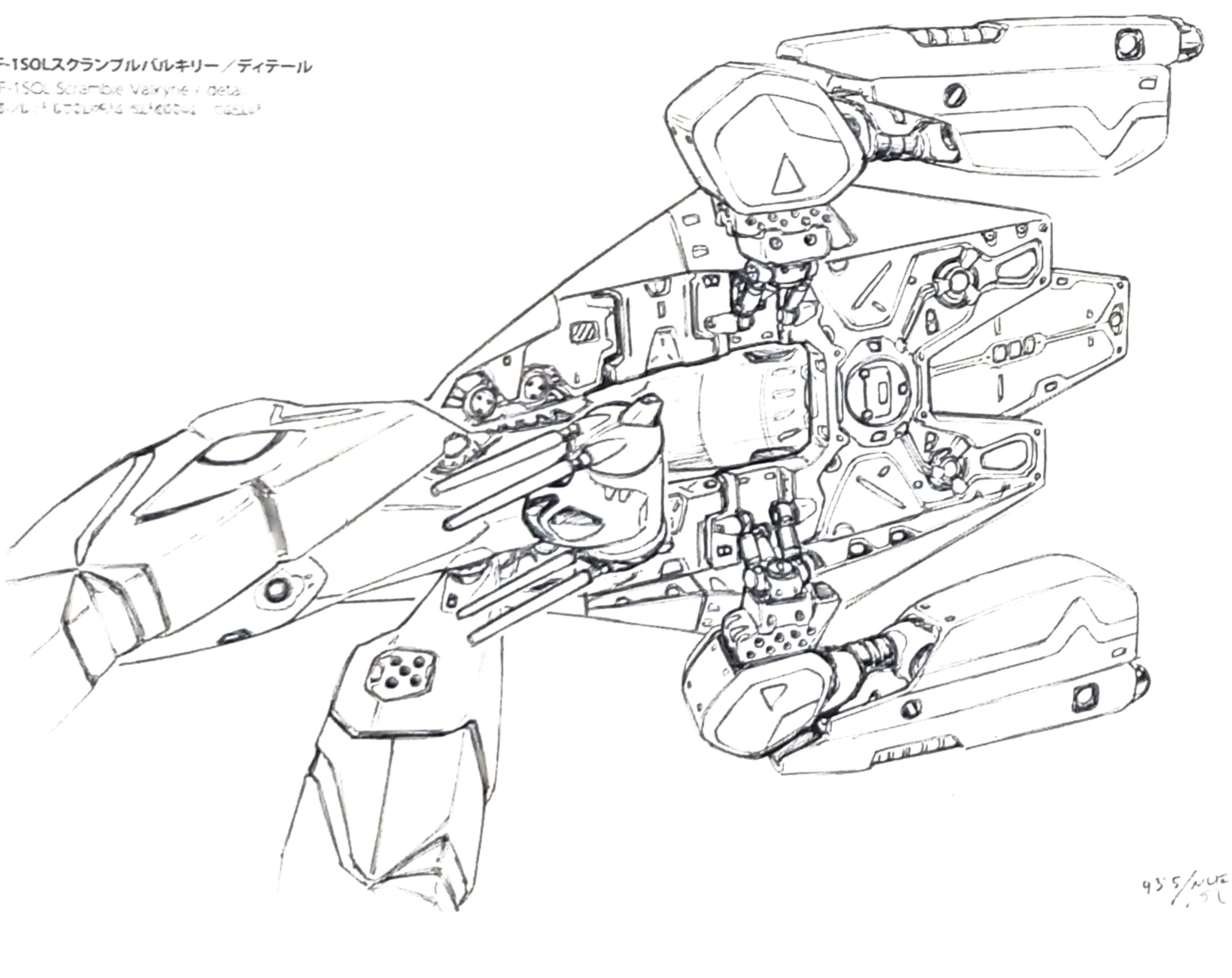


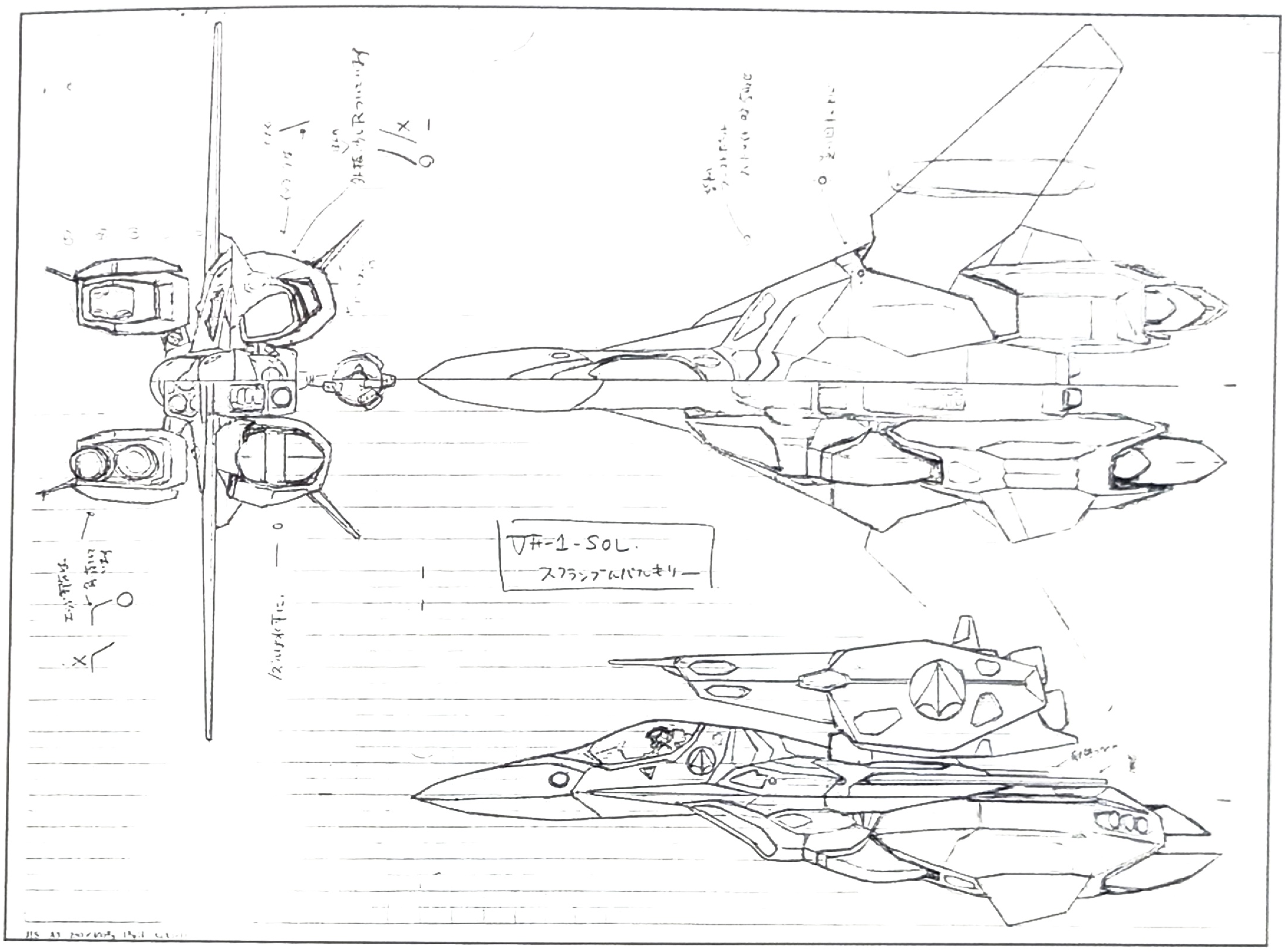
■VF-1SOLスクランブルバルキリー／バトロイド【設定画】
VF-1SOL Scramble Valkyrie / Battroid【model sheet】

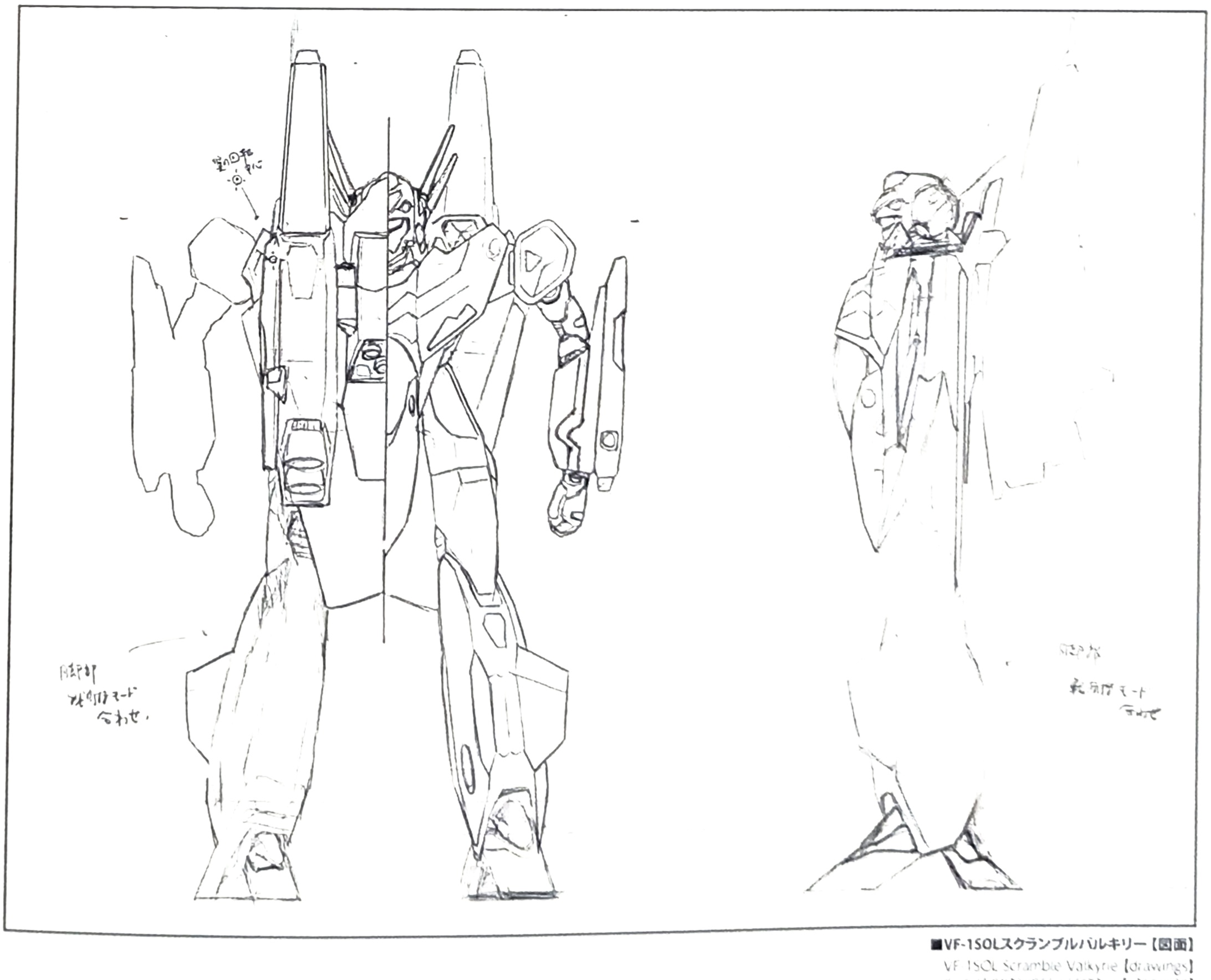
■VF-1SOLスクランブルバルキリー【設定画】
VF-1SOL Scramble Valkyrie【model sheet】



■VF-1SOLスクランブルバルキリー／ディテール
VF-1SOL Scramble Valkyrie / detail



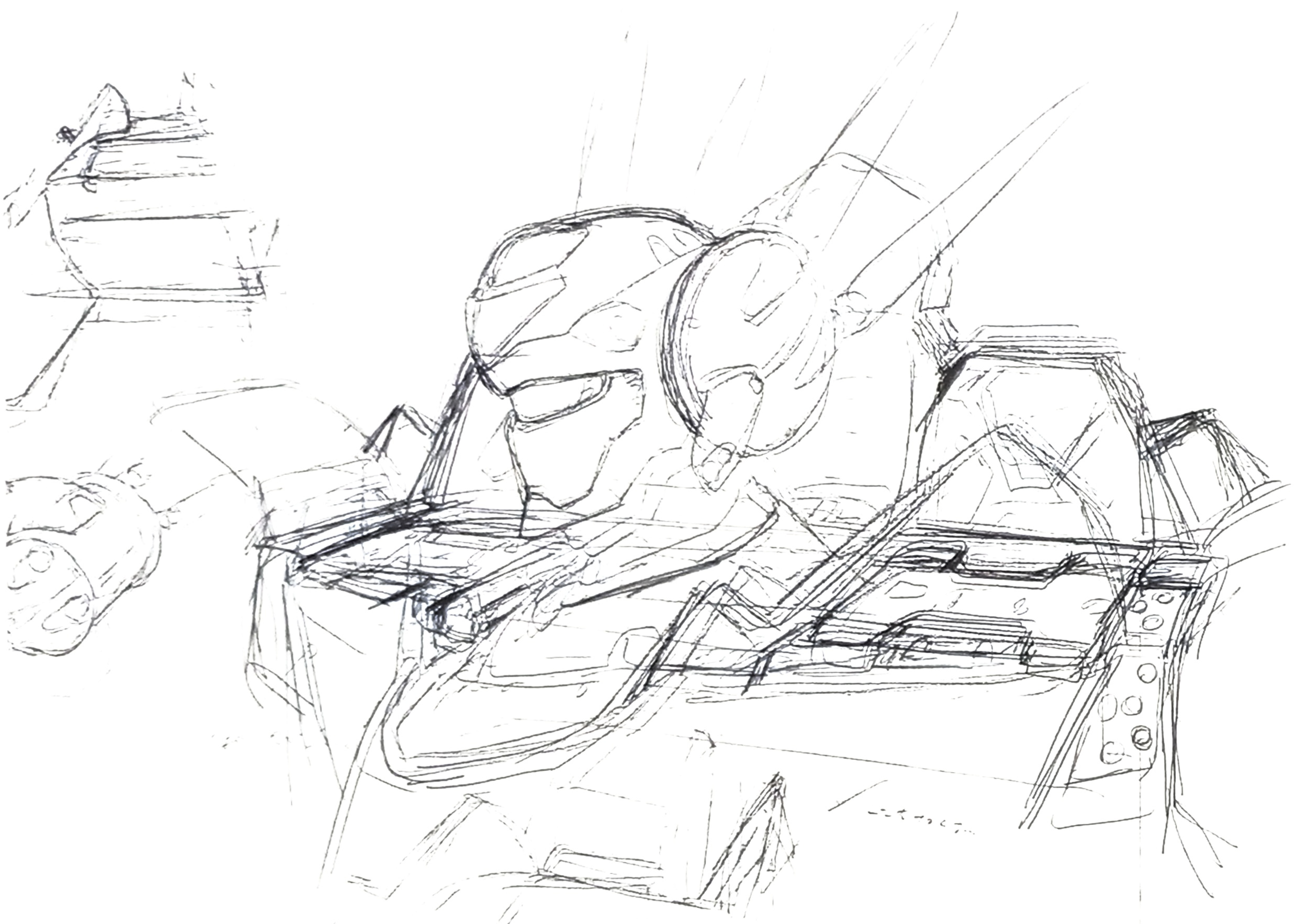


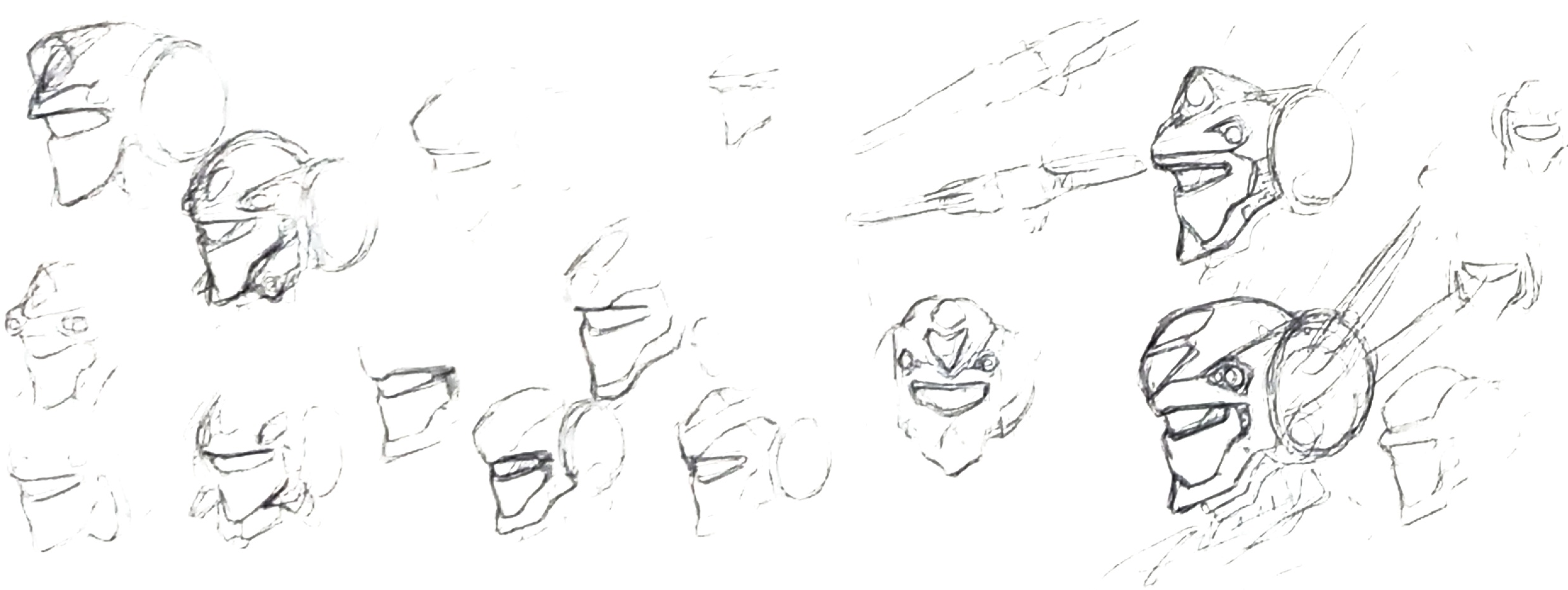


■VF-1SOLスクランブルバルキリー【図面】

VF-1SOL Scramble Valkyrie【drawings】

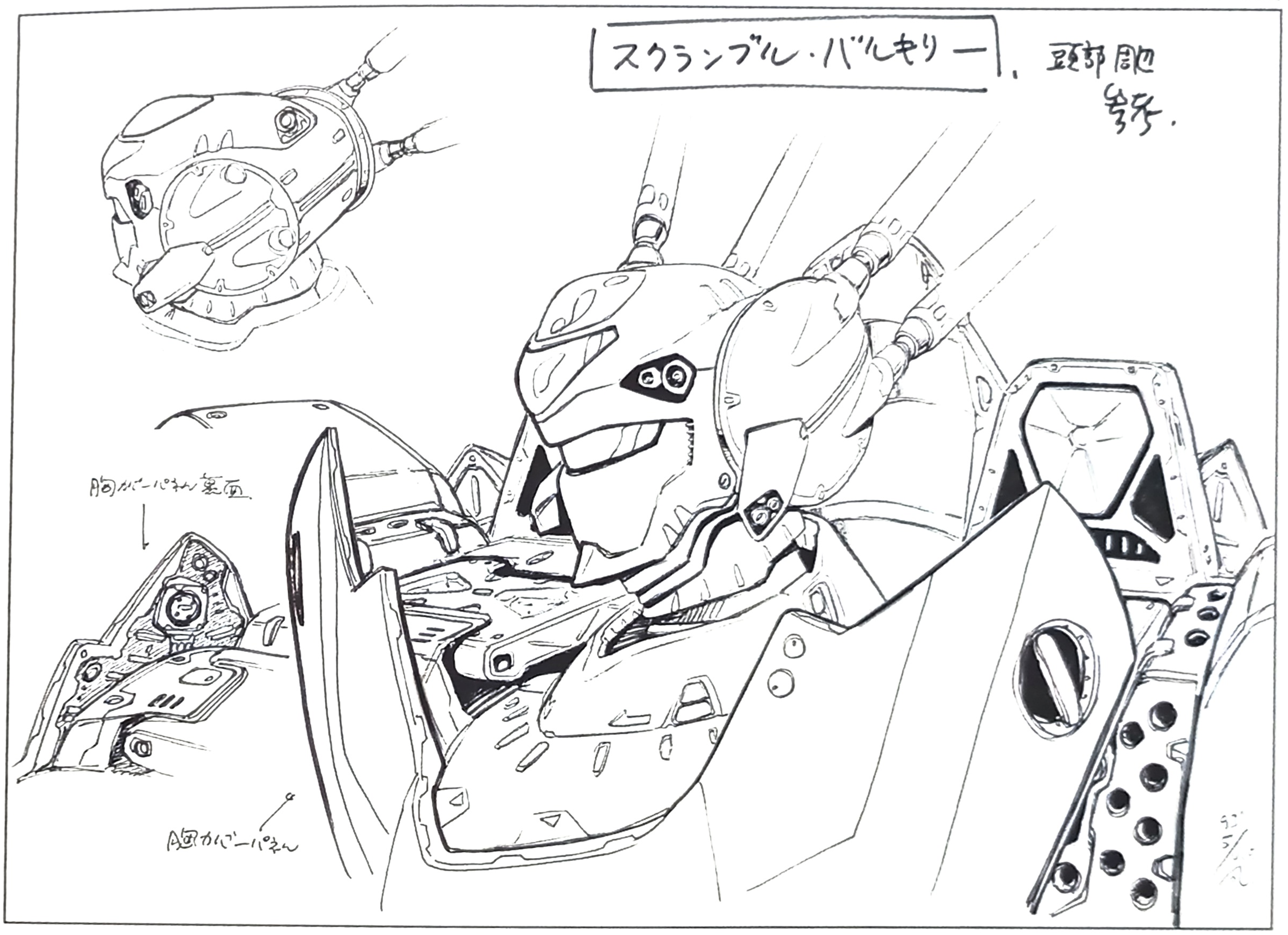
■VF-1SOLスクランブルバルキリー／頭部・胸部
VF-1SOL Scramble Valkyrie / head & chest

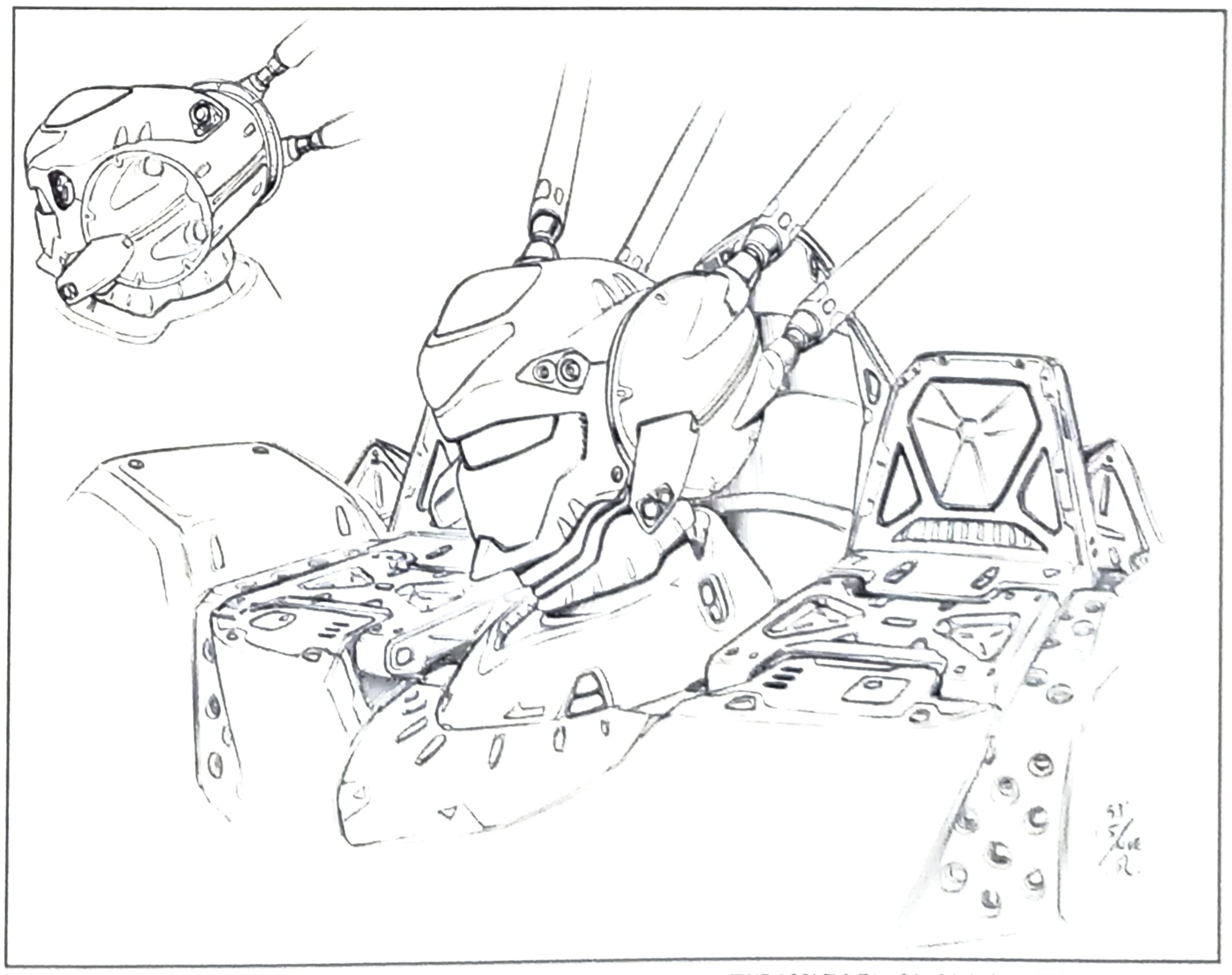




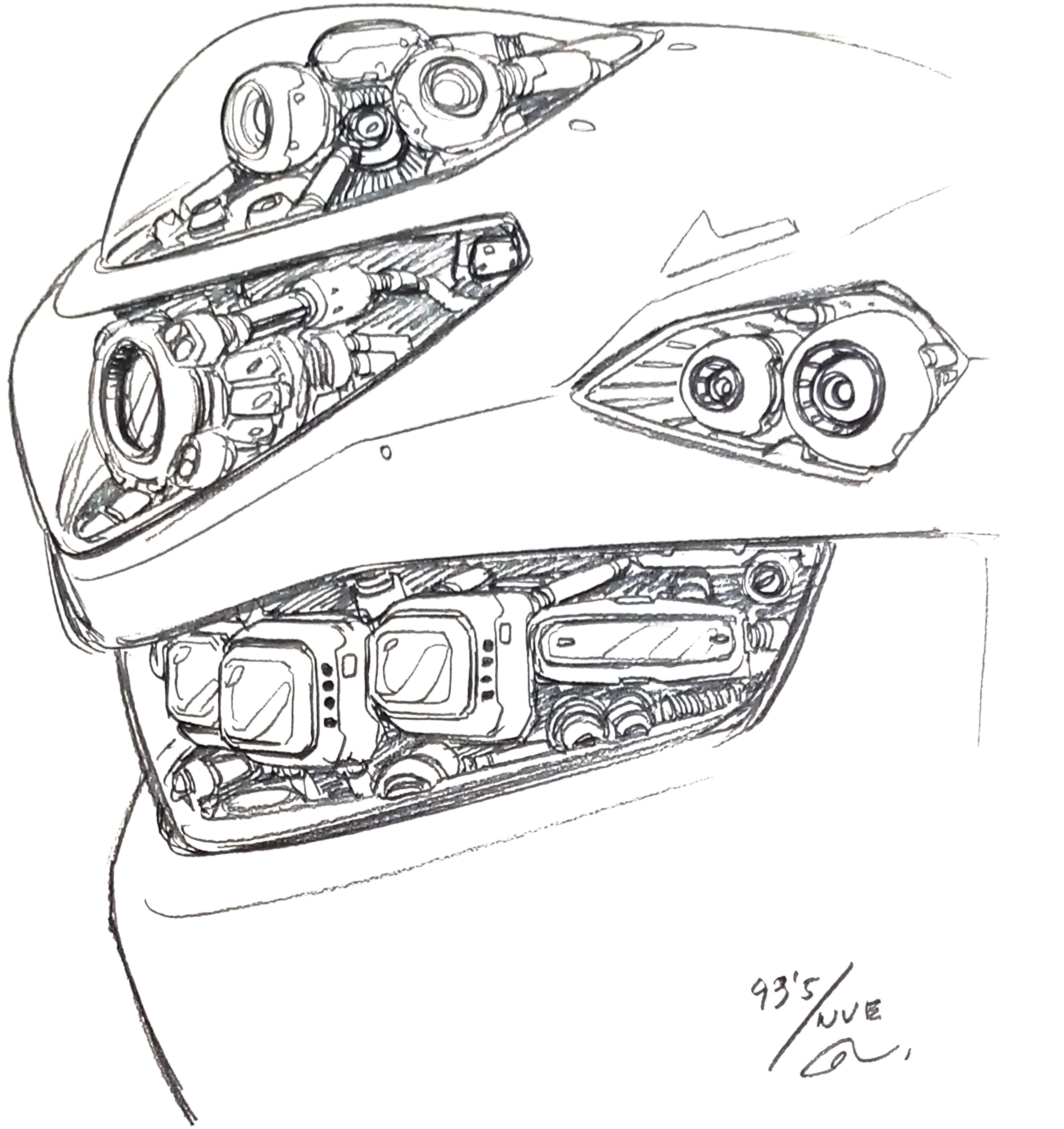
■VF-1SOLスクランブルバルキリー／頭部
VF-1SOL Scramble Valkyrie / head

■VF-1SOLスクランブルバルキリー／頭部・胸部【設定画】
VF-1SOL Scramble Valkyrie / head & chest【model sheet】





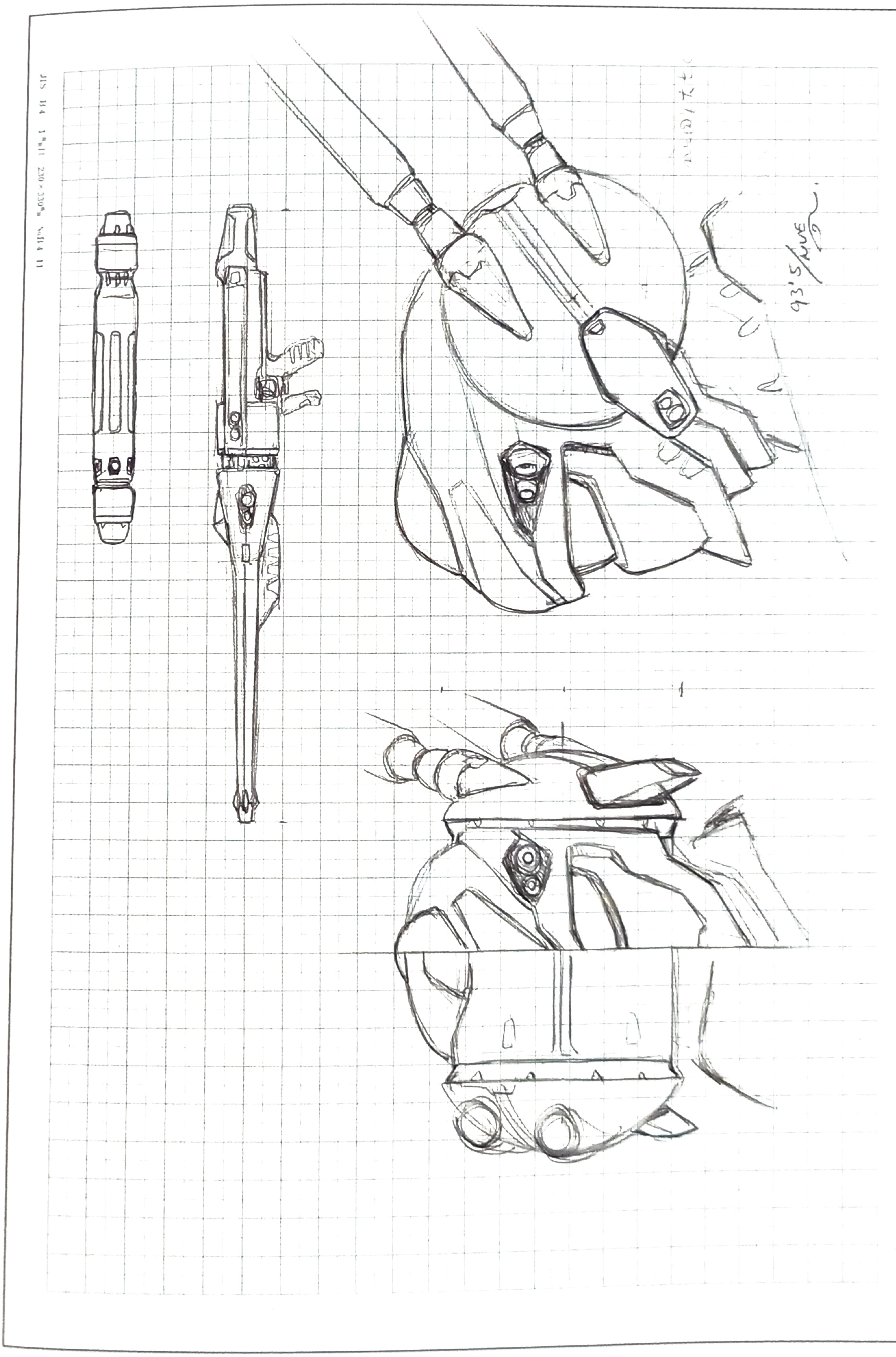
■VF-1SOLスクランブルバルキリー　頭部・胸部(外装なし)
VF-1SOL Scramble Valkyrie　head & chest (No exterior)



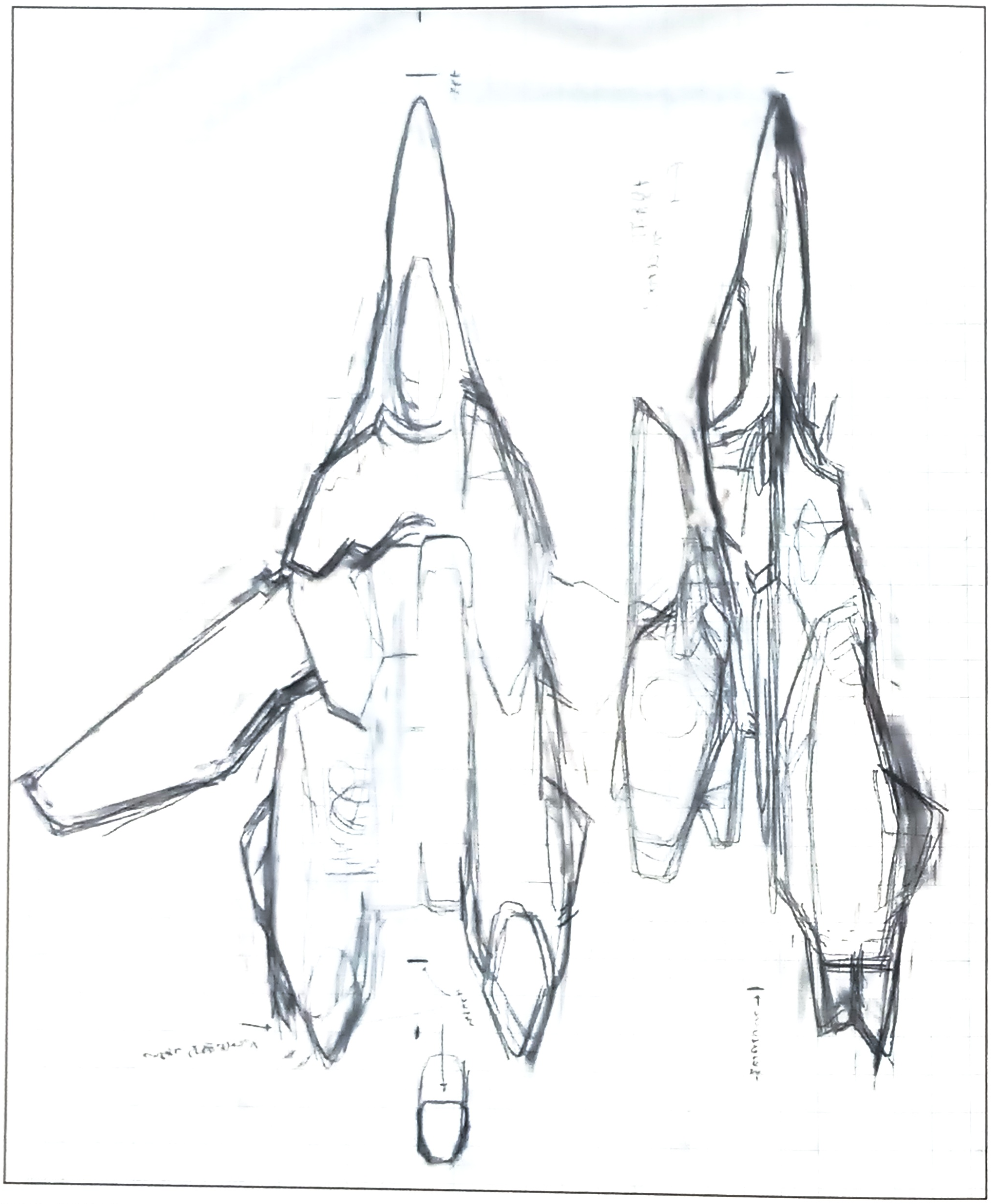
■VF-1SOLスクランブルバルキリー／頭部詳細
VF-1SOL Scramble Valkyrie / head detail

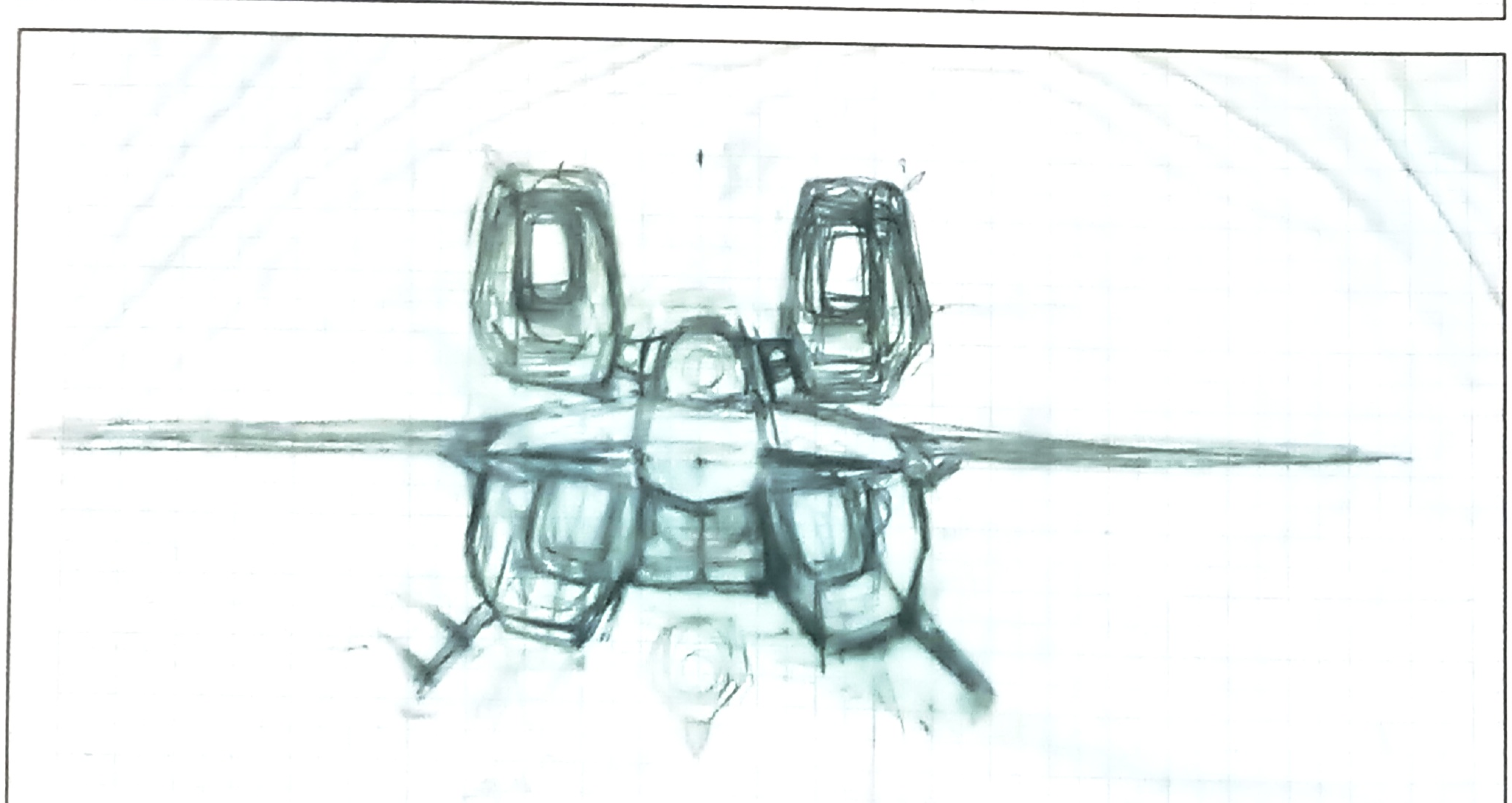
驚くほど緻密に描き込まれた頭部内蔵センサー群のディテール画稿が残されている。

There are still detailed sketches of the sensor group with built-in head drawn in surprisingly fine detail.

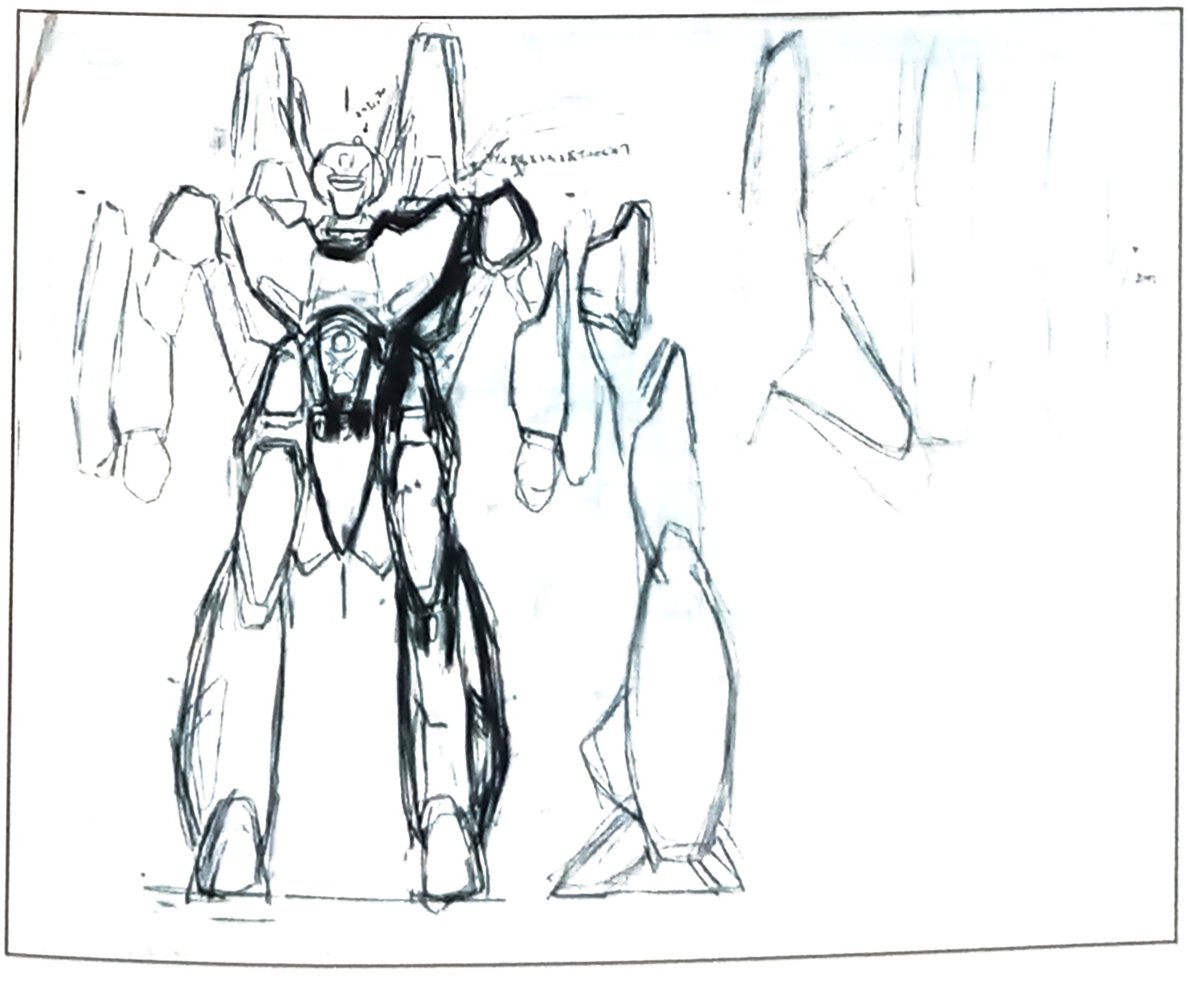


■VF-1SOLスクランブルバルキリー【図面】
VF-1SOL Scramble Valkyrie [drawings]









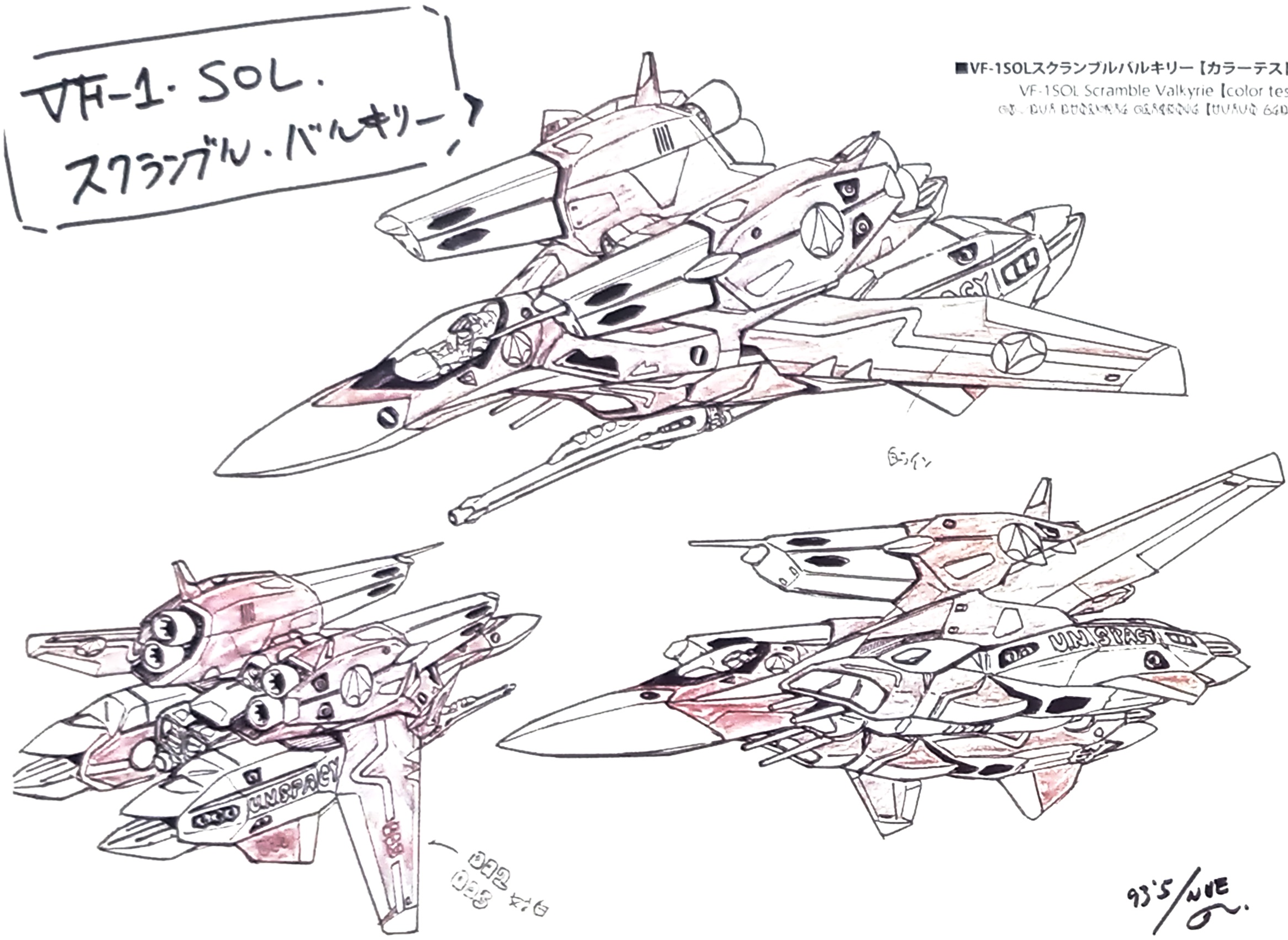
■VF-1SOLスクランブルバルキリー【図面】

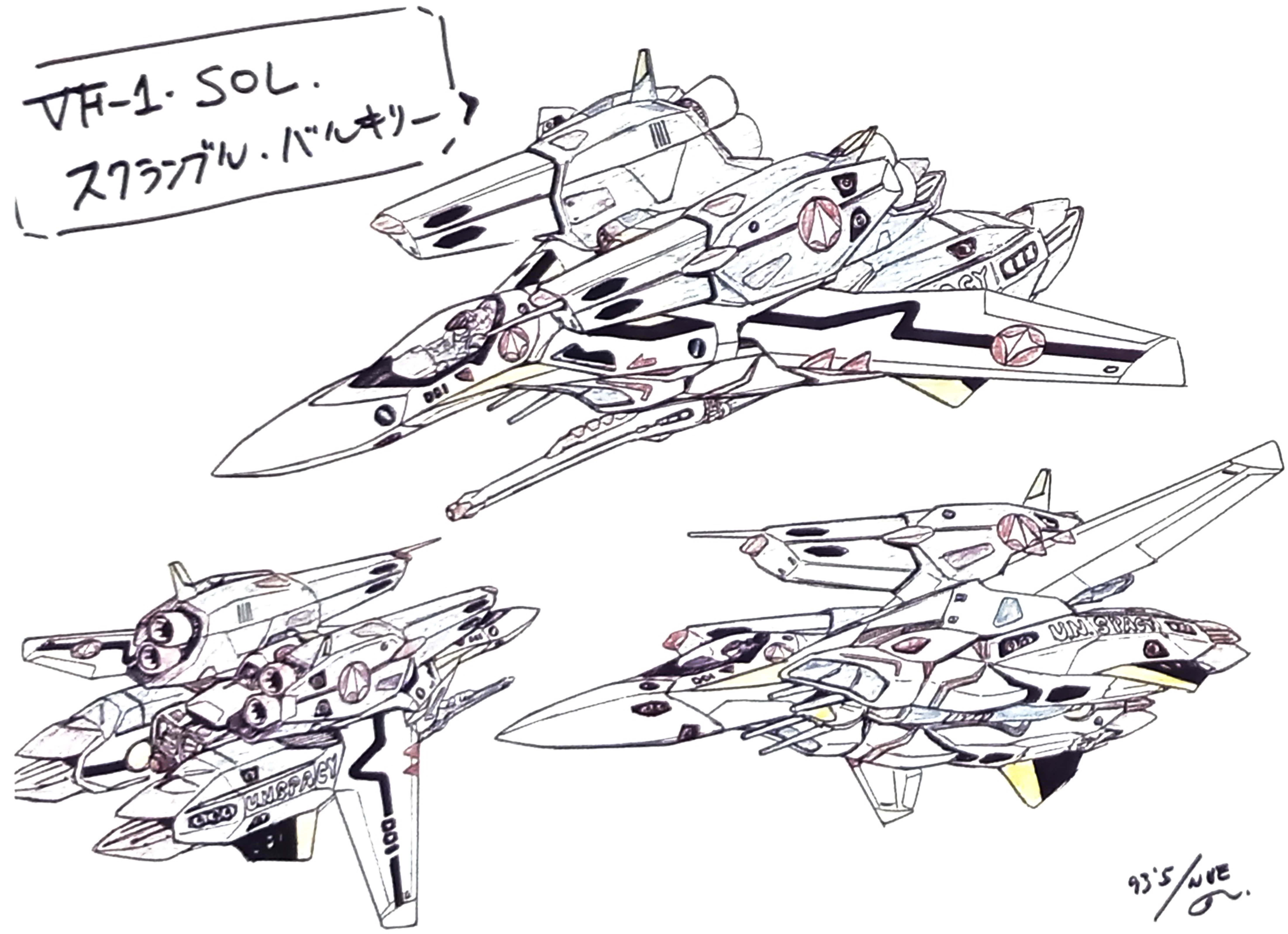
VF-1SOL Scramble Valkyne【drawings】

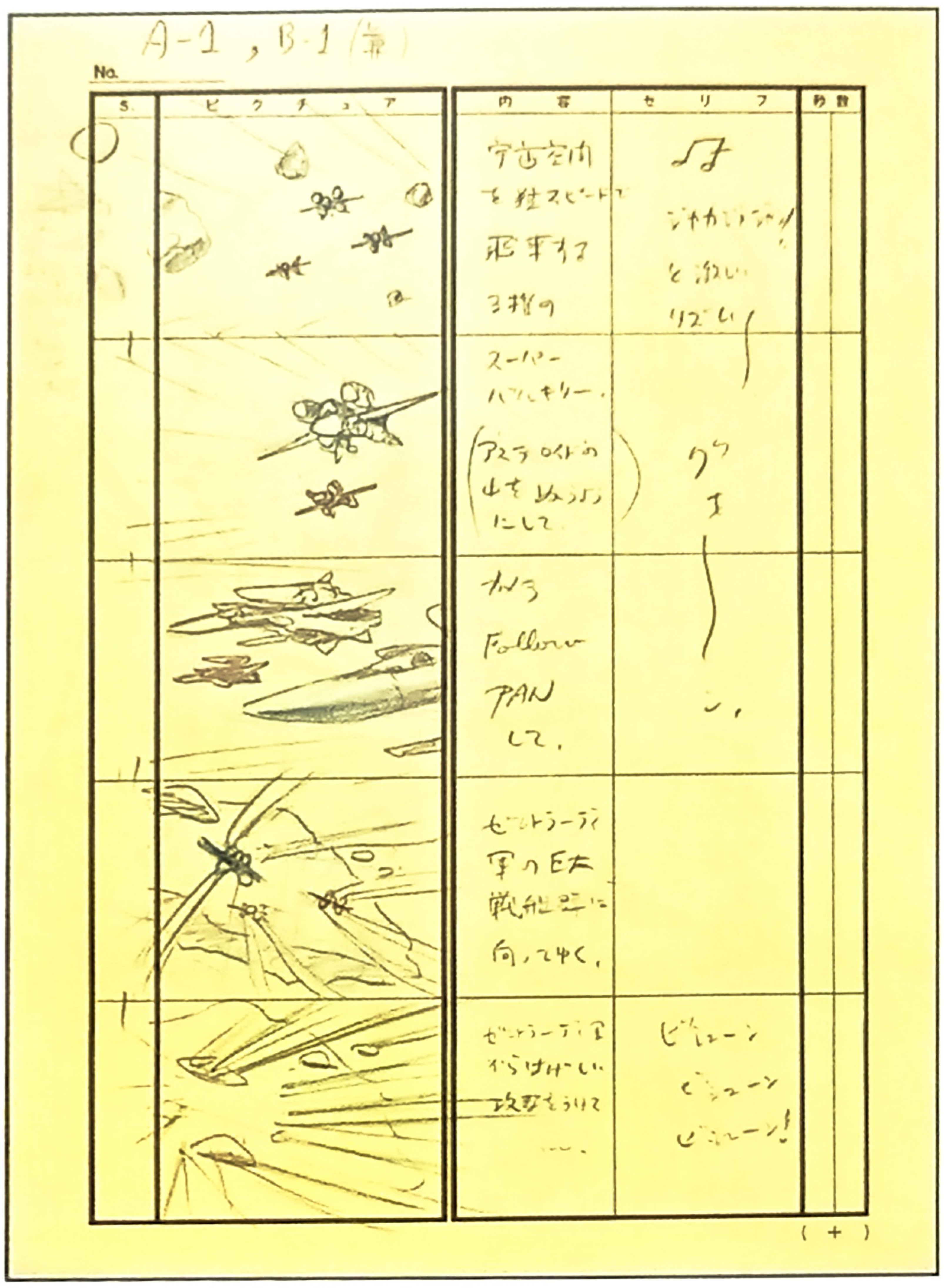
左ページの2枚は薄いトレーシングペーパー状の方眼紙に描かれており、保存状態が良好ではないがあえて掲載する。

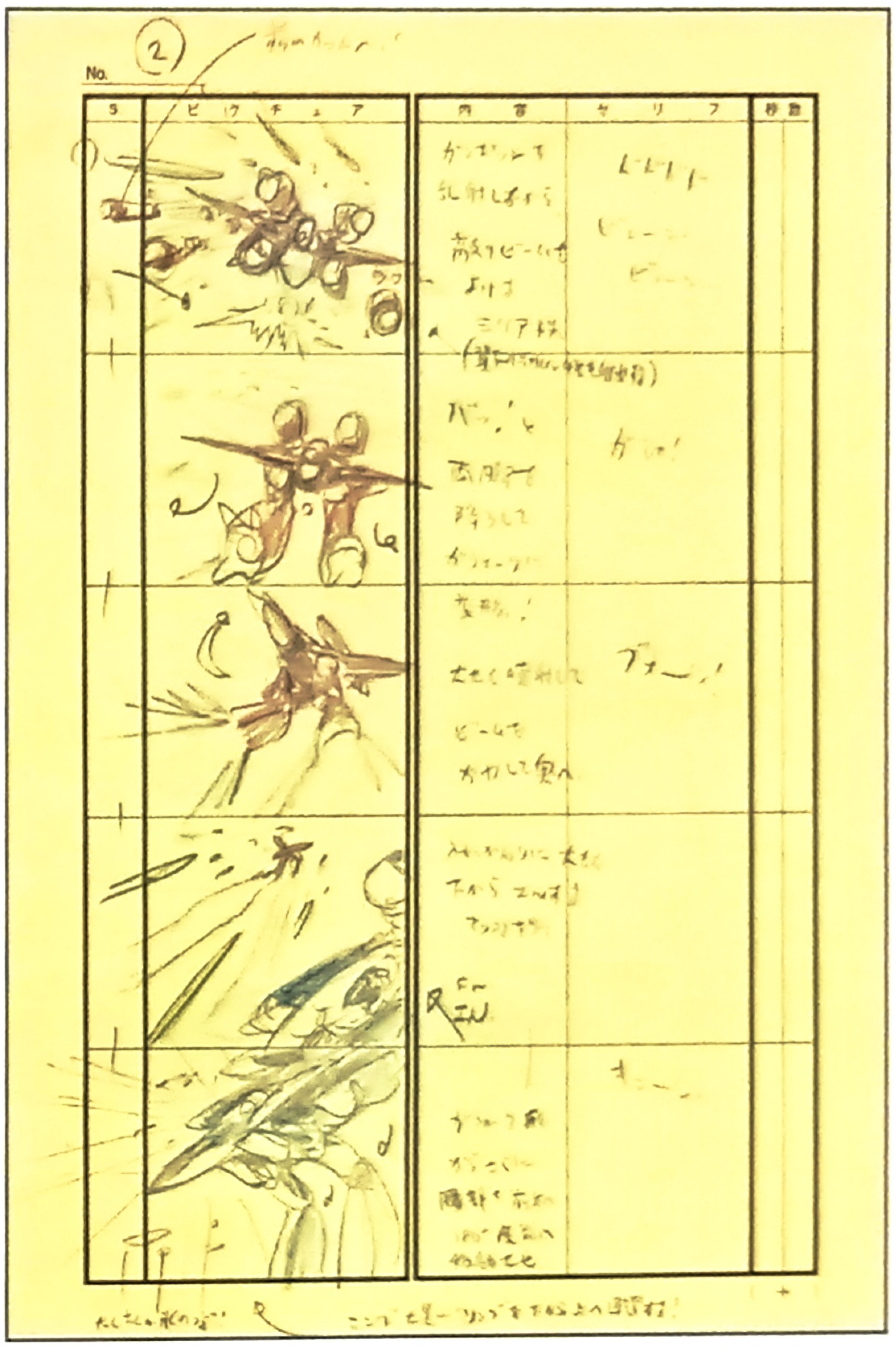
The two sheets on the left page are drawn on thin tracing paper-like graph paper, and we will post them even though they are not well preserved.

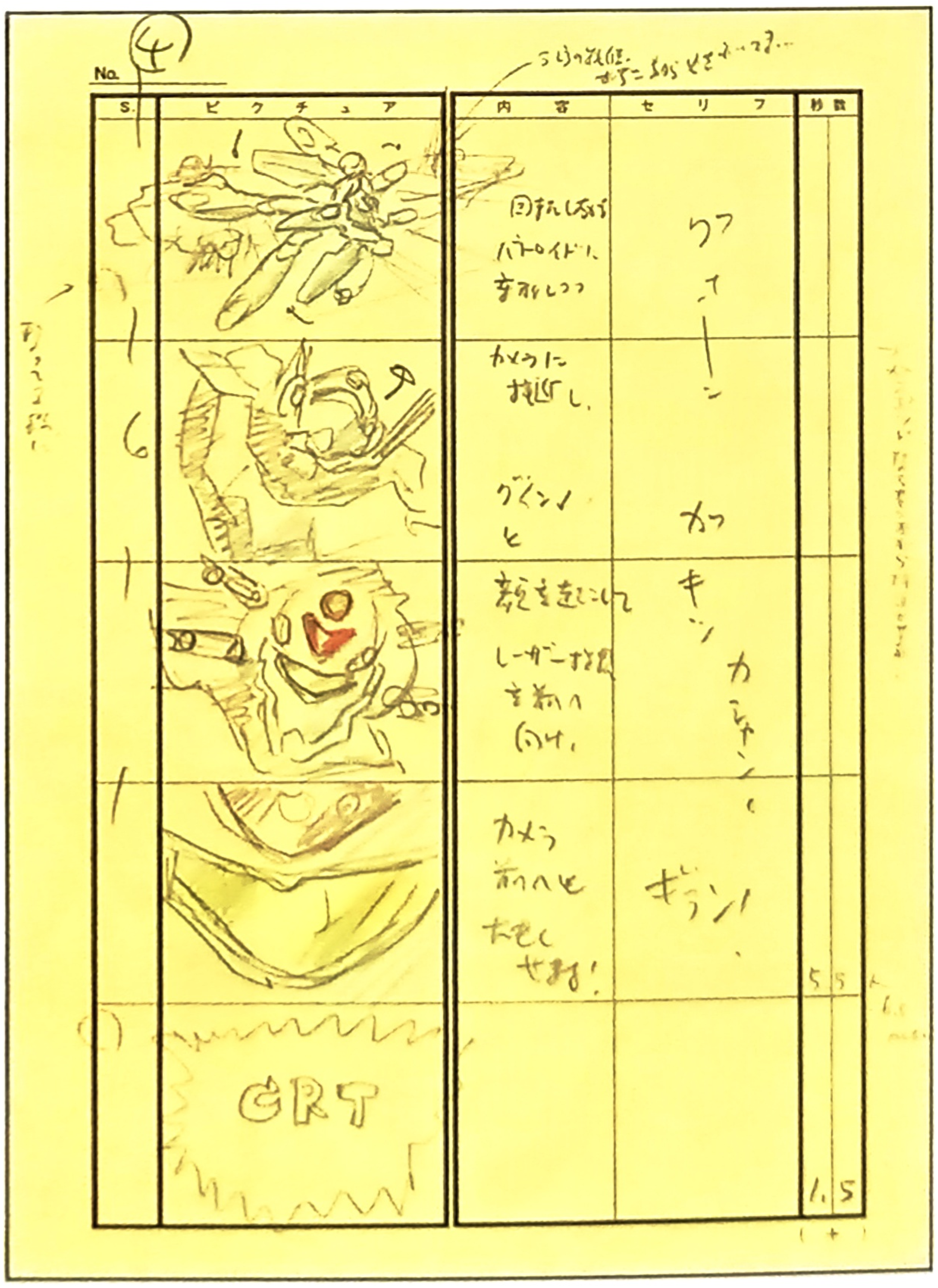
■VF-1SOLスクランブルバルキリー【カラーテスト】
VF-1SOL Scramble Valkyrie【color test】

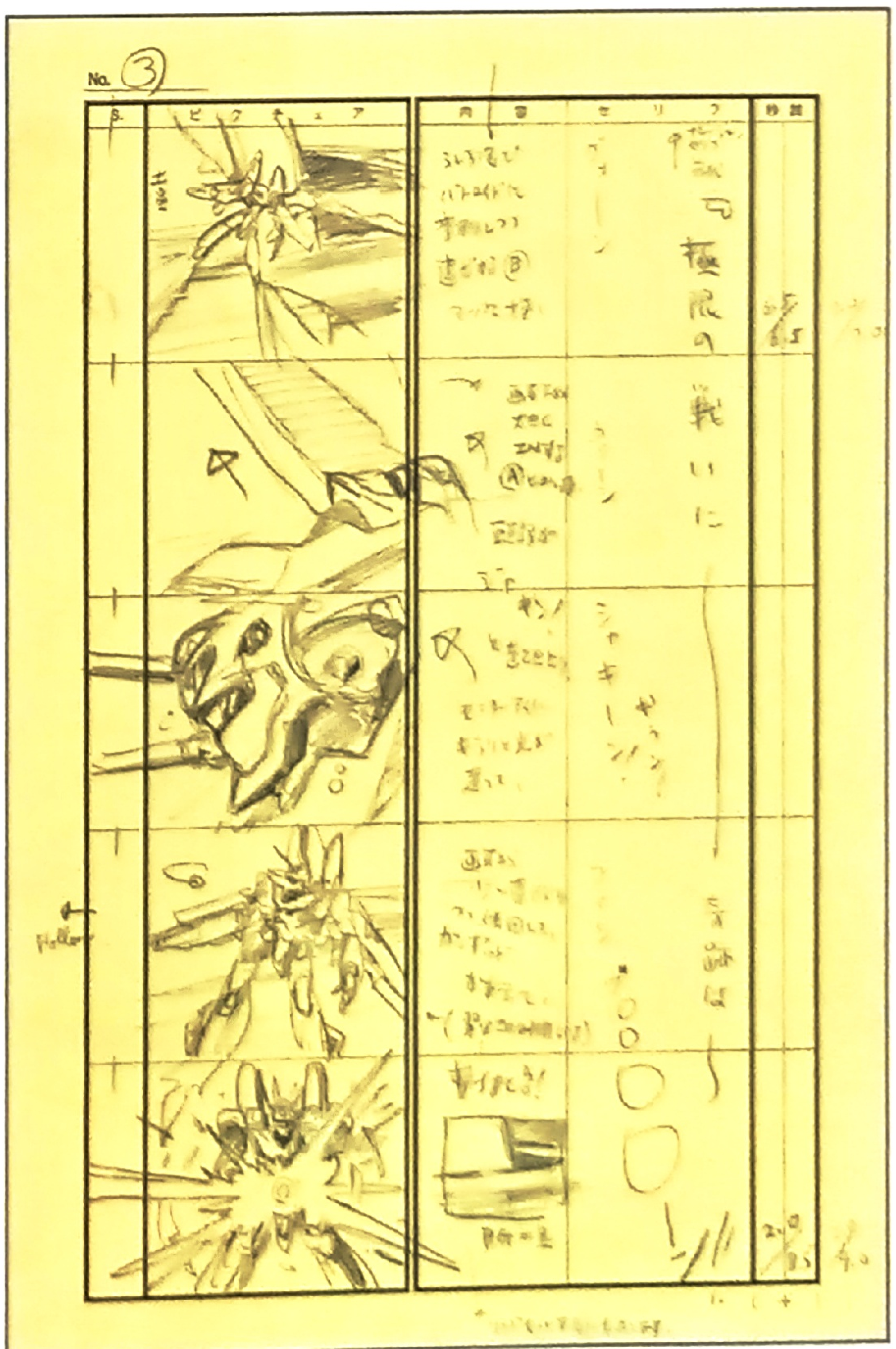










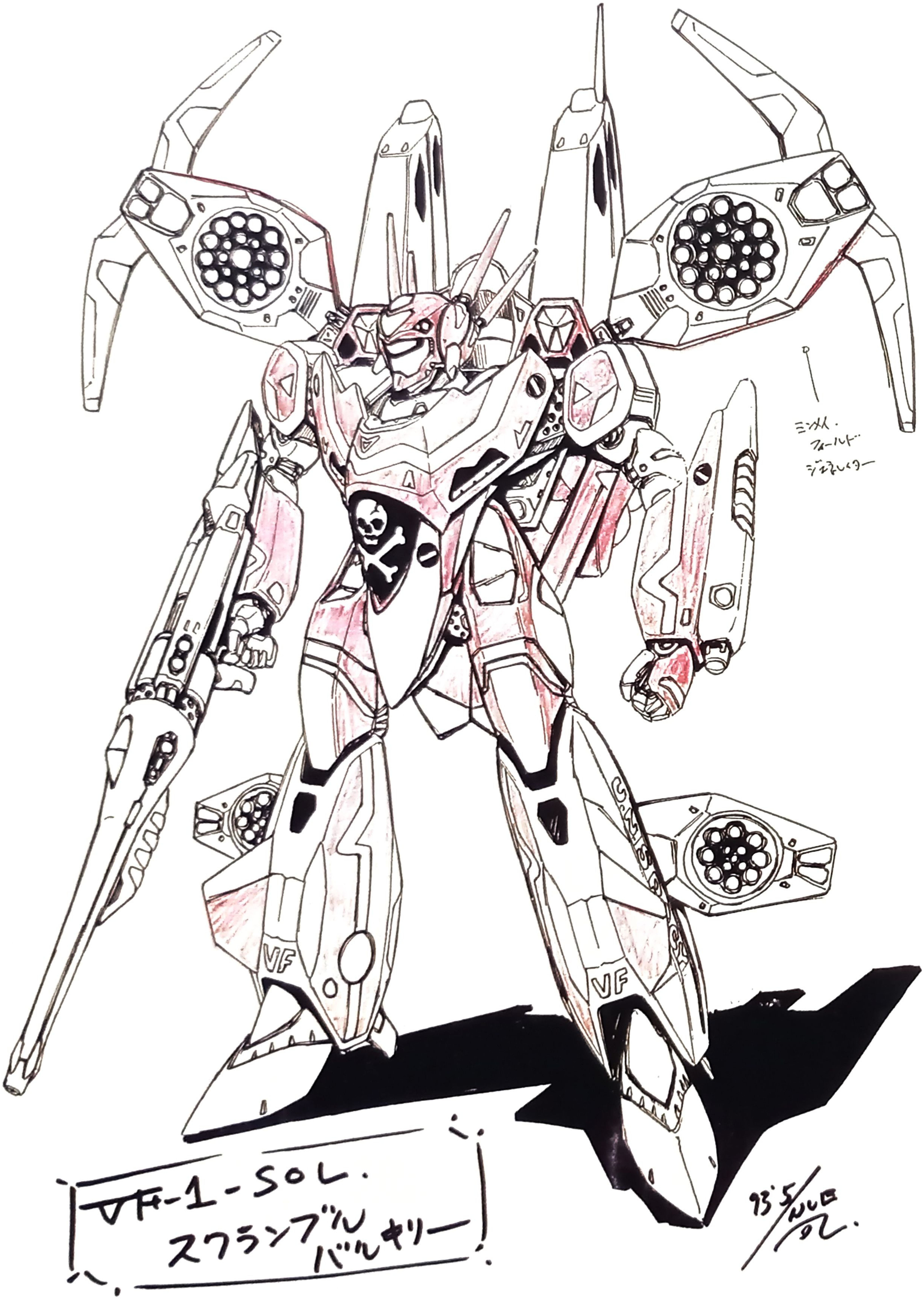


■SFC「超時空要塞マクロス スクランブルバルキリー」TVCM【絵コンテ】

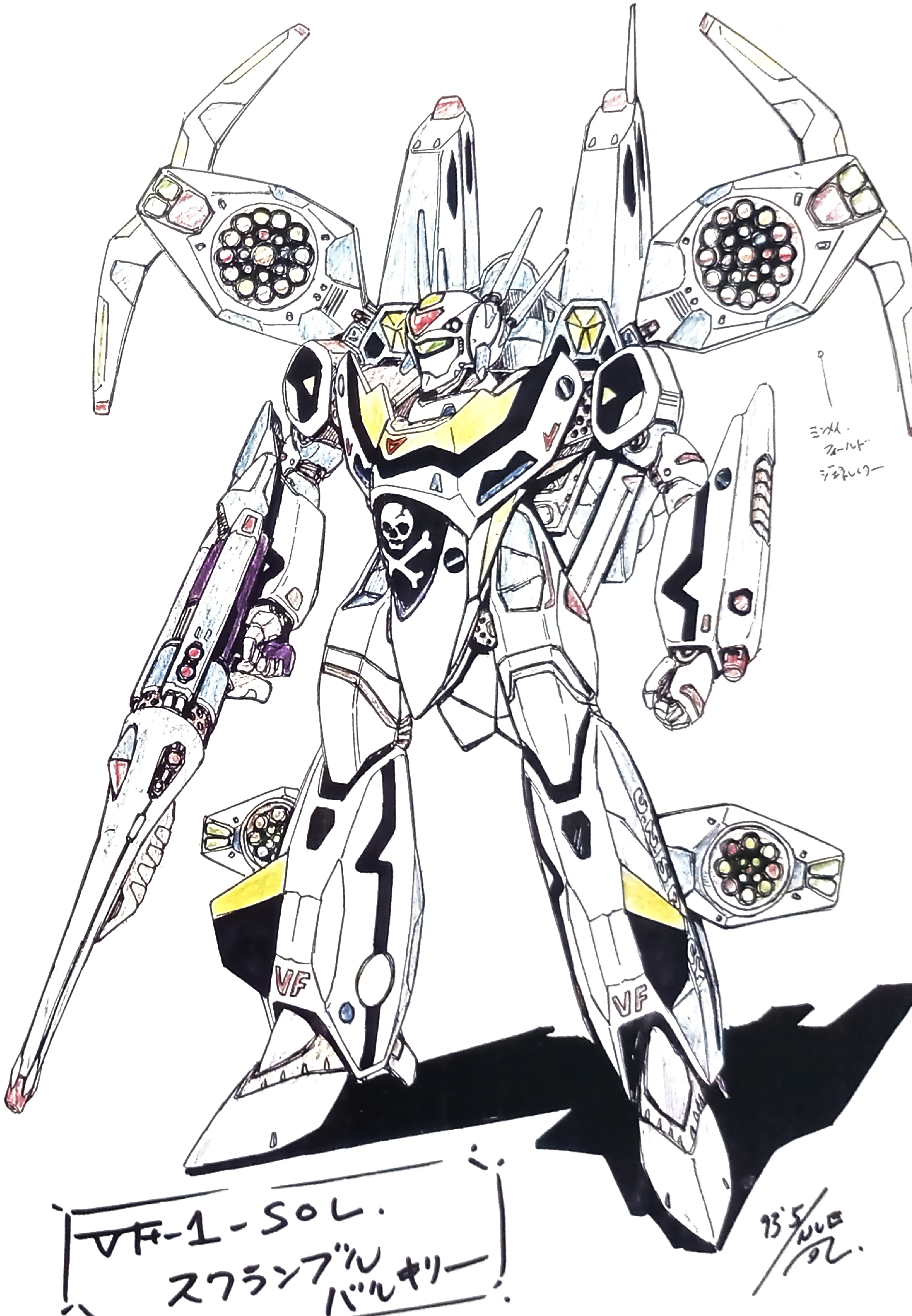
SNES [THE SUPER DIMENSION FORTRESS MACROSS "SCRAMBLE VALKYRIE"] TVCM [Storyboard]

当時のTVCM用絵コンテ。いくつかのバージョンが描かれており、これはその一部。バルキリーはCGで作られており、当時としてはまだ新しかった。「CRT」と書かれている部分はプレイ画面が入る。右下が最終バージョンと思われ、このバージョンは黒鉛筆のみで描かれている。

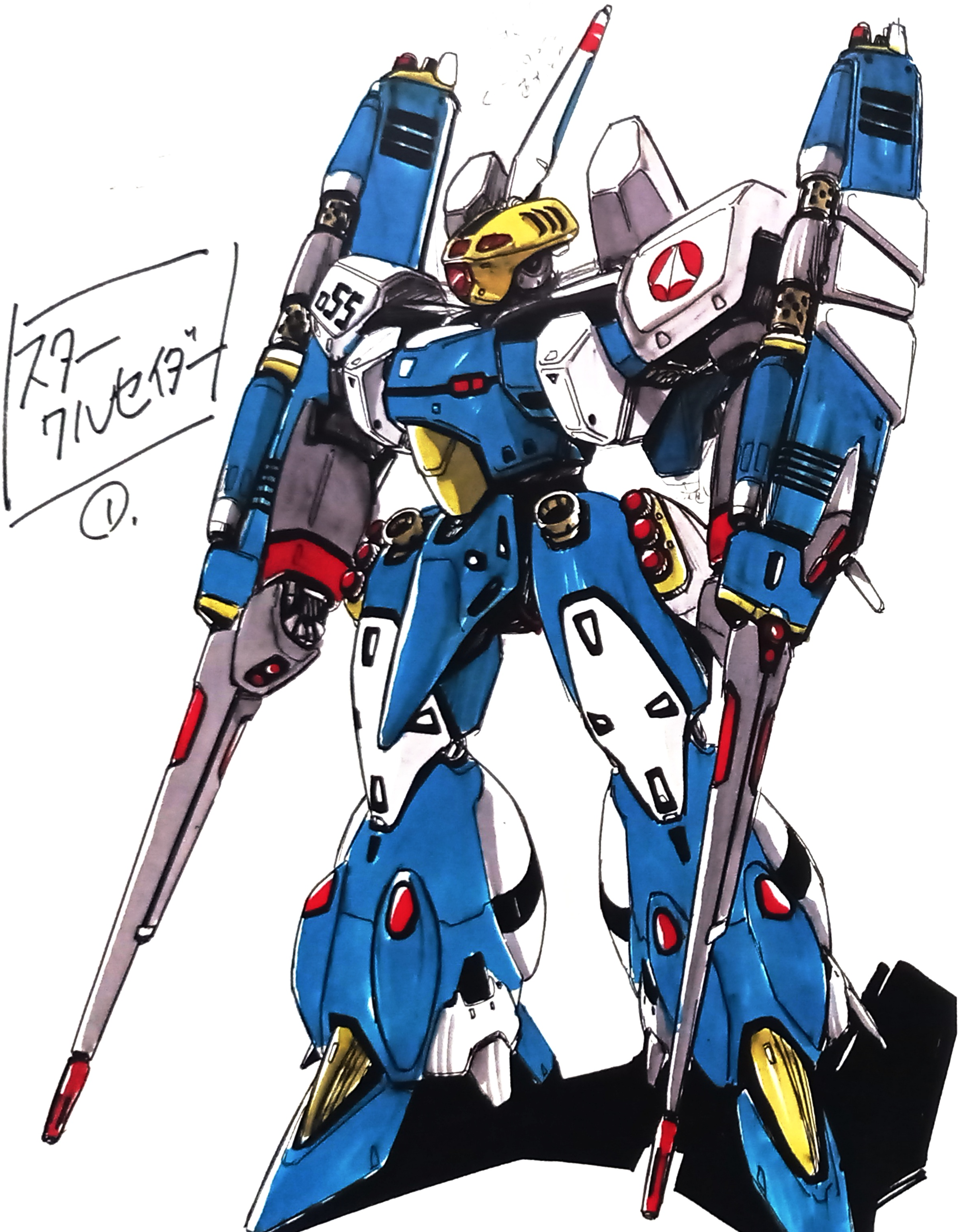
Storyboards for TVCM at that time. Several versions have been drawn, some of which. Valkyrie was made of CG and was still new at the time. The play screen is entered in the part where "CRT" is written. The lower right seems to be the final version, which is drawn only with black pencils.



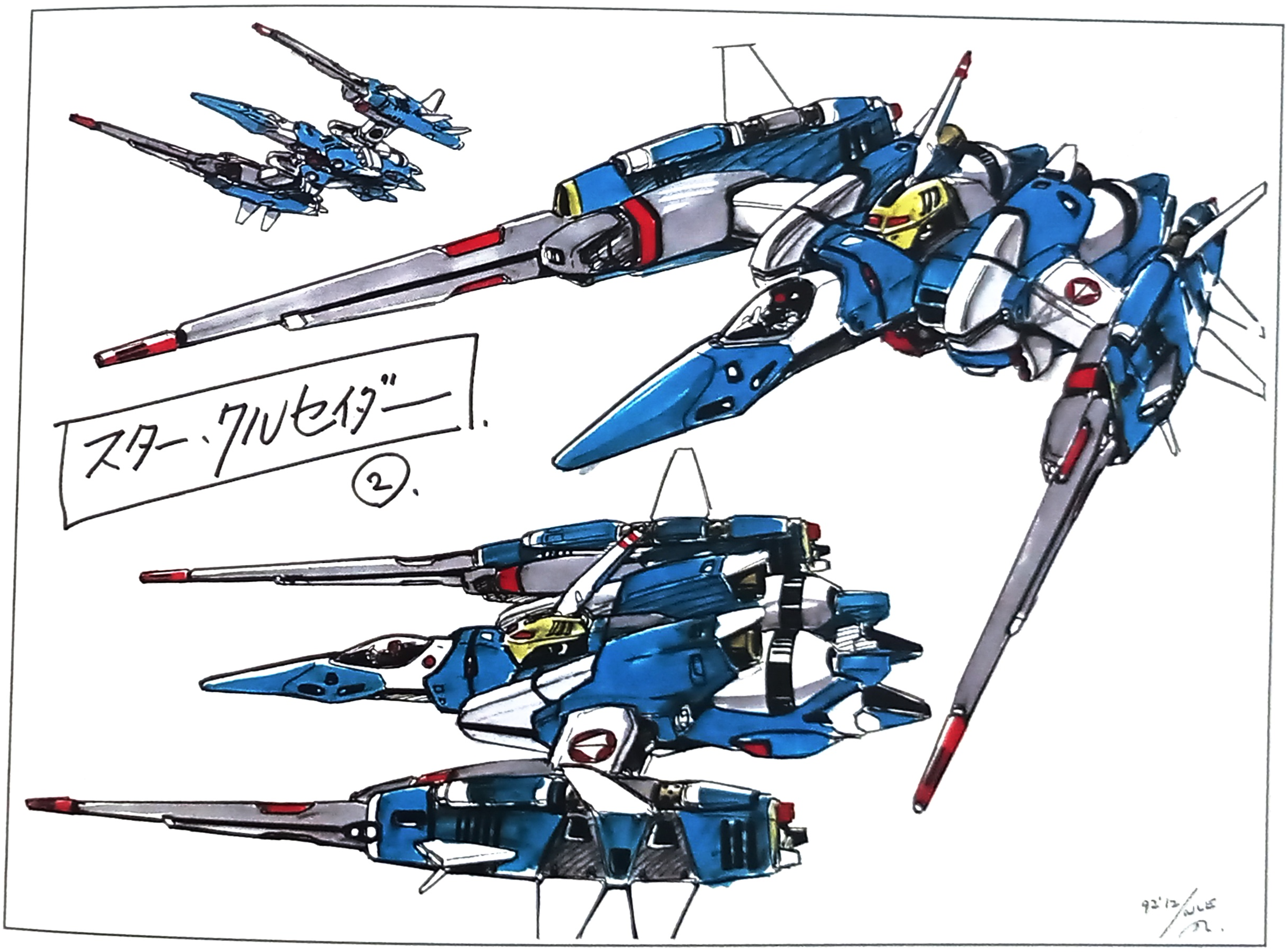
■VF-1SOLスクランブルバルキリー／バトロイド【カラーテスト】
VF-1SOL Scramble Valkyrie / Battroid mode【color test】



■VF-1SOLスクランブルバルキリー／バトロイド【カラーテスト】
VF-1SOL Scramble Valkyrie / Battroid mode [color test]

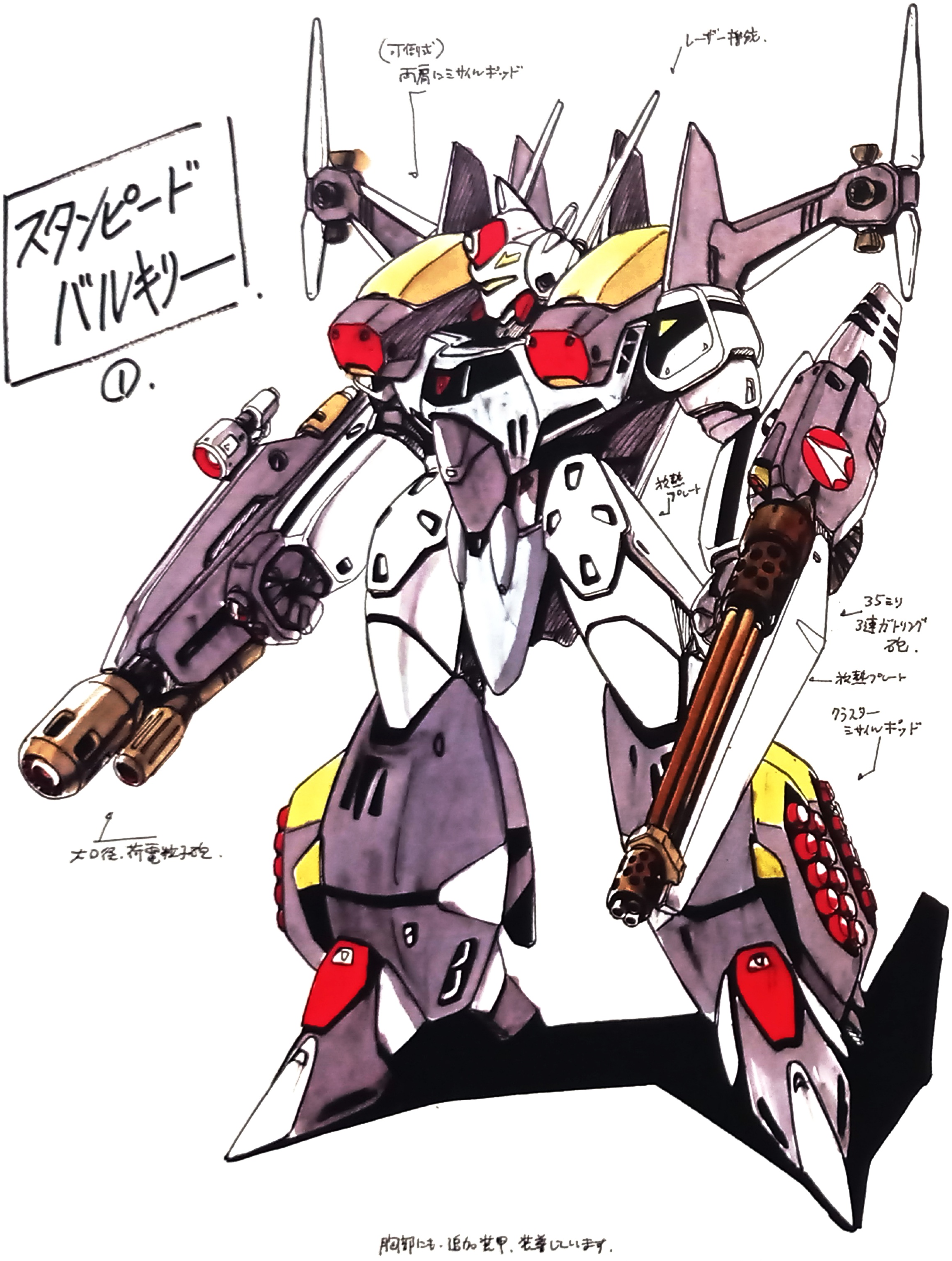


■VF-X3スター・クルセイダー／バトロイド【設定画】
VF-X3 Star Crusader / Battroid mode【model sheet】
[illegible]



■VF-X3スター・クルセイダー【設定画】

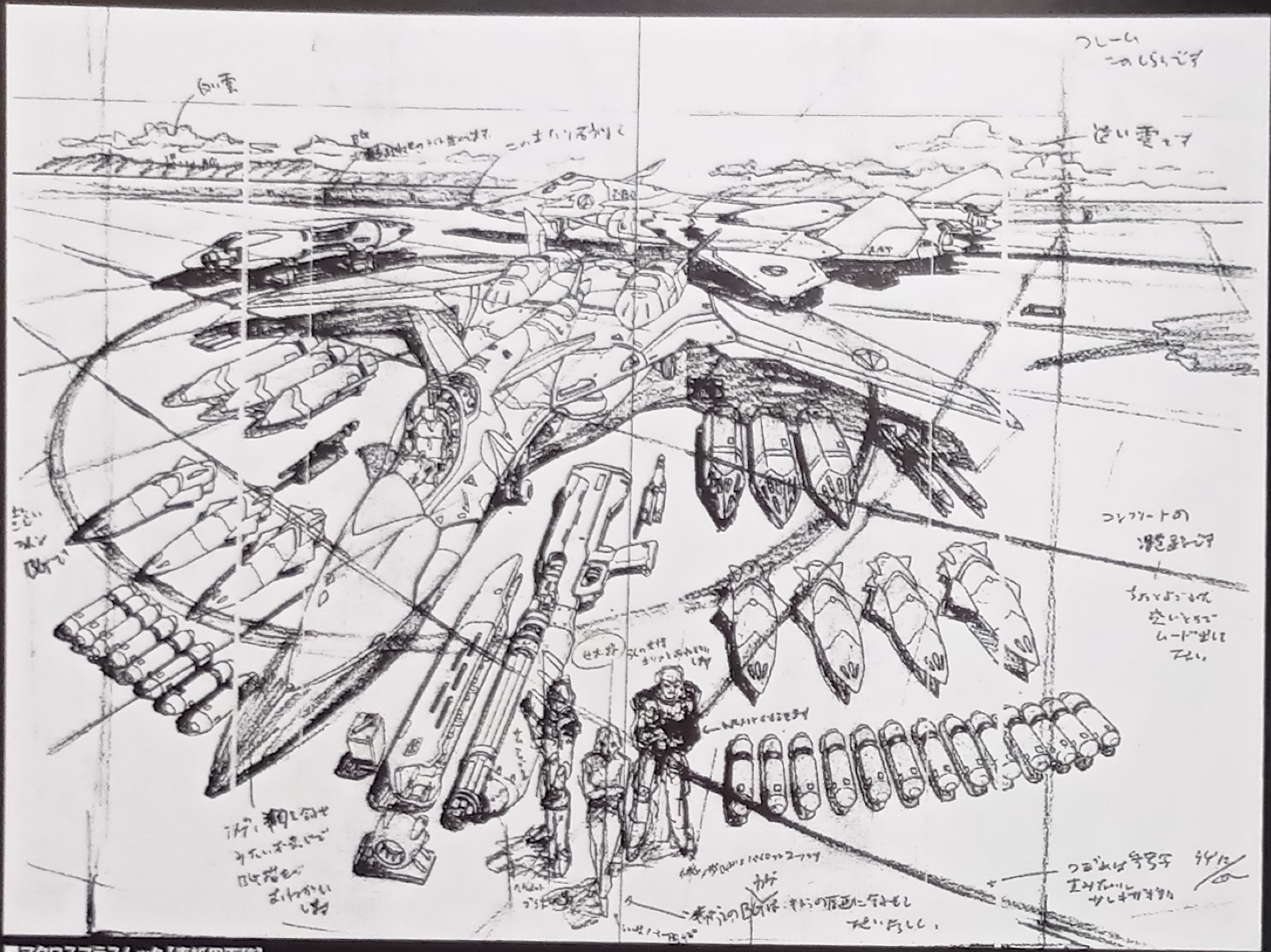
VF-X3 Star Crusader【model sheet】



■SDP-1スタンピードバルキリー／バトロイド【設定画】
SDP-1 Stampede Valkyrie / Battroid mode【model sheet】

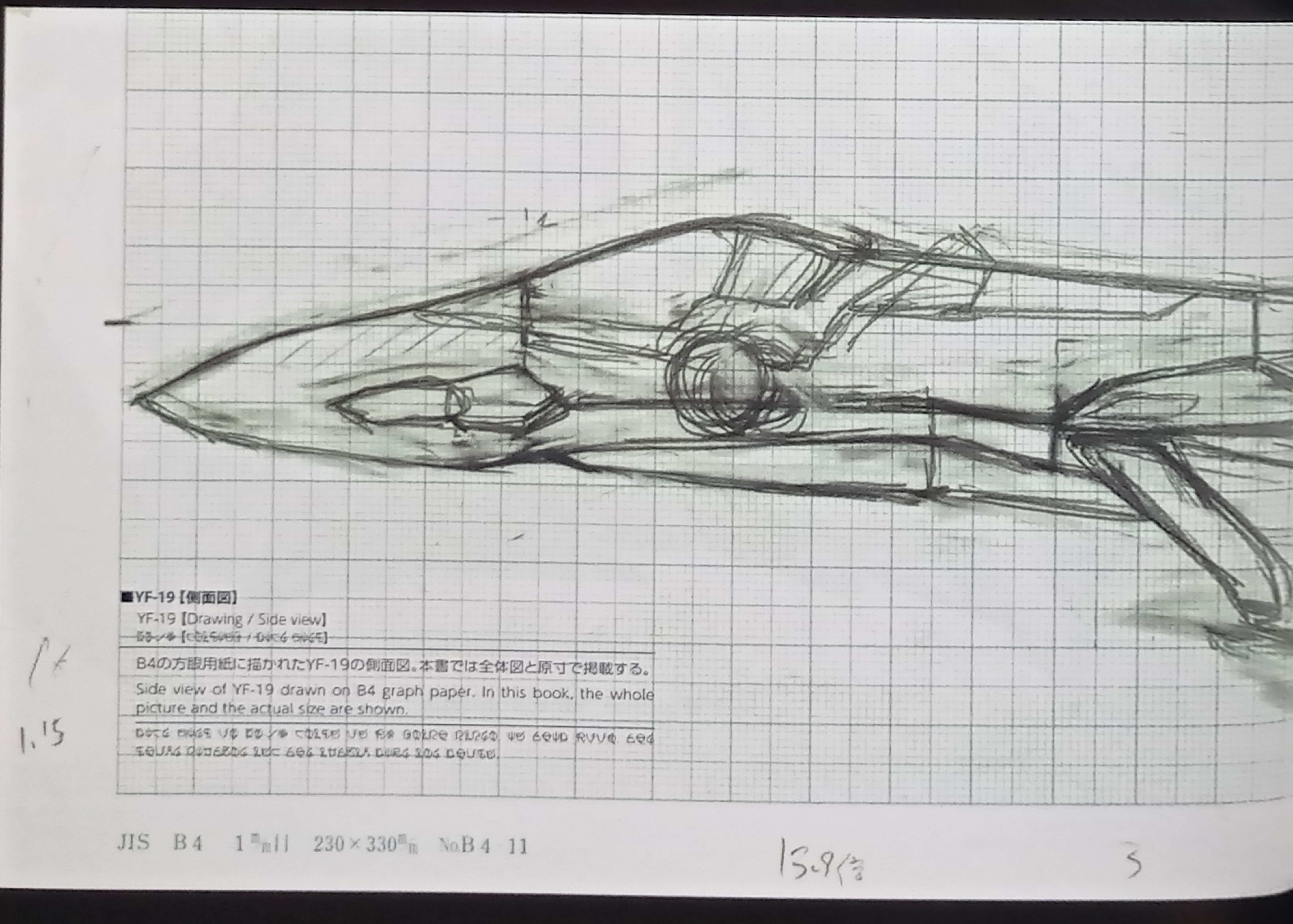


■VF-11サンダーボルト【カラーテスト】
VF-11 Thunderbolt【color test】
[illegible]



■マクロスプラスムック【表紙用画稿】

MACROSS PLUS MOOK【Sketch for magazine cover】



■YF-19【側面図】

YF-19【Drawing / Side view】

B4の方眼用紙に描かれたYF-19の側面図。本書では全体図と原寸で掲載する。

Side view of YF-19 drawn on B4 graph paper. In this book, the whole picture and the actual size are shown.

1994

マクロスプラス
OVAシリーズ

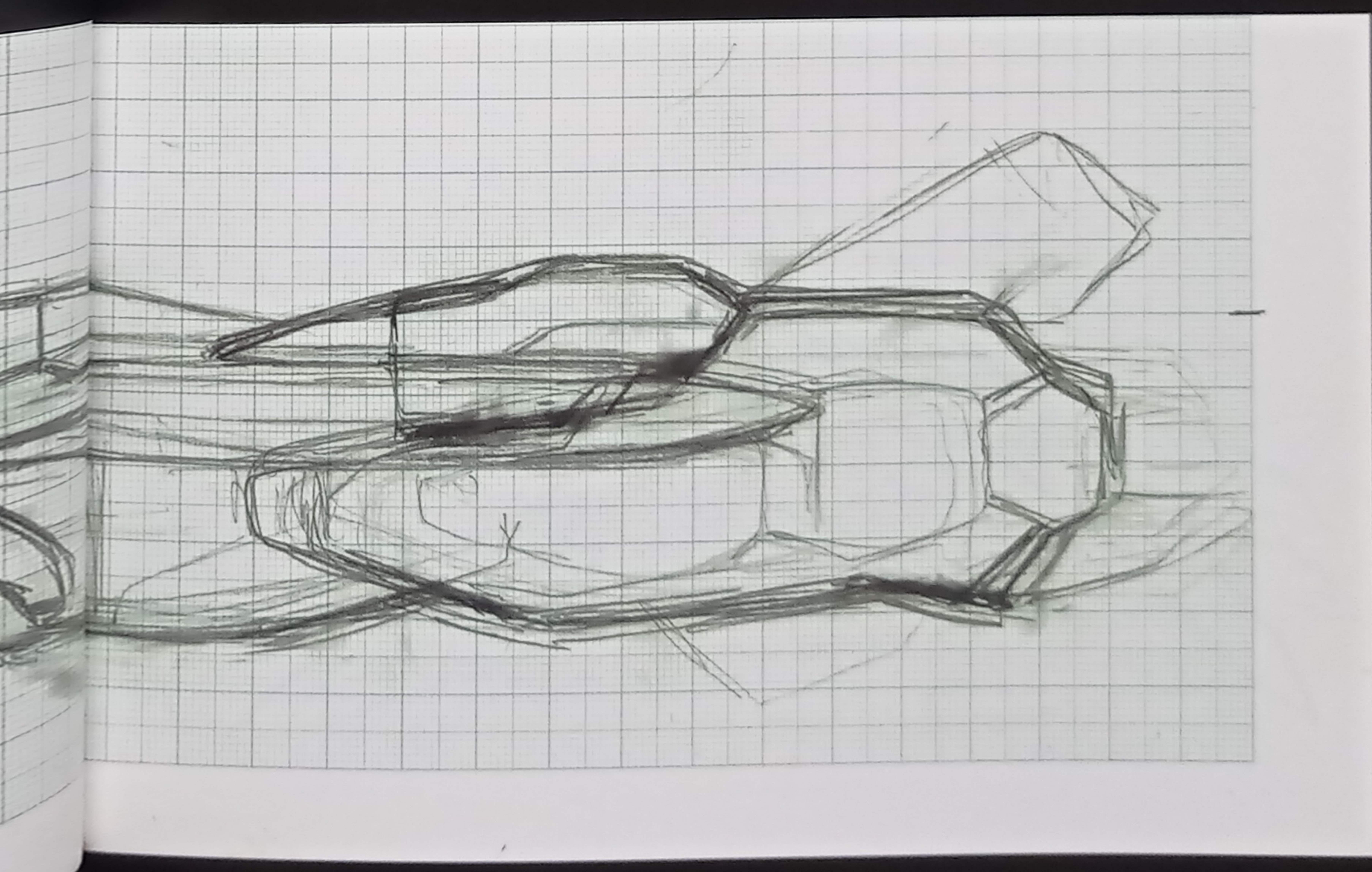
MACROSS PLUS

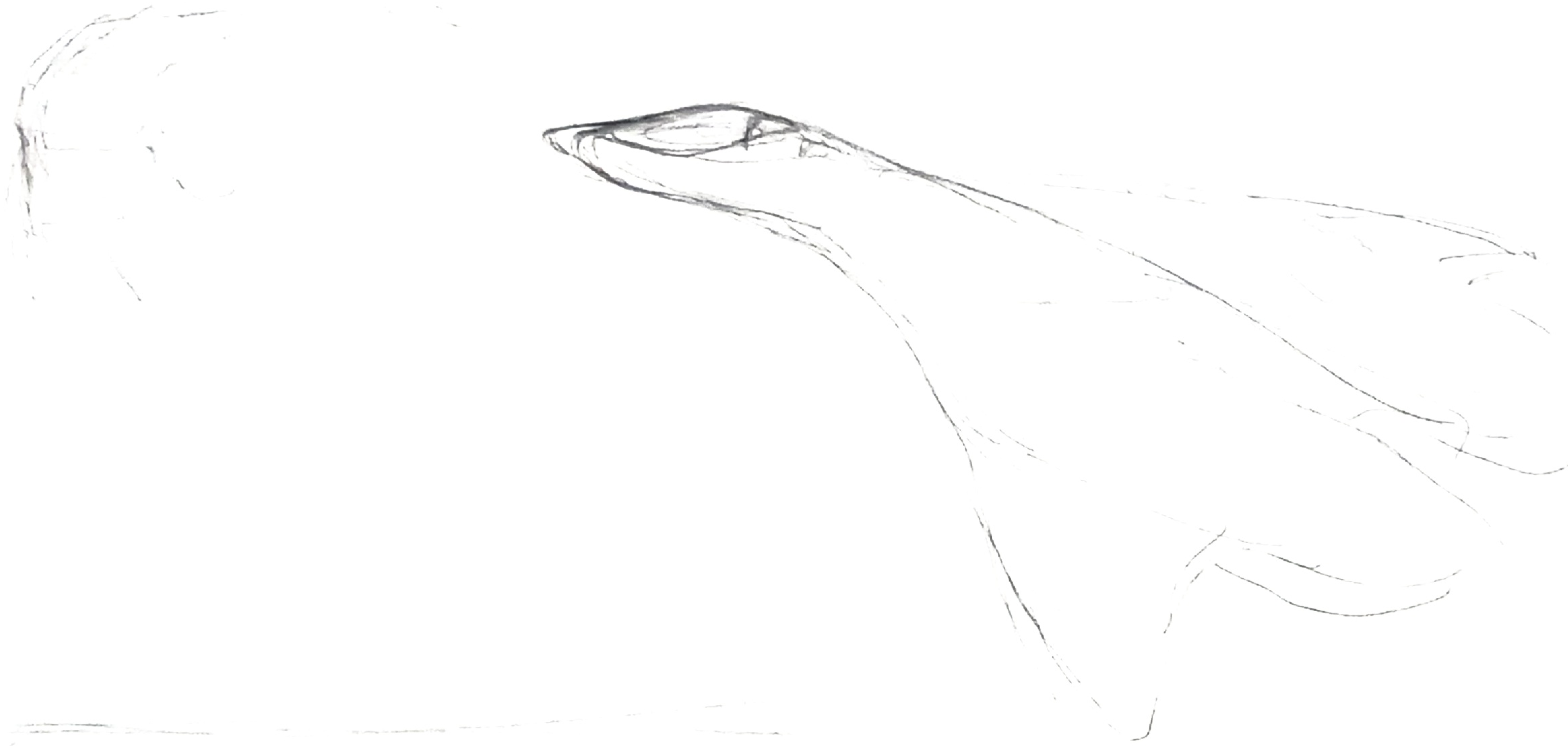
日本のアニメーションは80年代半ば以降、急速にそのクオリティをアップしていた。『AKIRA』など海外でも高い評価を受ける作品もこの頃に生まれたが、その前段階として河森氏の作った『超時空要塞マクロス 愛・おぼえていますか』が業界全体を強く刺激したのは疑いのないところである。そして予算や制作期間の問題から高クオリティ化が難しいTVアニメに代わり、アニメの先進的進化を担ったのがオリジナル・ビデオ・アニメーション(OVA)というジャンルである。TVアニメが持つ様々な制約から解放されたこのジャンルは、コアなアニメファンたちによって確固たる市場が確立した。『マクロスプラス』もこうした流れの中で企画された作品と言える。

CGによる作画がアニメへ本格的に採り入れられるようになったこの頃、河森氏はすでに来たるべき世界を予見していた。彼はバーチャルアイドルの登場さえも想定していた。河森氏はこの作品で、「最後の、そして究極の手描きアニメーション」の完成を目指す。それは有人戦闘機の限界と挑戦を描く本作のテーマにもリンクしているのだ。

Japanese animation has been improving its quality rapidly since the mid-1980s. Works such as "AKIRA" that received high praise overseas were also born around this time, but it is certainty that Mr. Kawamori's "The Super Dimension Fortress Macross -Do You Remember Love?-" Strongly stimulated the entire industry. And instead of TV animation, which is difficult to improve in quality due to budget and production period issues, the genre called original video animation (OVA) was responsible for the advanced evolution of animation. Freed from the various restrictions of TV anime, this genre has established a solid market by core anime fans. It can be said that "Macross Plus" is also a work planned in this trend.

Around this time, when CG drawing began to be fully incorporated into anime, Kawamori foresaw a world in which it would become mainstream, he expected even the appearance of virtual idols. Kawamori aims to complete the "last and ultimate hand-drawn animation" with this work. It also links to the theme of this work, which depicts the limits and challenges of manned fighters.









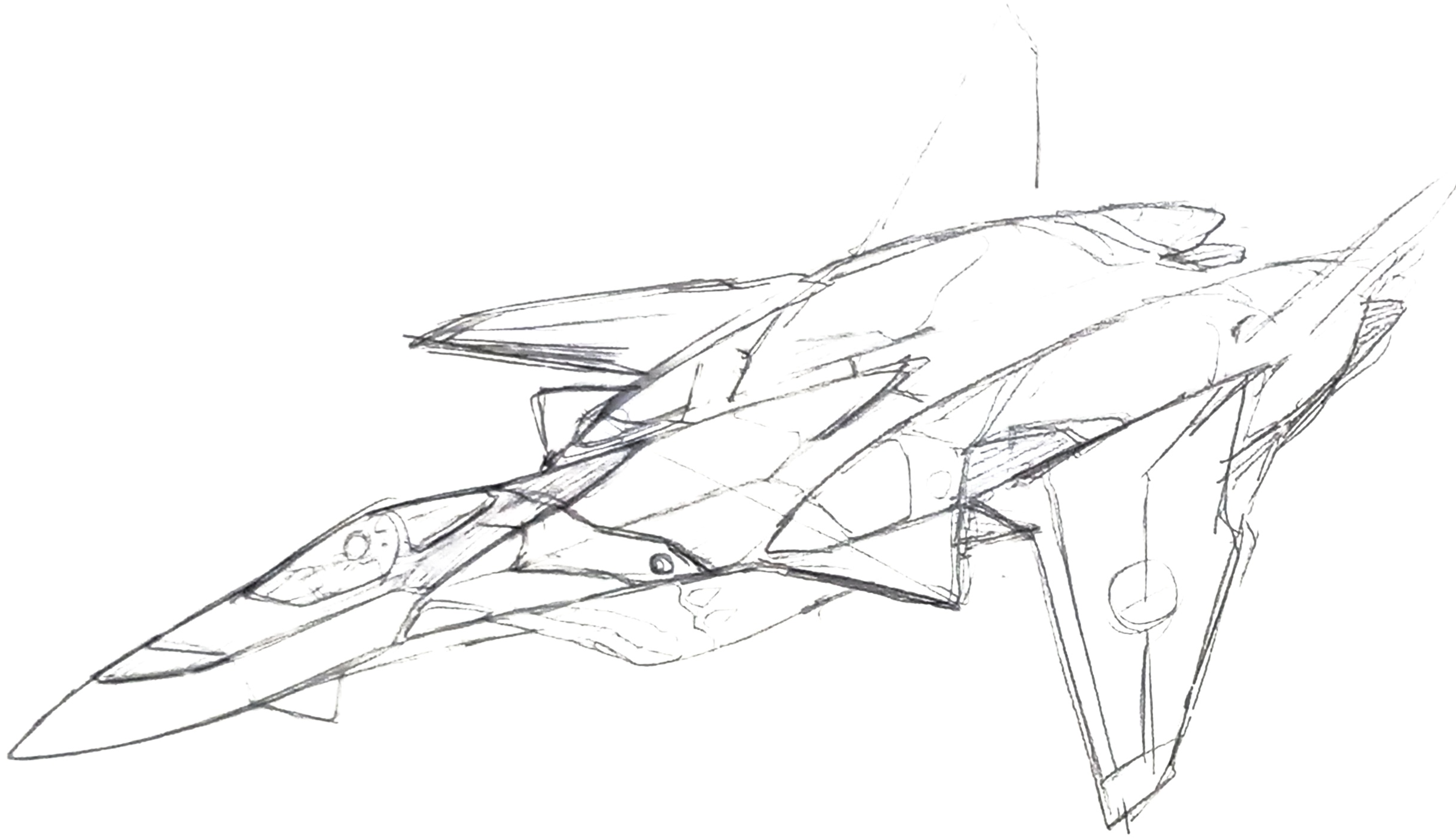
■マクロスプラス用【ラフスケッチ】

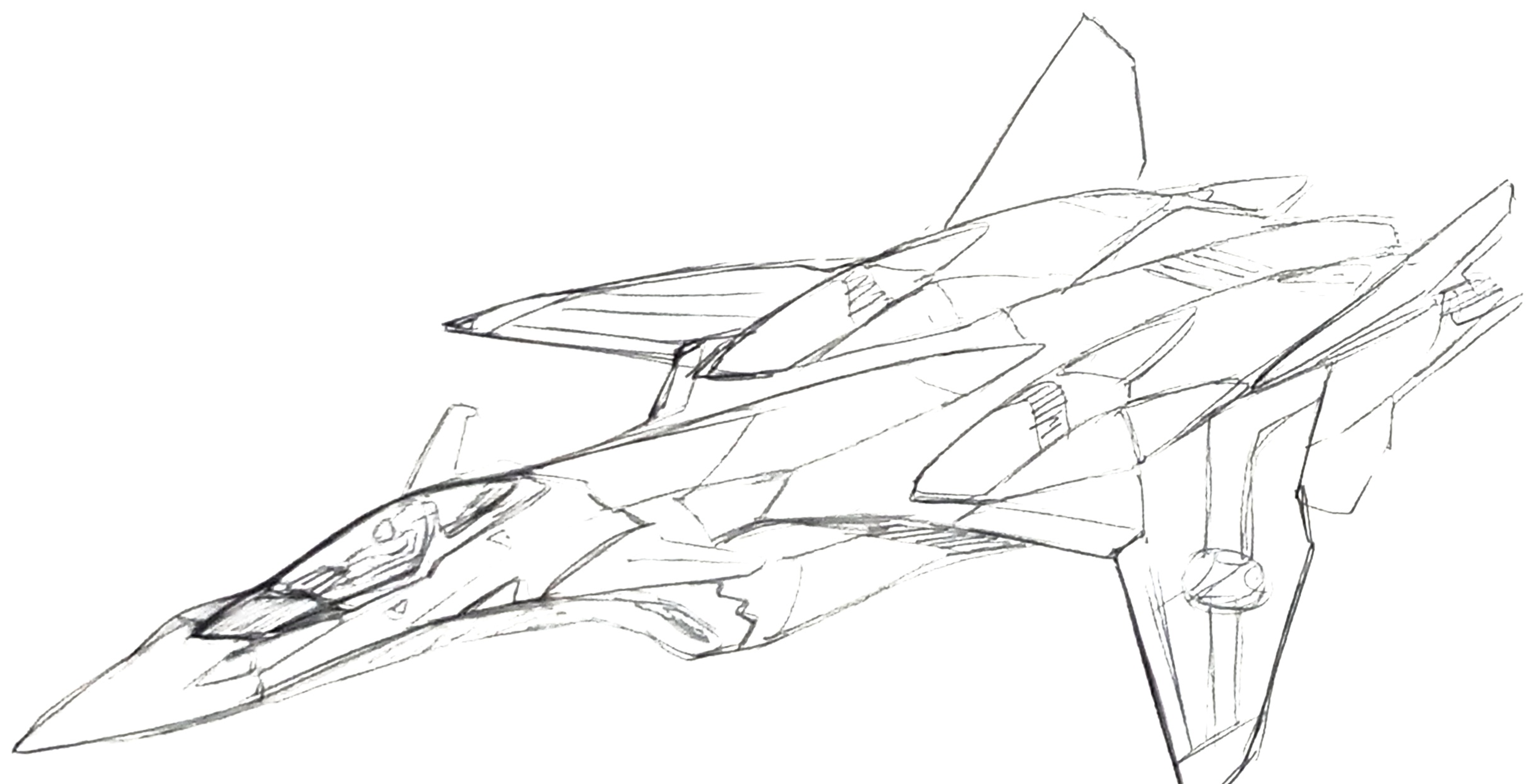
Rough sketch for "Macross Plus"

OVA「マクロスプラス」準備稿。この段階ではまだ、ひとつひとつのスケッチがどの機体の前身であるか不明である。河森氏の作業はまず機体のアウトライン・イメージをこのようにスケッチして確定していくことから始まるようだ。

There are preparatory drafts for the OVA "Macross Plus". At this stage, it is still unclear which VF each sketch is the predecessor of. Mr. Kawamori's work seems to start by sketching and finalizing the outline image of the aircraft in this way.





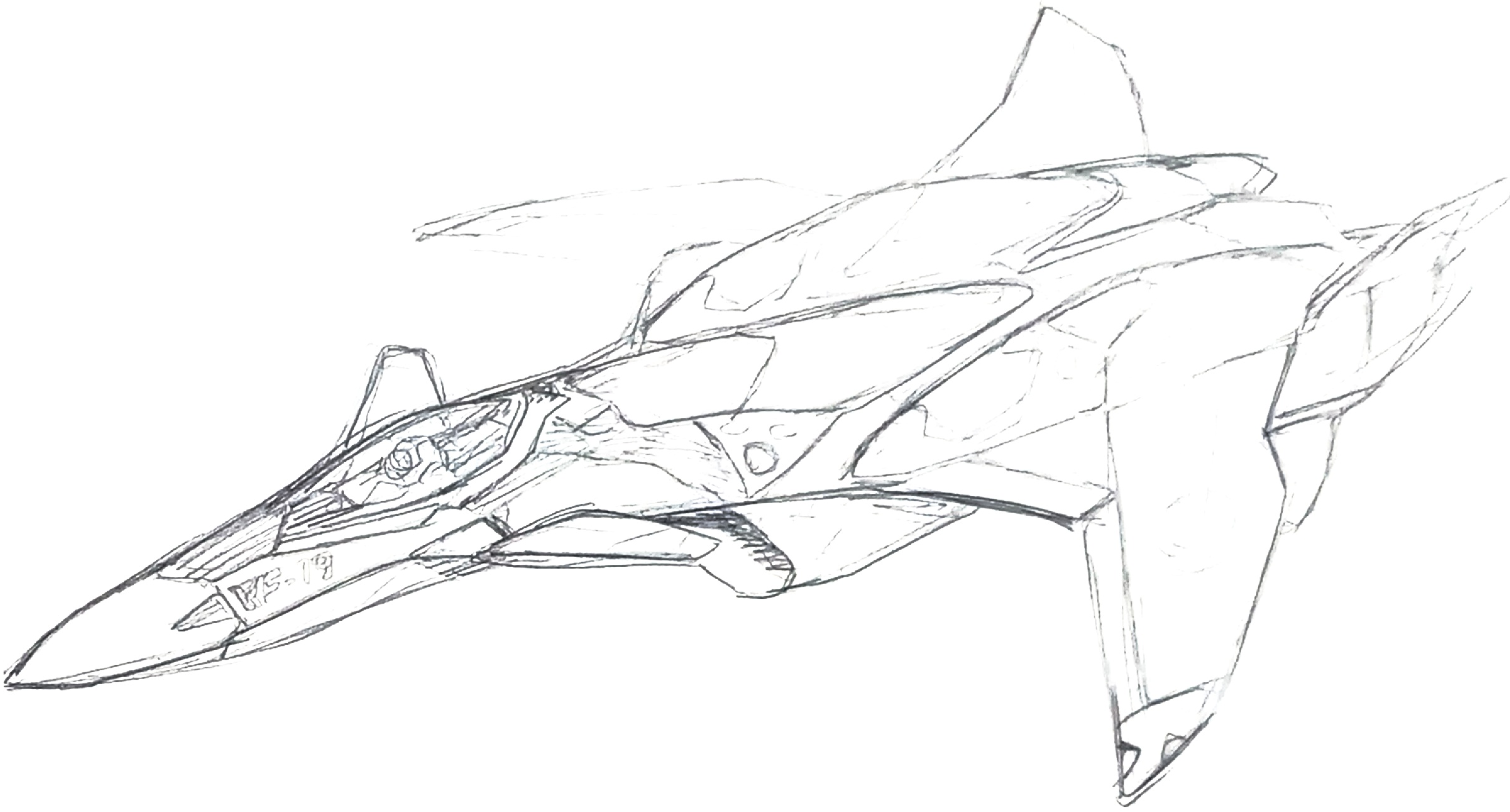


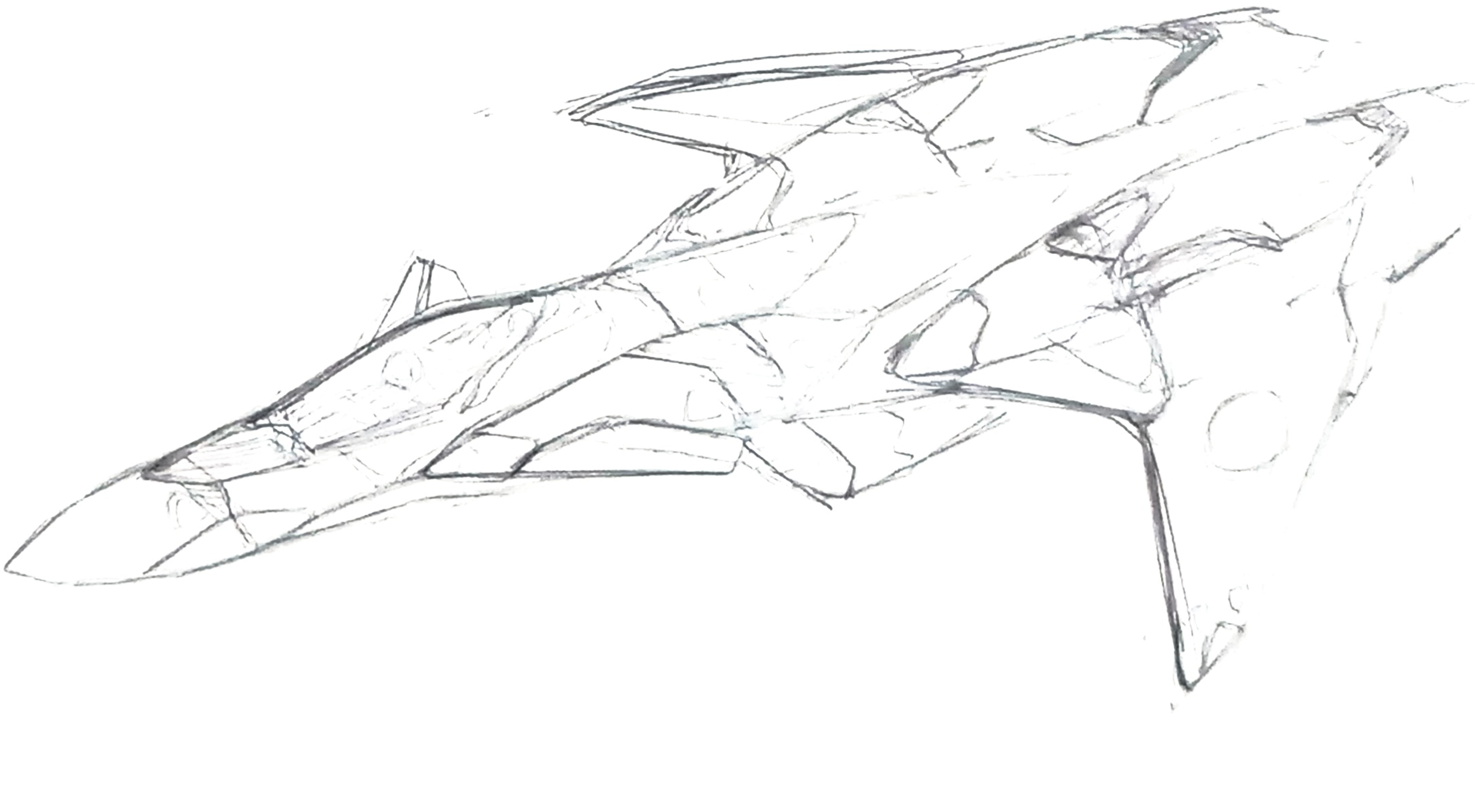
■YF-19（初期デザイン）

YF-19 (early design)

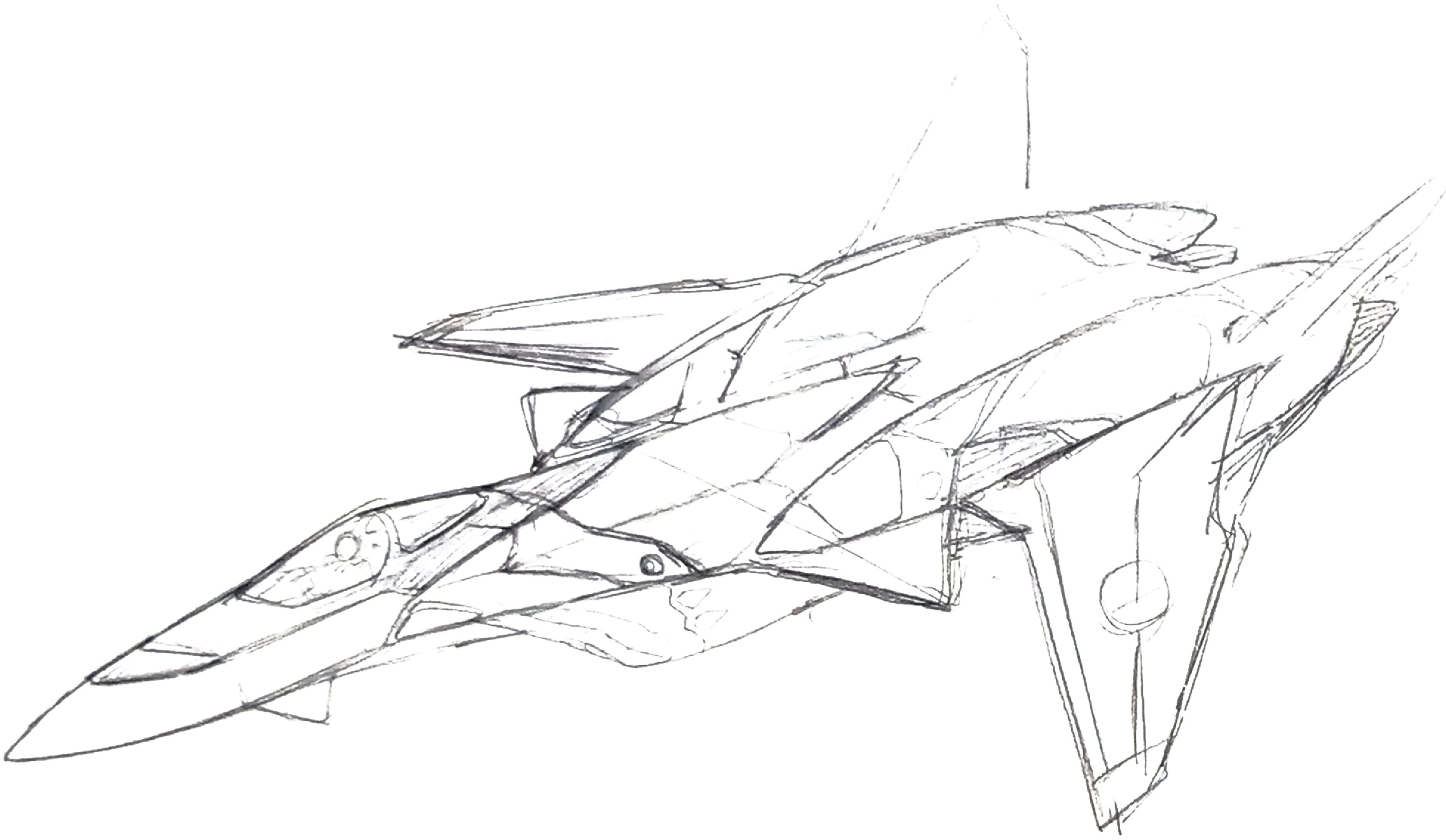
YF-19の最初のデザインである。これまでのページで紹介したVF-11原型機の発展ともいえるフォルムで、カナードの位置はVF-11と同様コクピットのサイドにある。前進翼やカナード翼など決定稿に見られるYF-19の特徴は備えているものの、変形システムは最終版のYF-19とまったく異なる。

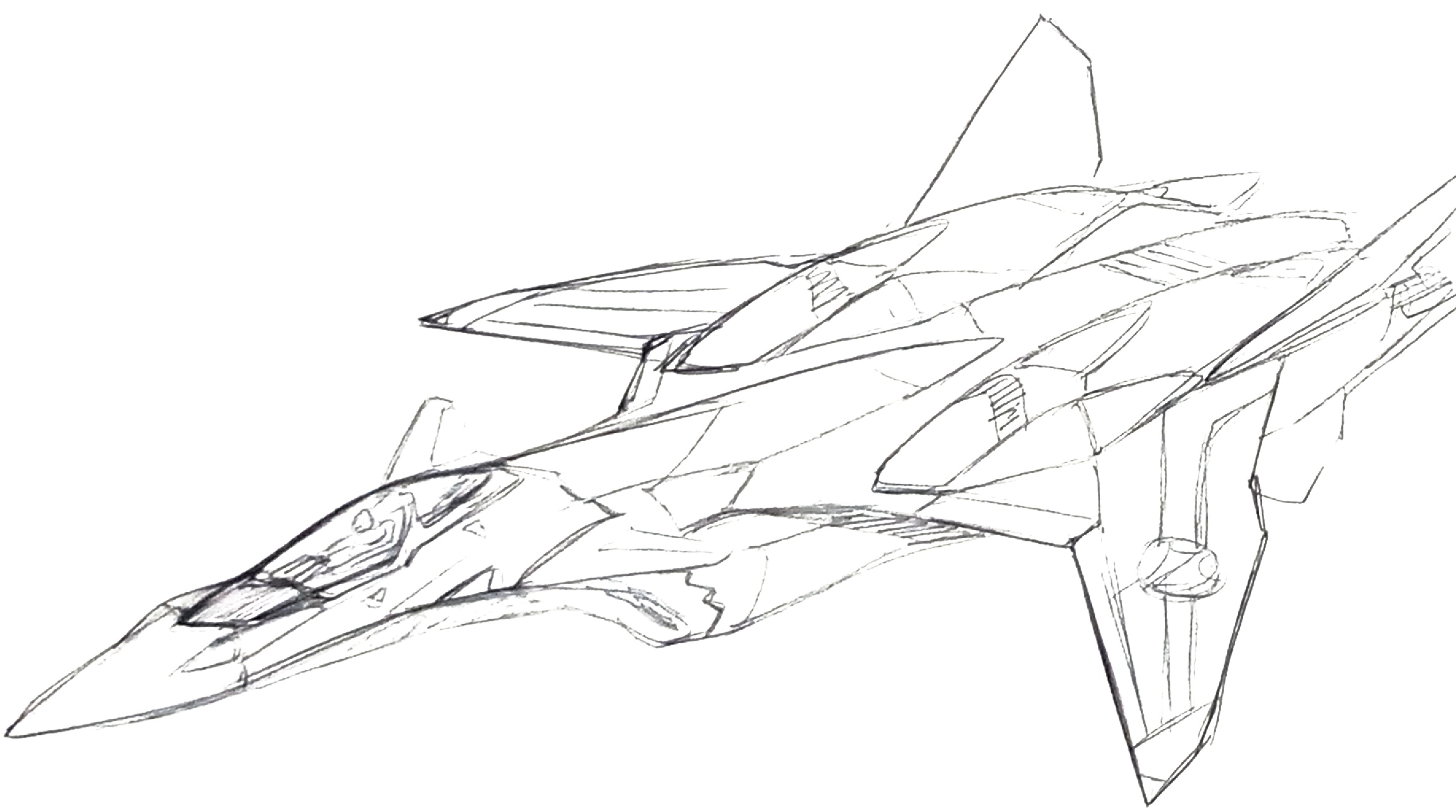
This is the first design of the YF-19. It is a form that can be said to be the development of the VF-11 prototype introduced on the previous pages, and the position of the canard is on the side of the cockpit like the VF-11. Although it has the features of YF-19 such as Forward wings and canard wings that can be seen in the final version, the transformation system is completely different from the final version of YF-19.





■YF-19（初期デザイン）
YF-19 (early design)



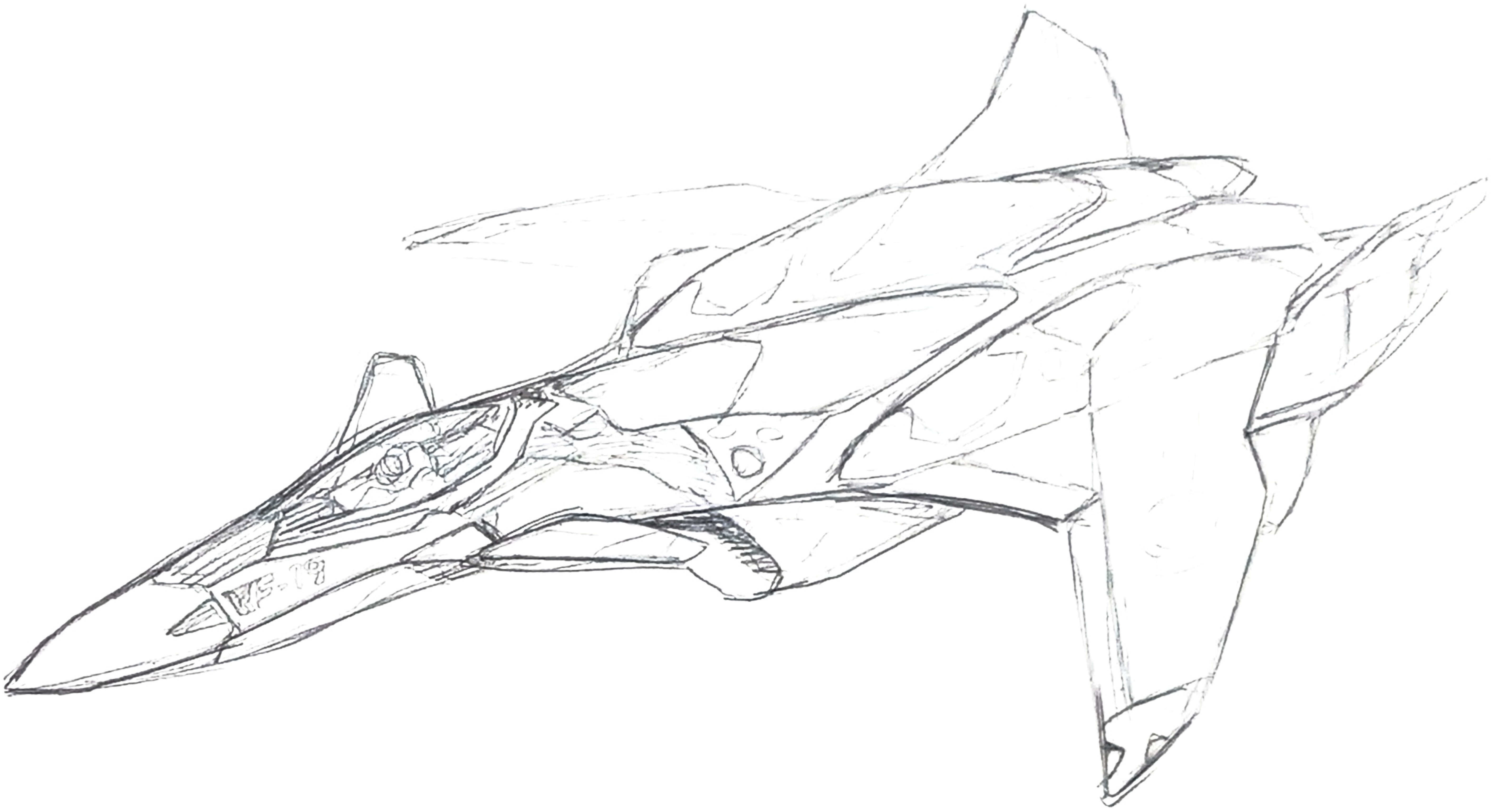


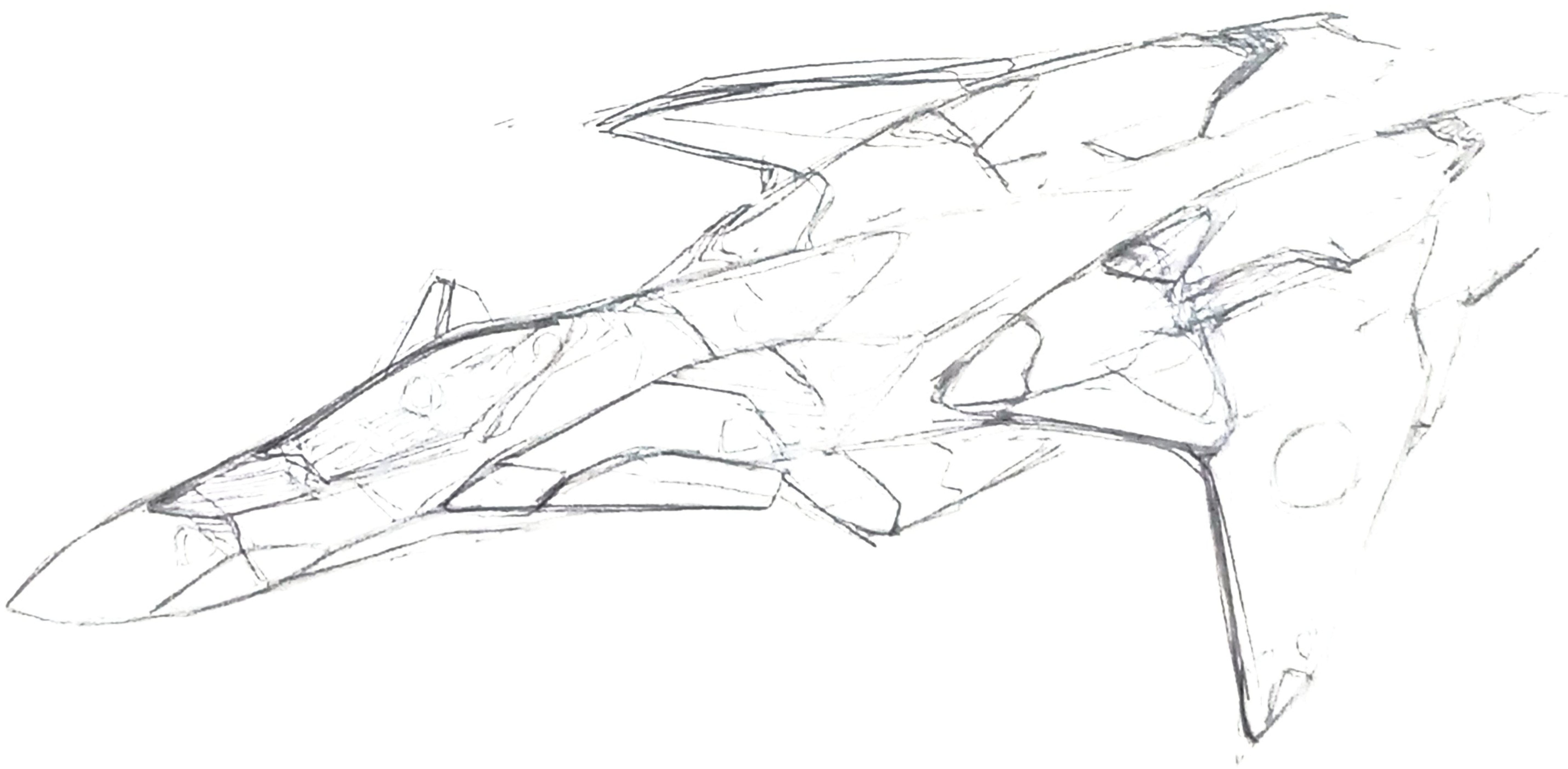
■YF-19（初期デザイン）

YF-19 (early design)

YF-19の最初のデザインである。これまでのページで紹介したVF-11原型機の発展ともいえるフォルムで、カナードの位置はVF-11と同様コクピットのサイドにある。前進翼やカナード翼など決定稿に見られるYF-19の特徴は備えているものの、変形システムは最終版のYF-19とまったく異なる。

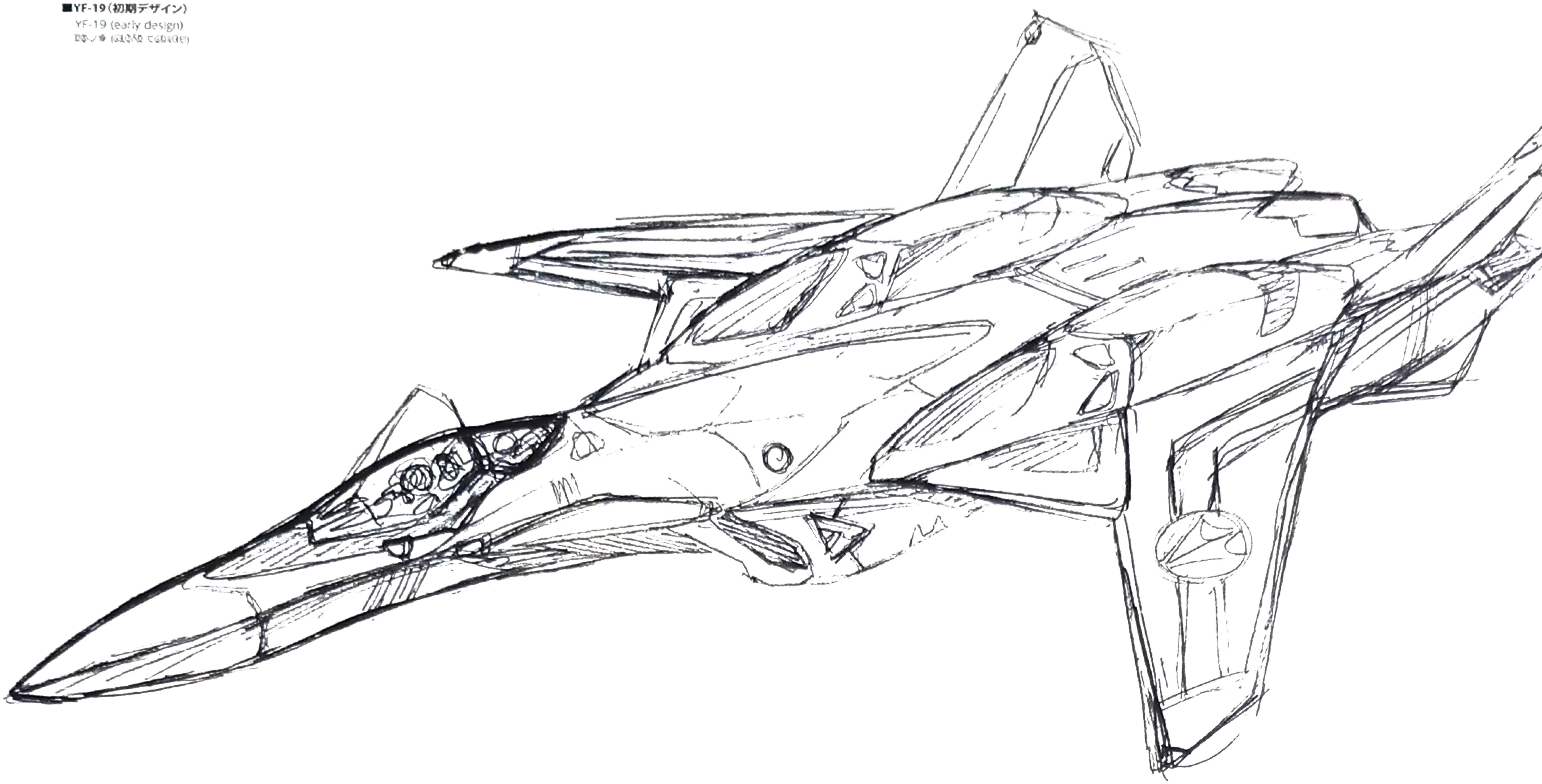
This is the first design of the YF-19. It is a form that can be said to be the development of the VF-11 prototype introduced on the previous pages, and the position of the canard is on the side of the cockpit like the VF-11. Although it has the features of YF-19 such as Forward wings and canard wings that can be seen in the final version, the transformation system is completely different from the final version of YF-19.





■YF-19（初期デザイン）
YF-19 (early design)
[illegible]

■YF-19（初期デザイン）
YF-19 (early design)



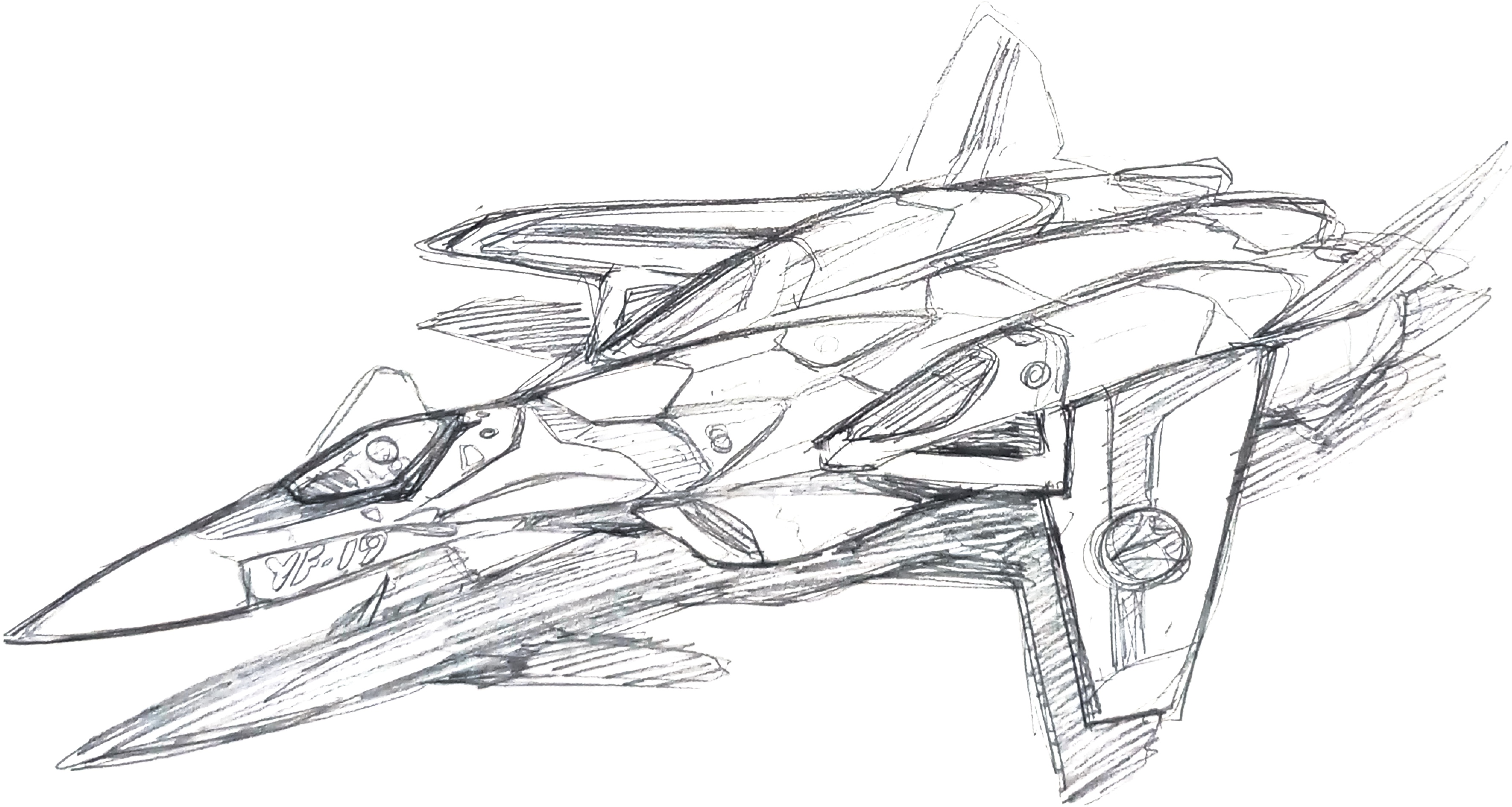
////// 前進翼 //////

Forward Wing

前進翼の戦闘機は非常にパースが取りにくく、高度な作画力が求められるため、これを手描きのアニメーションで表現するというのは当時としてはまさに"挑戦"でした。板野さんの描いたものを見て初めて、「これならいける！」と手応えを感じましたね。（河森）

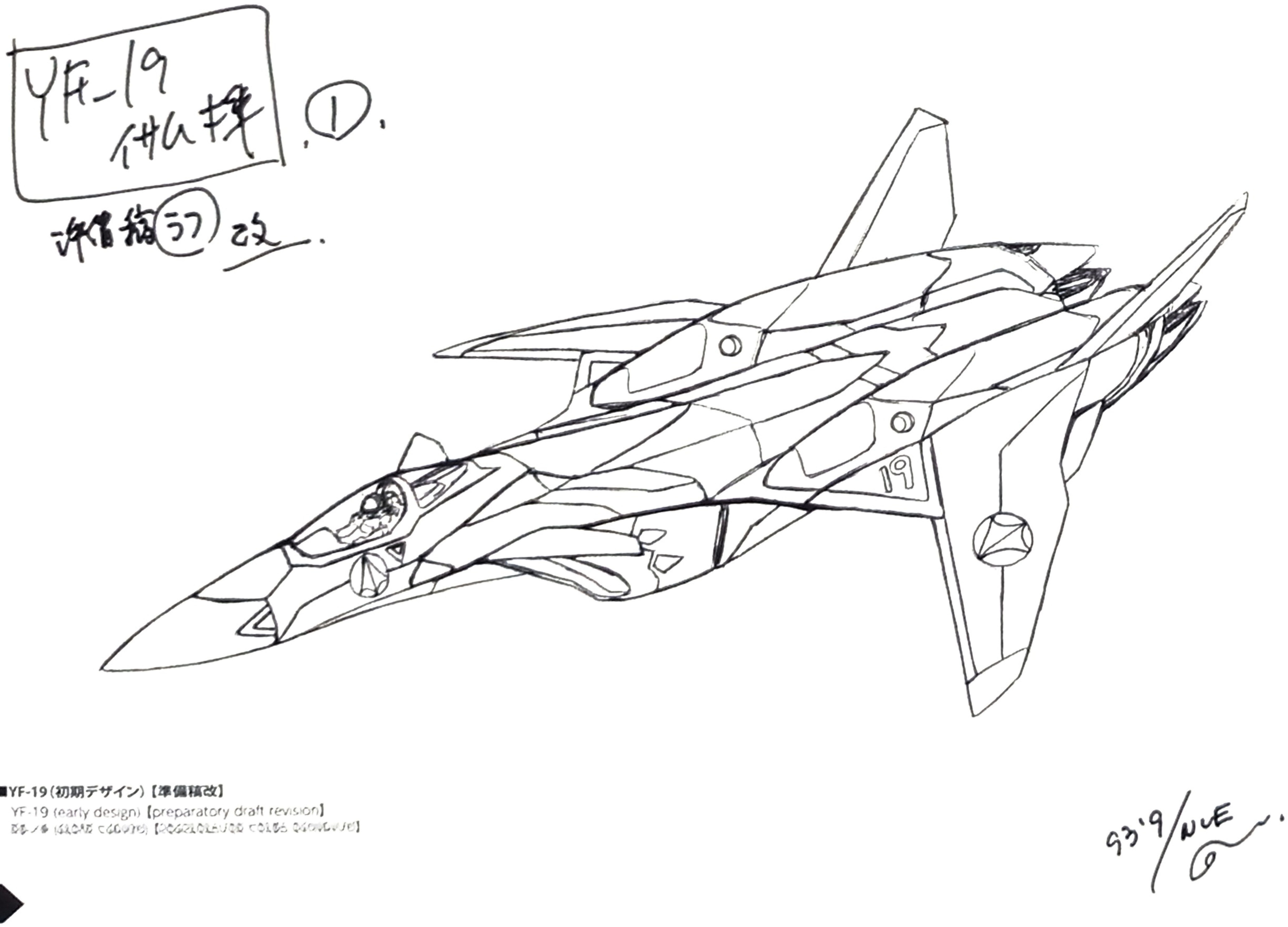
Because forward wing fighters are extremely difficult to parse and require a high level of drawing power, expressing them with hand-drawn animation was a true challenge at the time. The first time I saw what Mr. Itano drew, I felt a response saying, "We can go this way!" (Kawamori)

■YF-19（初期デザイン）
YF-19 (early design)



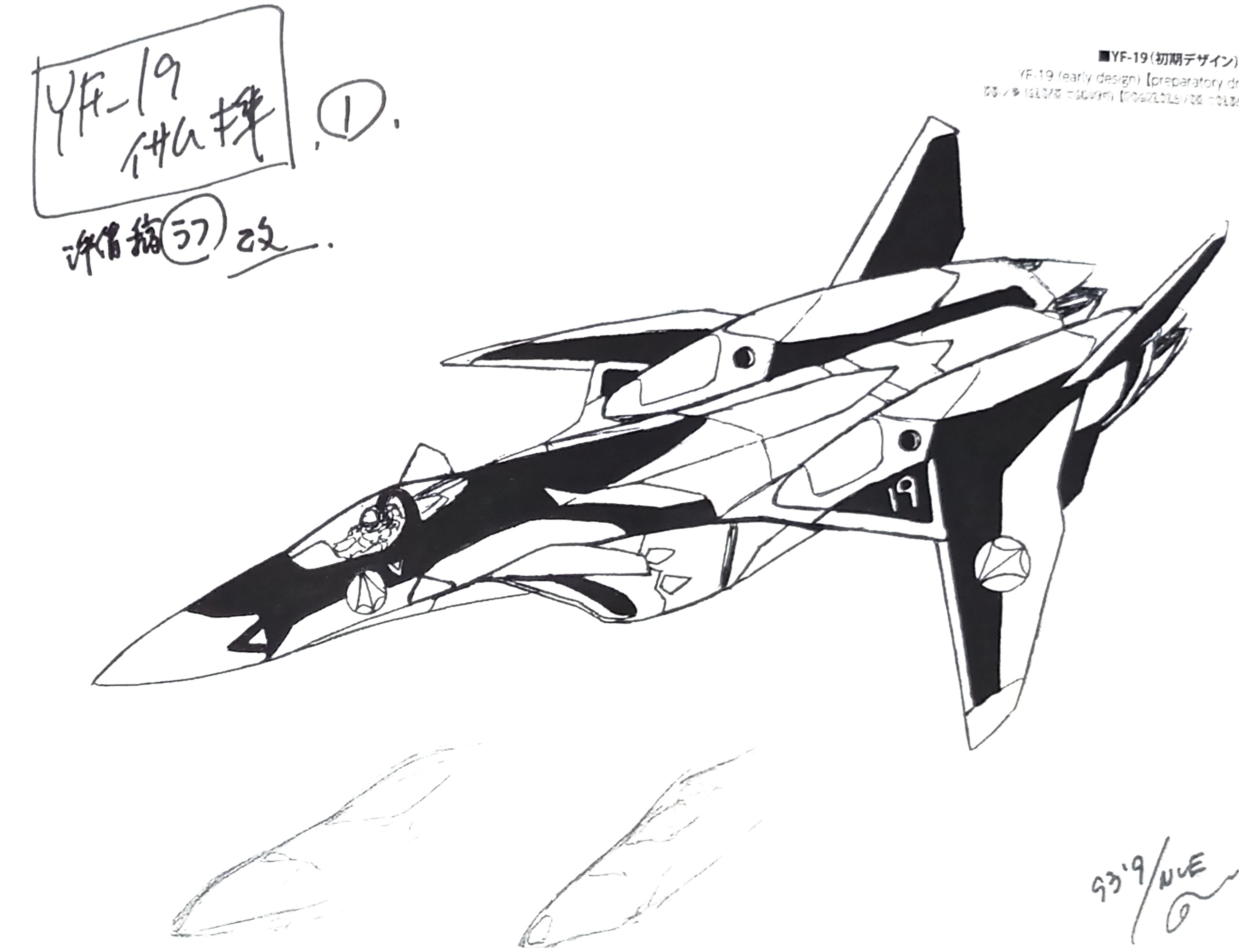
■YF-19（初期デザイン）【準備稿】
YF-19 (early design)【preparatory draft】

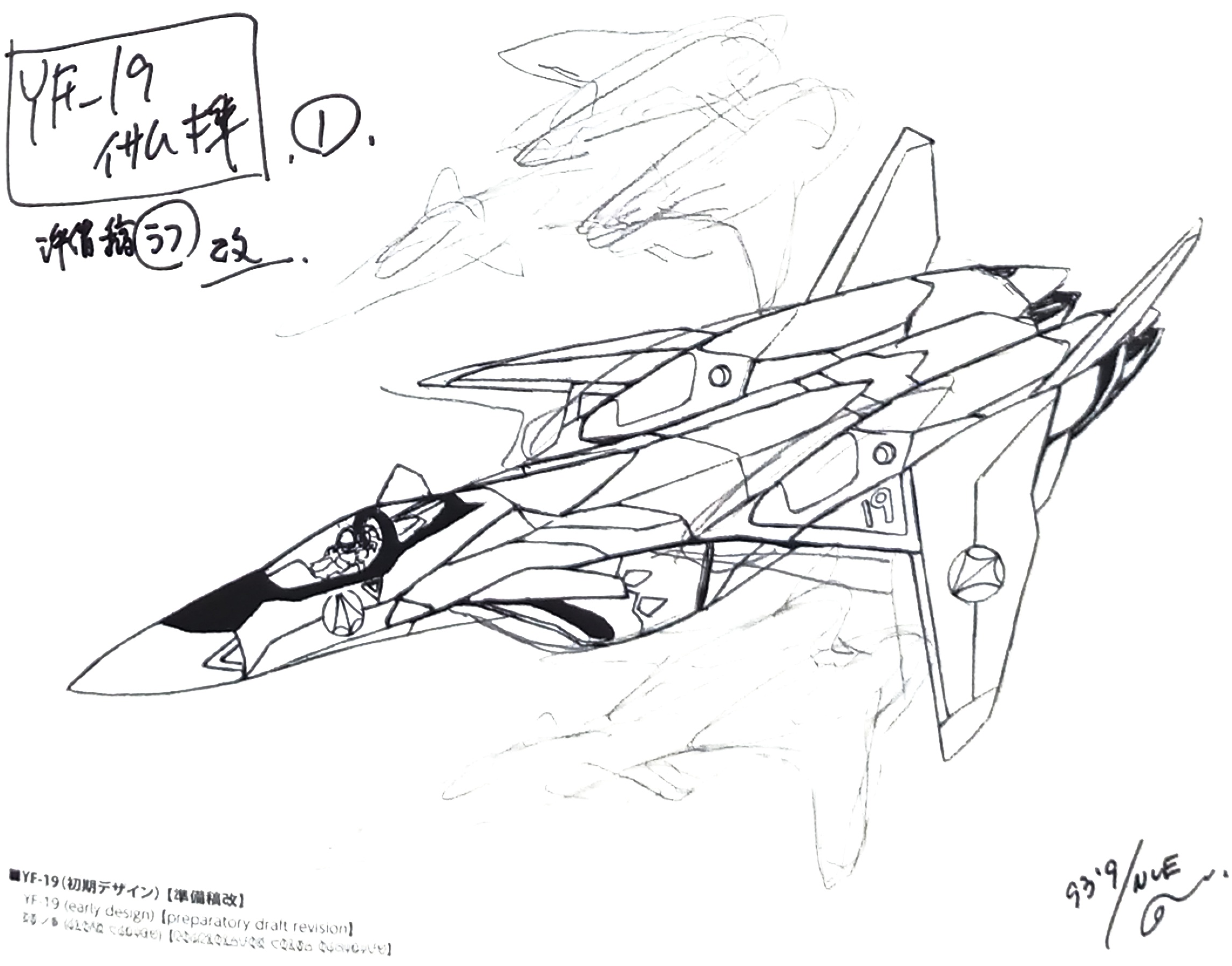




■YF-19（初期デザイン）【準備稿改】
YF-19 (early design)【preparatory draft revision】

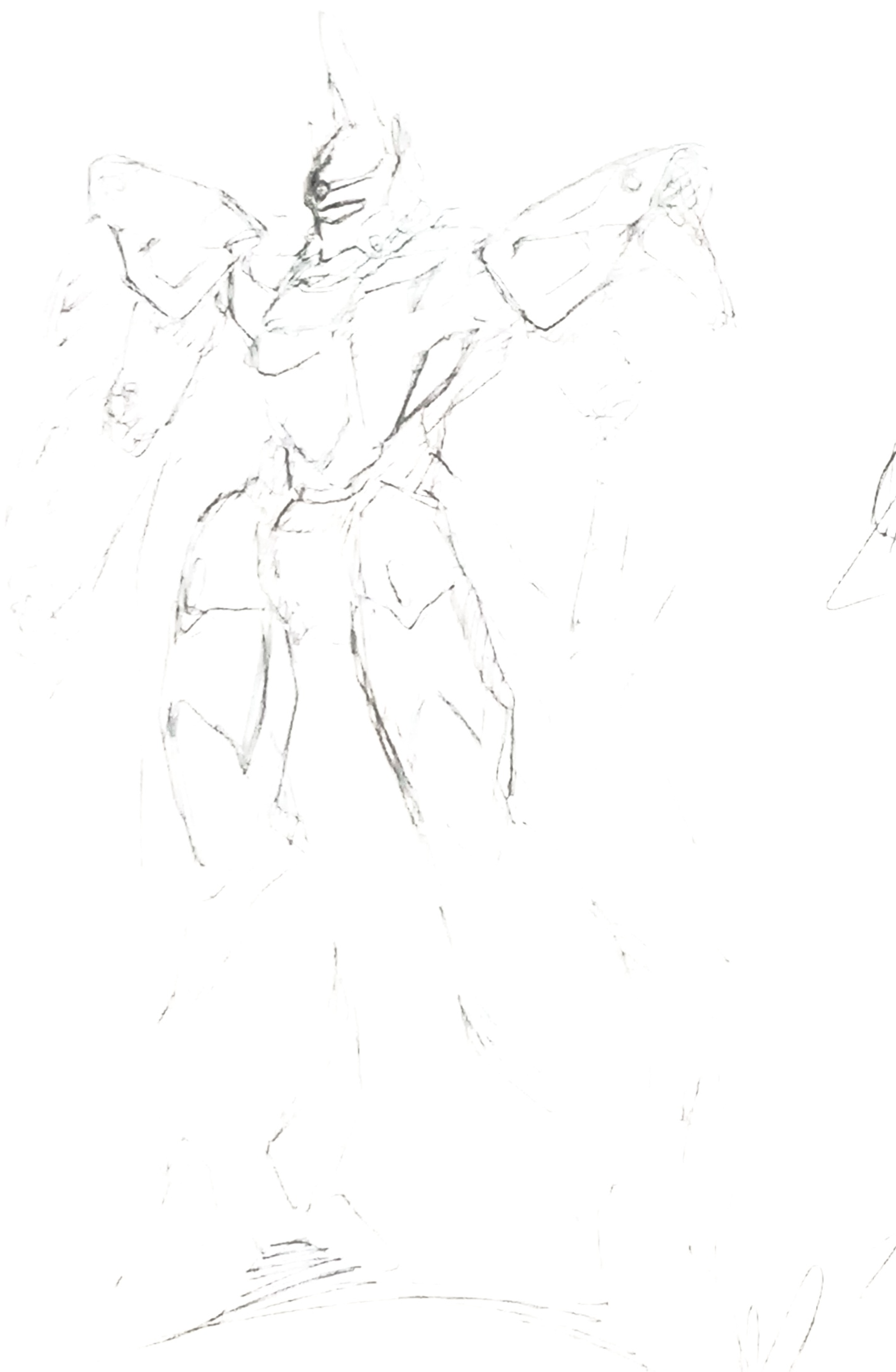
■YF-19(初期デザイン)【準備稿改】
YF-19 (early design)【preparatory draft revision】





■YF-19(初期デザイン)【準備稿改】
YF-19 (early design)【preparatory draft revision】





■YF-19(初期デザイン)／バトロイド
YF-19 (early design) / Battroid

上のデザインはVF-11を彷彿とさせる。初期デザインのYF-19に見える特徴は後にVF-11へ集約されて完成されるのである。

The design above is reminiscent of the VF-11. The features that look like the YF-19 of the initial design will be later integrated into the VF-11 and completed.



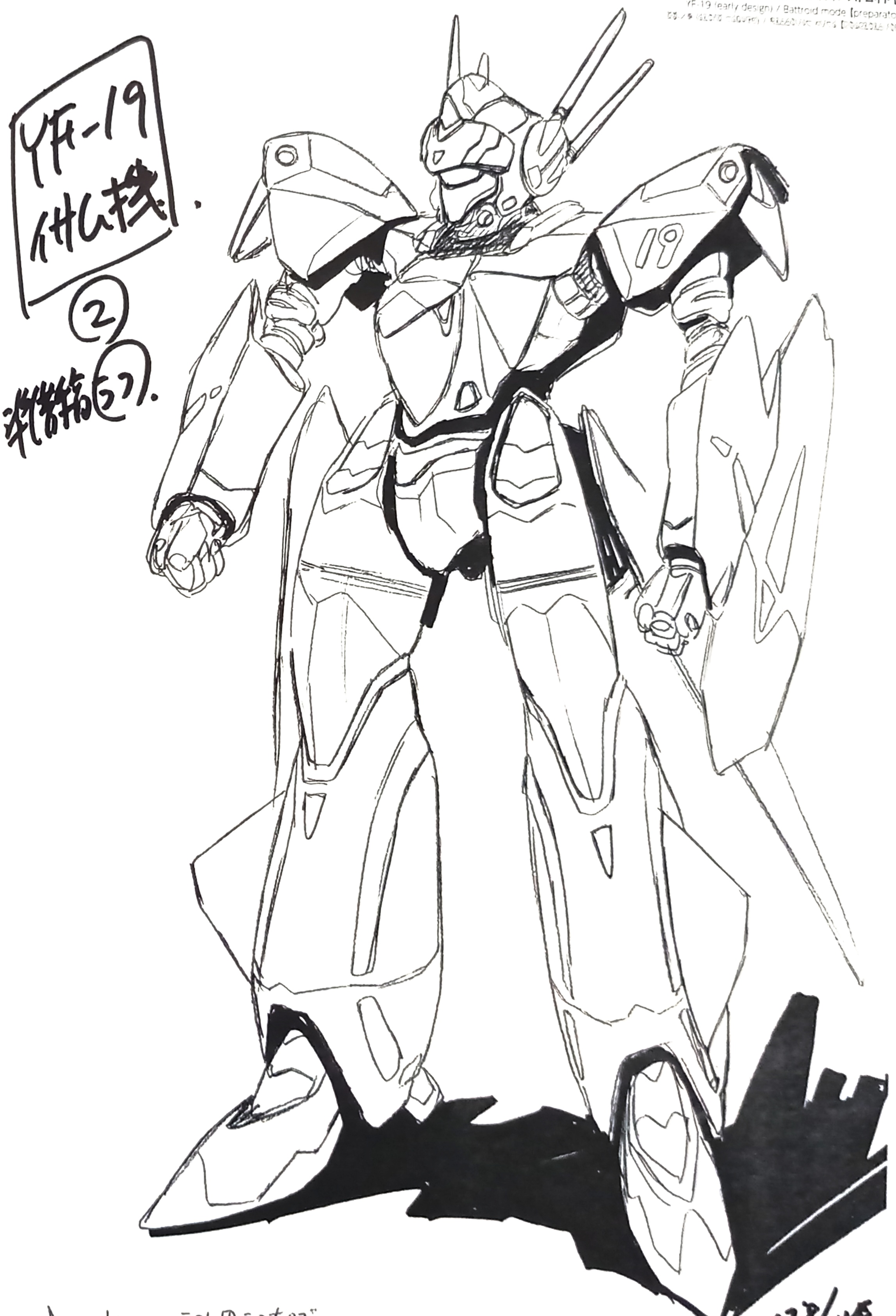
■YF-19（初期デザイン）／バトロイド
YF-19 (early design) / Battroid





■YF-19（初期デザイン）／バトロイド
YF-19 (early design) / Battroid
[illegible]

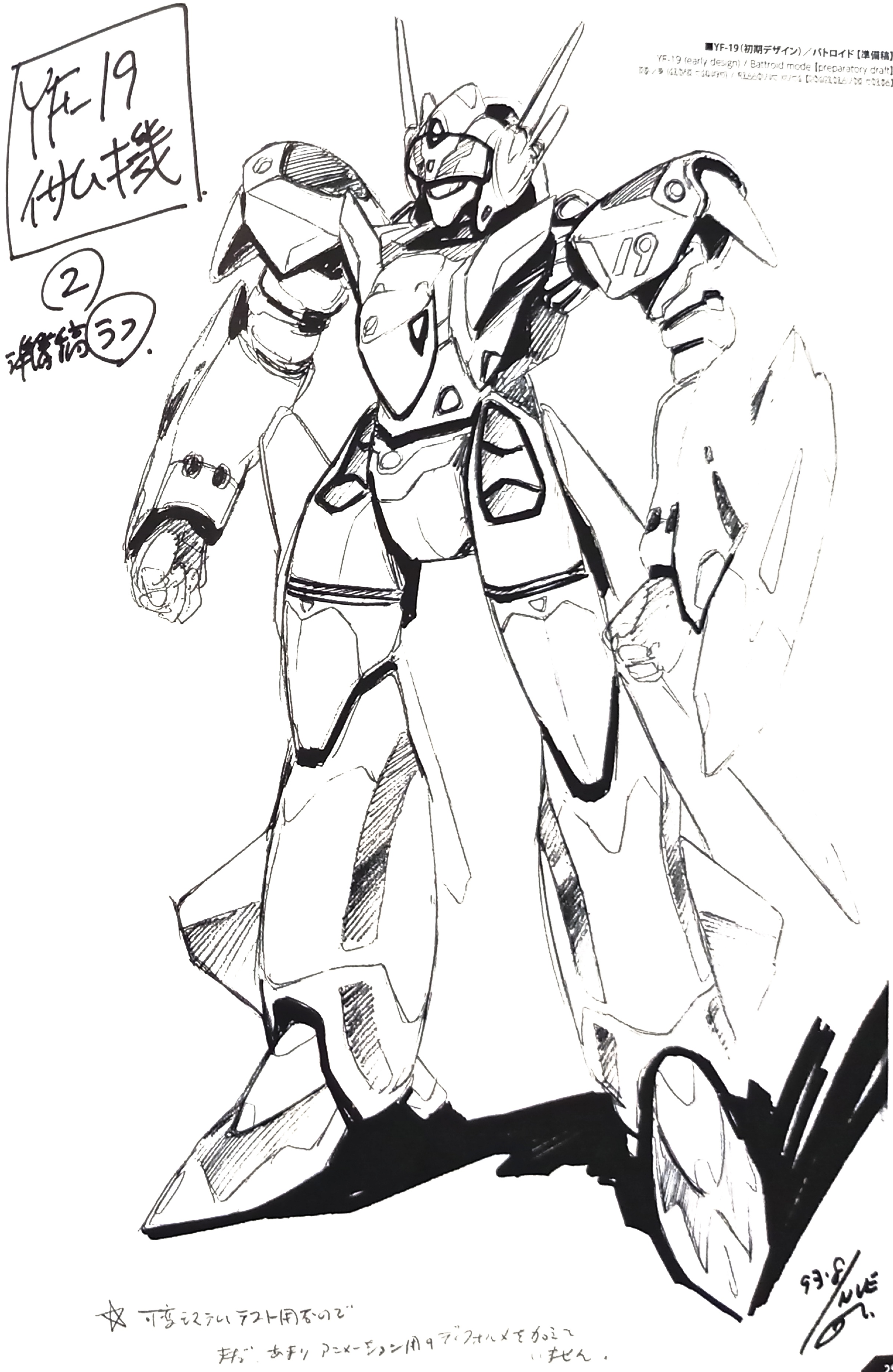
■YF-19（初期デザイン）／バトロイド【準備稿】
YF-19 (early design) / Battroid mode【preparatory draft】





■YF-19(初期デザイン)／バトロイド【準備稿用ラフスケッチ】
YF-19 (early design) / Battroid mode【rough sketch for preparatory draft】

■YF-19（初期デザイン）／バトロイド【準備稿】
YF-19 (early design) / Battroid mode【preparatory draft】

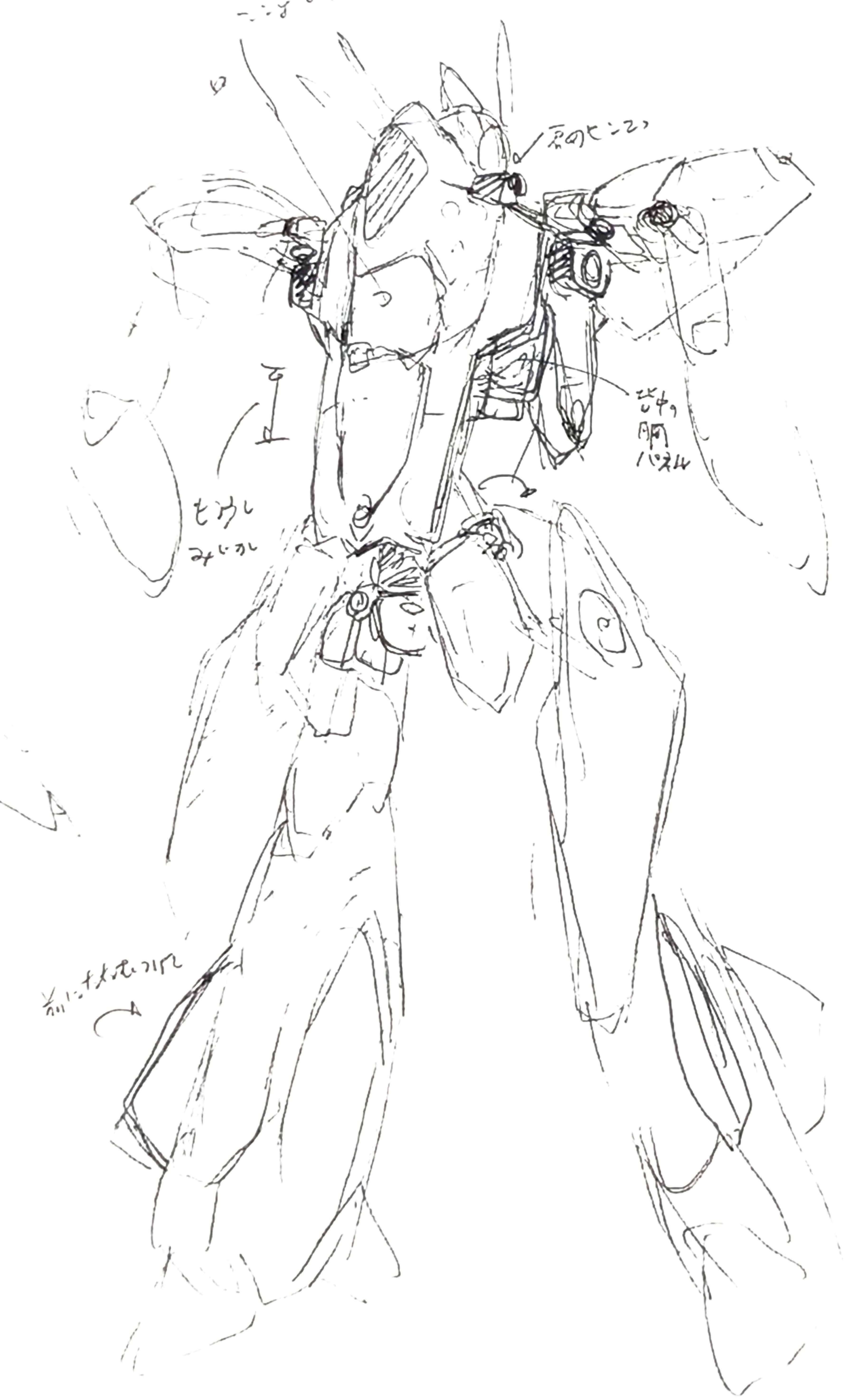




■**YF-19（初期デザイン）／バトロイド**
YF-19 (early design) / Battroid mode

第1稿の後、すぐに頭部などの形状を変更した第2稿が描かれている。

Immediately after the first draft, the second draft with the shape of the head etc. changed is drawn.





■**YF-19（初期デザイン）／バトロイド（背面）**
YF-19 (early design) / Battroid mode (back)

■YF-19（初期デザイン）／バトロイド【準備稿】
YF-19 (early design) / Battroid mode【preparatory draft】





■YF-19（初期デザイン）／バトロイド【準備稿】
YF-19 (early design) / Battroid mode【preparatory draft】
[illegible]



■**YF-19（初期デザイン）／バトロイド【準備稿改】**
YF-19 (early design) / Battroid mode【preparatory draft revision】

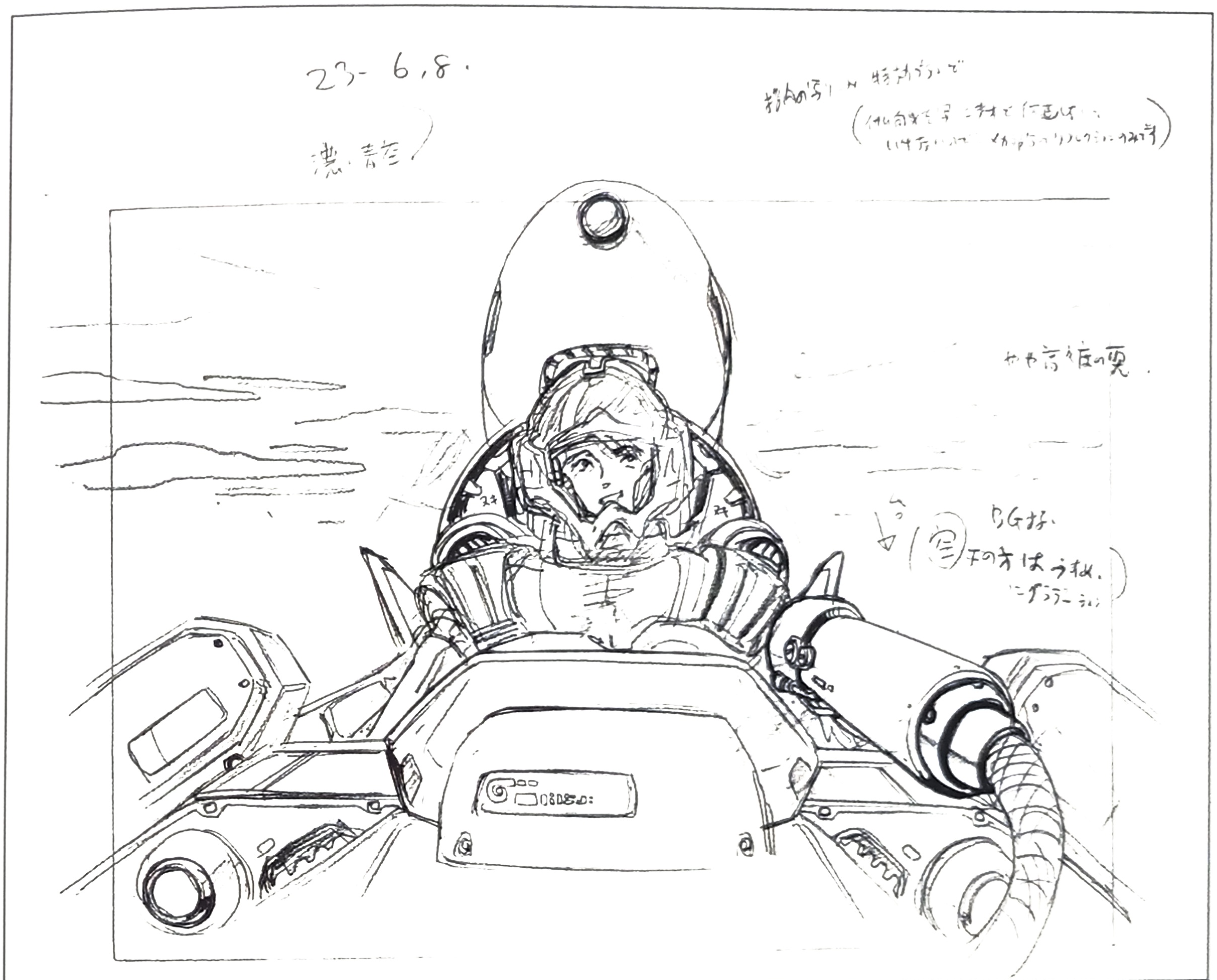


■YF-19(初期デザイン)/バトロイド(肩部・頭部)

YF-19 (early design) / Battroid mode (shoulder / head)

第2稿が完成しても、さらに新たなアイデアを盛り込んで改良が施されている。当時、ステルス機が話題となっており、新しい機体にもそうしたデザインラインを盛り込むべきでは？という意図があったのかもしれない。

Even after the second draft is completed, it has been improved by incorporating new ideas. At that time, stealth aircraft were a hot topic, and should we incorporate such a design line into new aircraft? It may have been the intention.



■VF-11サンダーボルト（コクピット）【レイアウト】
VF-11 Thunderbolt (cockpit)【layout】

「マクロスプラス」の制作にあたり、河森氏は本作のメインアニメーターである板野一郎氏とともにアメリカのアクロバットチームのもとで飛行体験を行っている。本作においてコクピットに座るパイロットの描写にリアリティがあるのはその成果であろう。

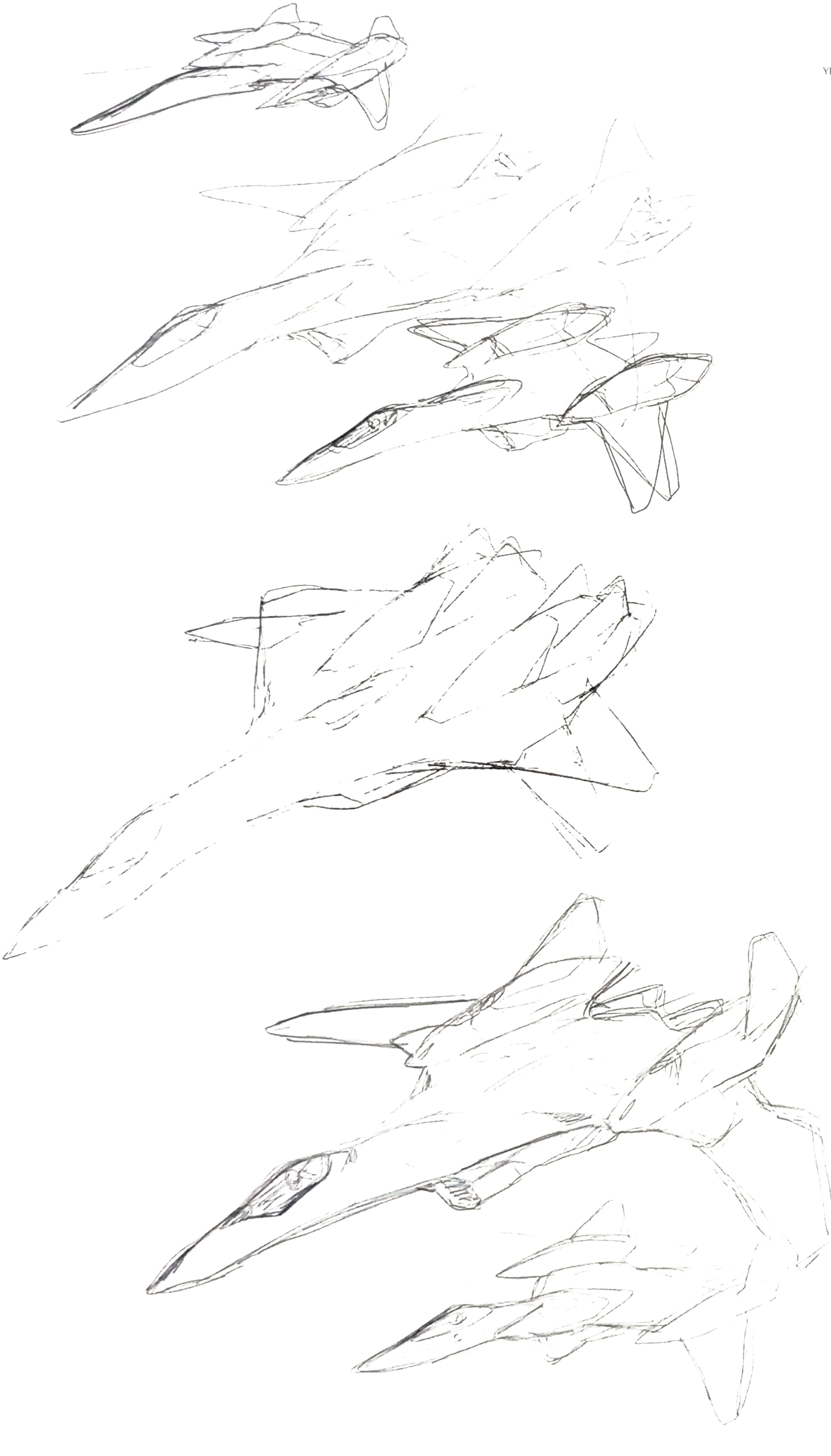
In the production of "Macross Plus", Mr. Kawamori is conducting a flight experience under the American acrobatics team with Mr. Ichiro Itano, the main animator of this work. It is probably the result that the depiction of the pilot sitting in the cockpit is realistic in this work.

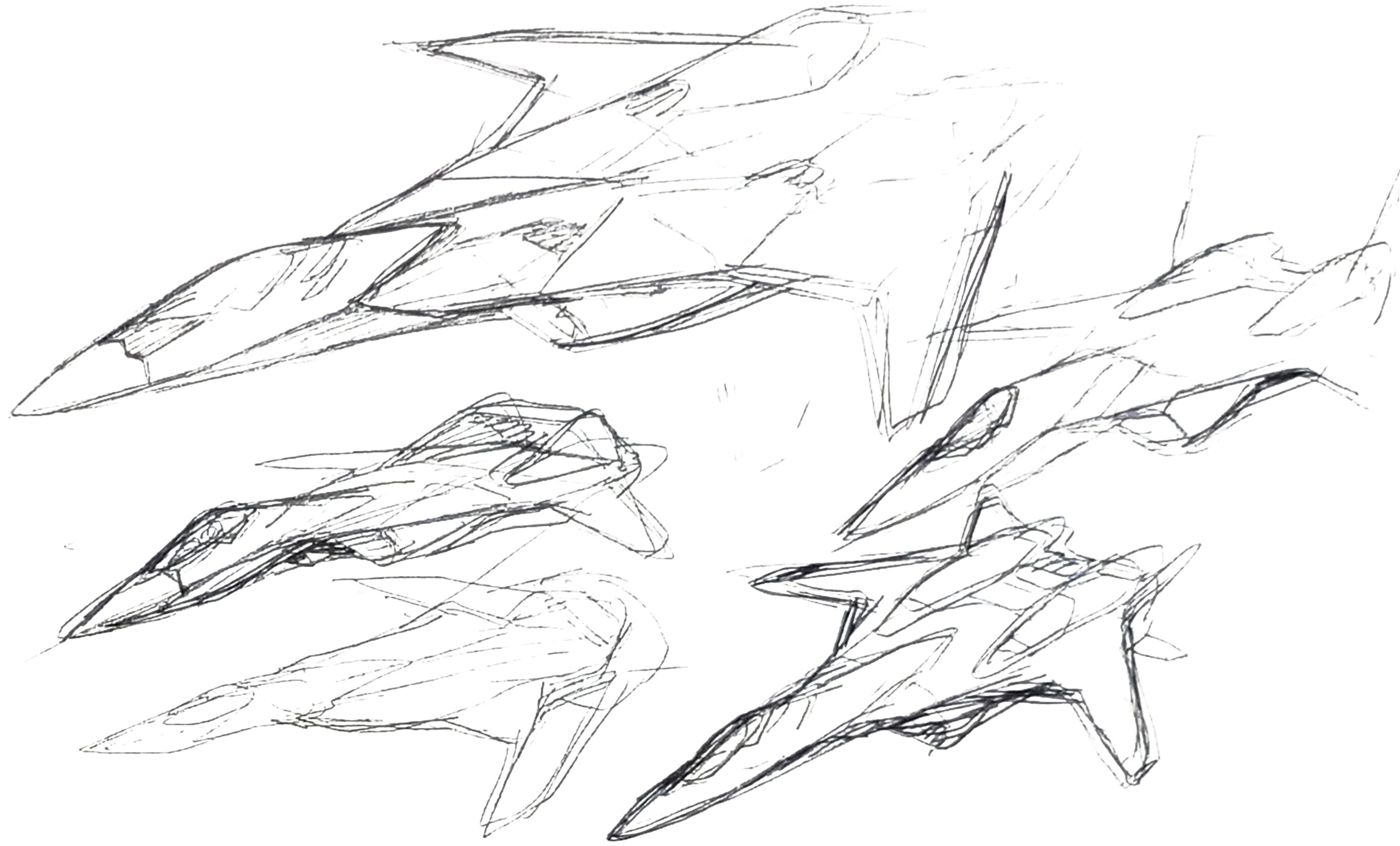


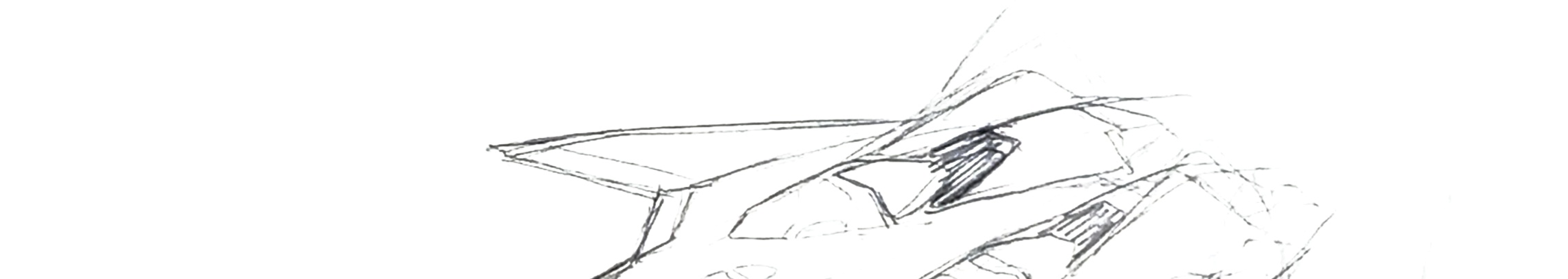
■イサムのヘルメット
Isamu's helmet

■YF-19

YF-19





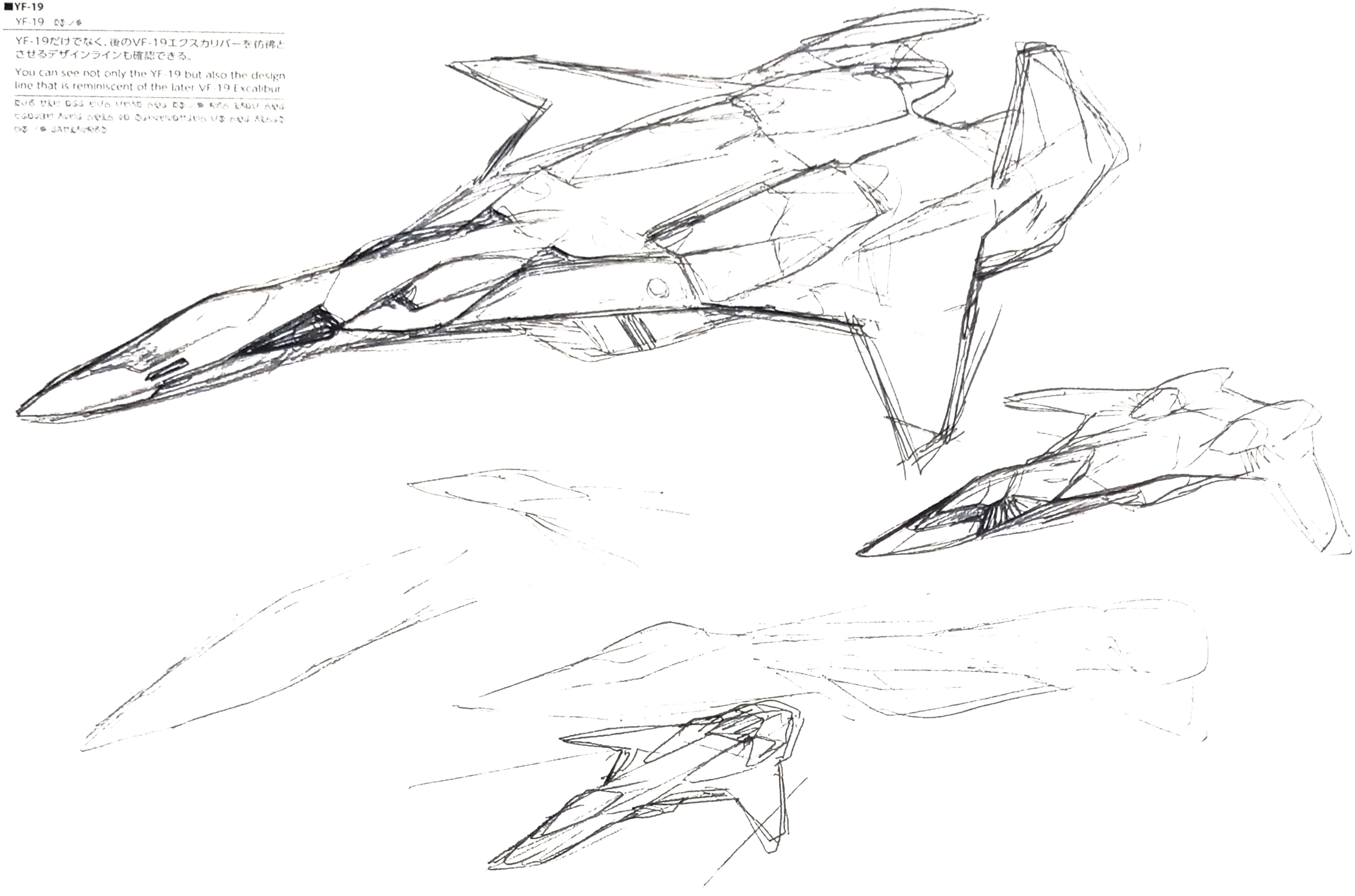


■YF-19

YF-19

ここからは、初期デザインのYF-19とは異なる、決定稿により近いシルエットのYF-19が模索されている。変形機構などを含め、まったく別のデザインをスタートさせたのである。VF-4などに代表される鶴首型の機種に加え、大きく翼を広げた鳥の翼のようなシルエットが印象的である。

From here, the YF-19 with a silhouette closer to the final draft, which is different from the early design YF-19, is being sought. Kawamori started a completely different design, including the transformation mechanism. In addition to the crane-necked model represented by the VF-4, the silhouette like a bird's wings with wide wings is impressive.



■YF-19

YF-19

YF-19だけでなく、後のVF-19エクスカリバーを彷彿とさせるデザインラインも確認できる。

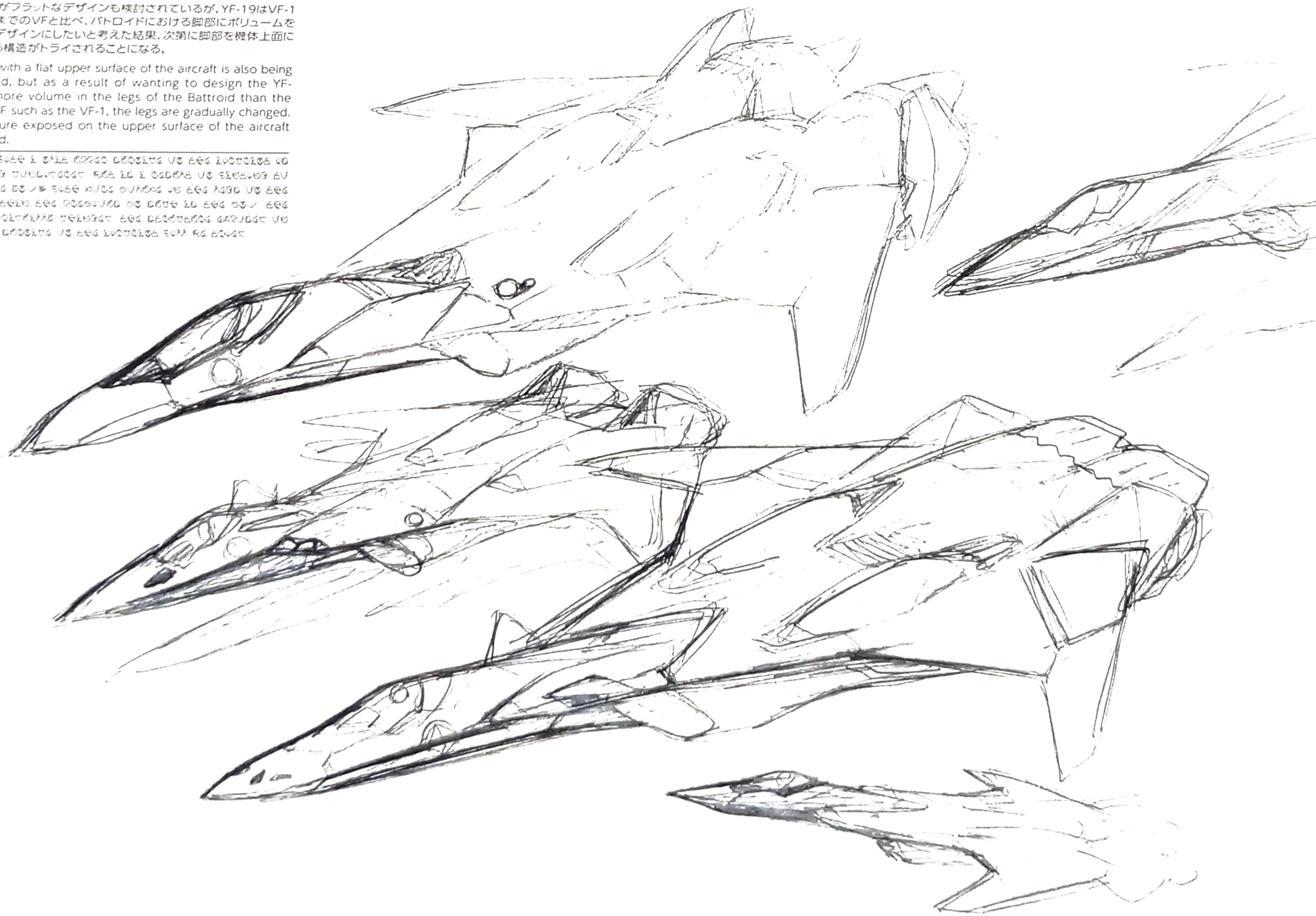
You can see not only the YF-19 but also the design line that is reminiscent of the later VF-19 Excalibur

■**YF-19**

YF-19

機体上面がフラットなデザインも検討されているが、YF-19はVF-1などそれまでのVFと比べ、バトロイドにおける脚部にボリュームを持たせたデザインにしたいと考えた結果、次第に脚部を機体上面に露出させる構造がトライされることになる。

A design with a flat upper surface of the aircraft is also being considered, but as a result of wanting to design the YF-19 with more volume in the legs of the Battroid than the previous VF such as the VF-1, the legs are gradually changed. The structure exposed on the upper surface of the aircraft will be tried.

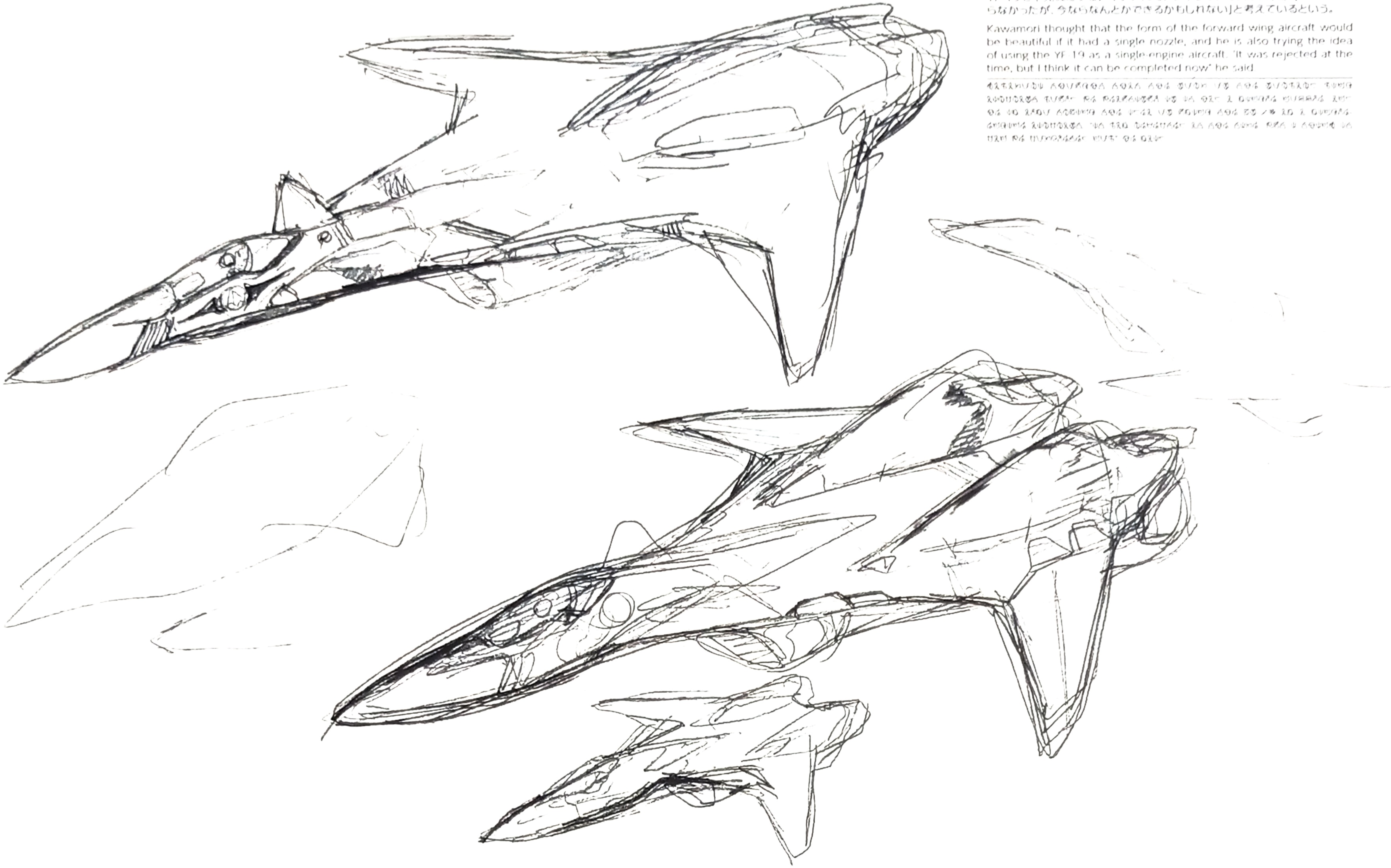


■YF-19

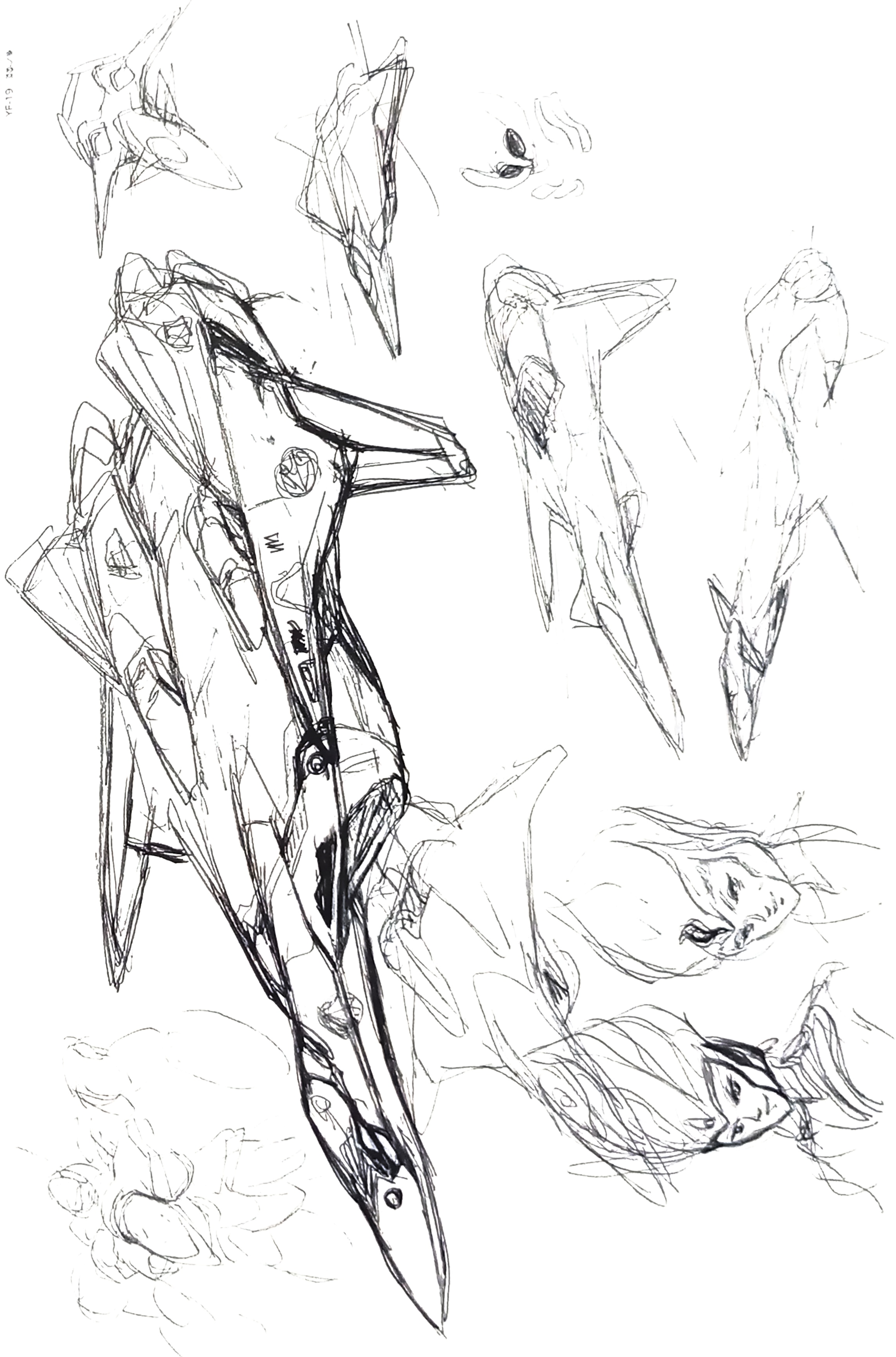
YF-19

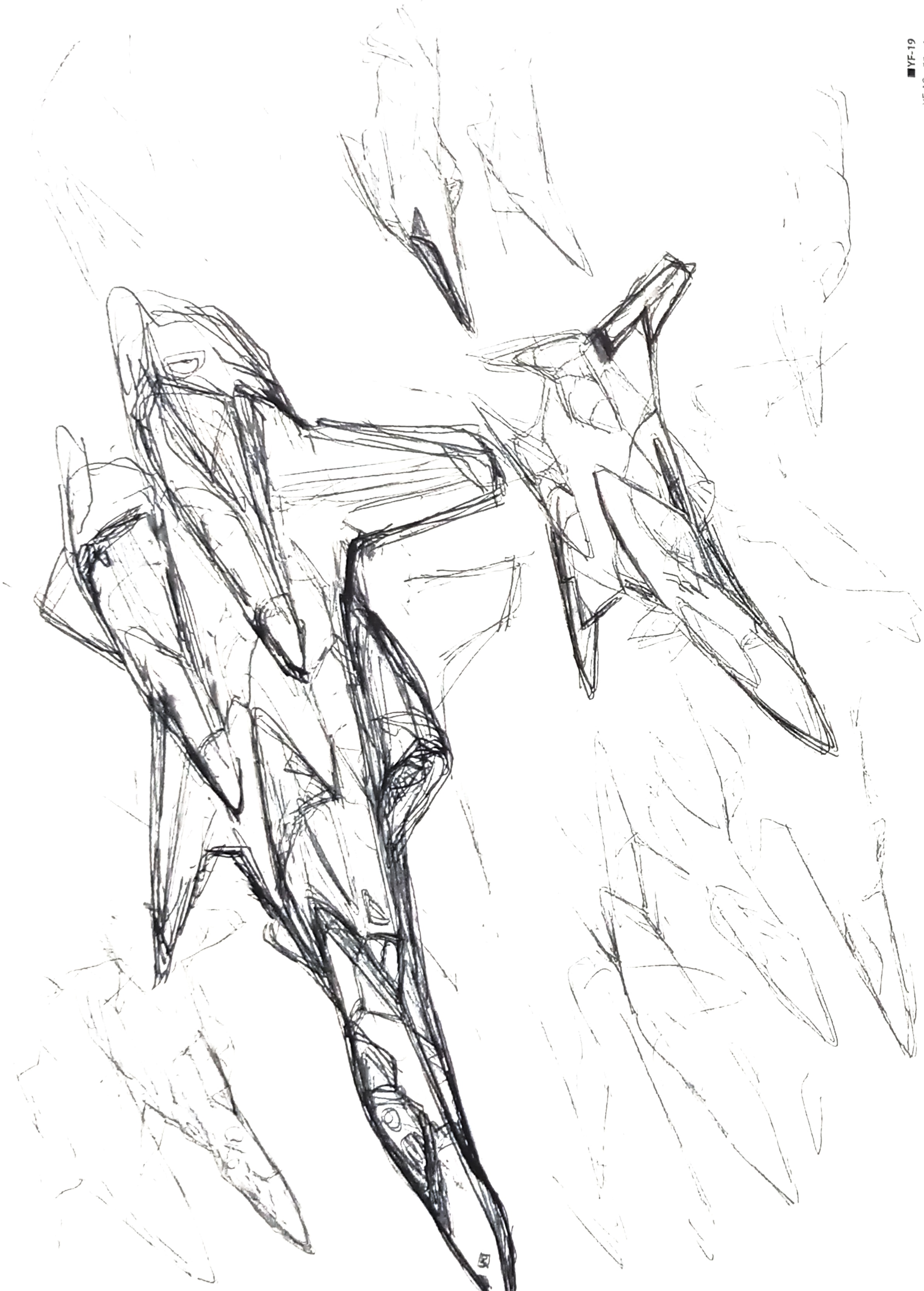
前進翼機はノズルを一本にするとフォルムが美しいと考えた河森氏は、YF-19を単発機とするアイデアにもトライしている。彼は、「当時はモノにならなかったが、今ならなんとかできるかもしれない」と考えているという。

Kawamori thought that the form of the forward wing aircraft would be beautiful if it had a single nozzle, and he is also trying the idea of using the YF-19 as a single-engine aircraft. "It was rejected at the time, but I think it can be completed now" he said.



■YF-19
YF-19





■YF-19
YF-19

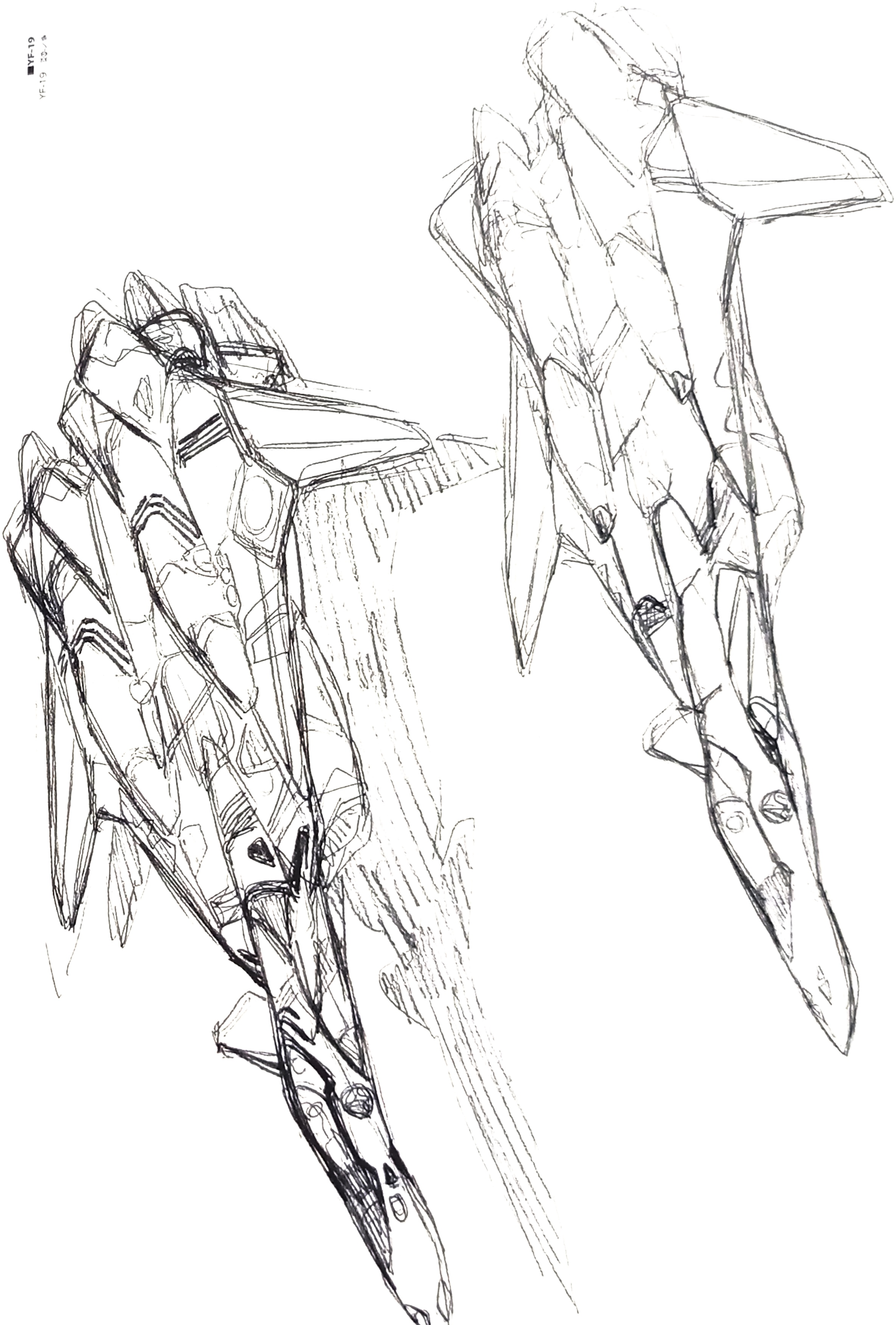
■YF-19

YF-19



■YF-19
YF-19





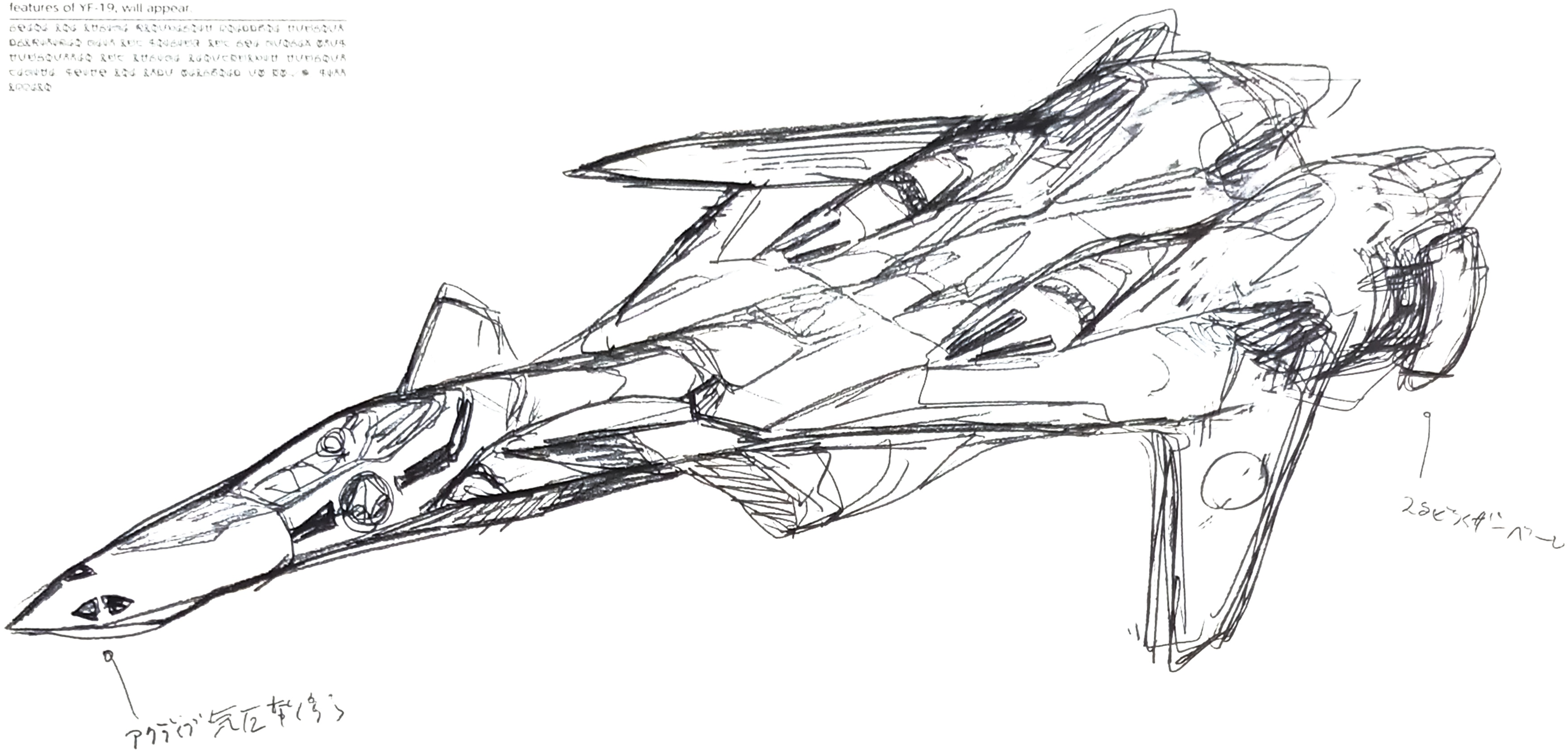
■YF-19
YF-19 [illegible]

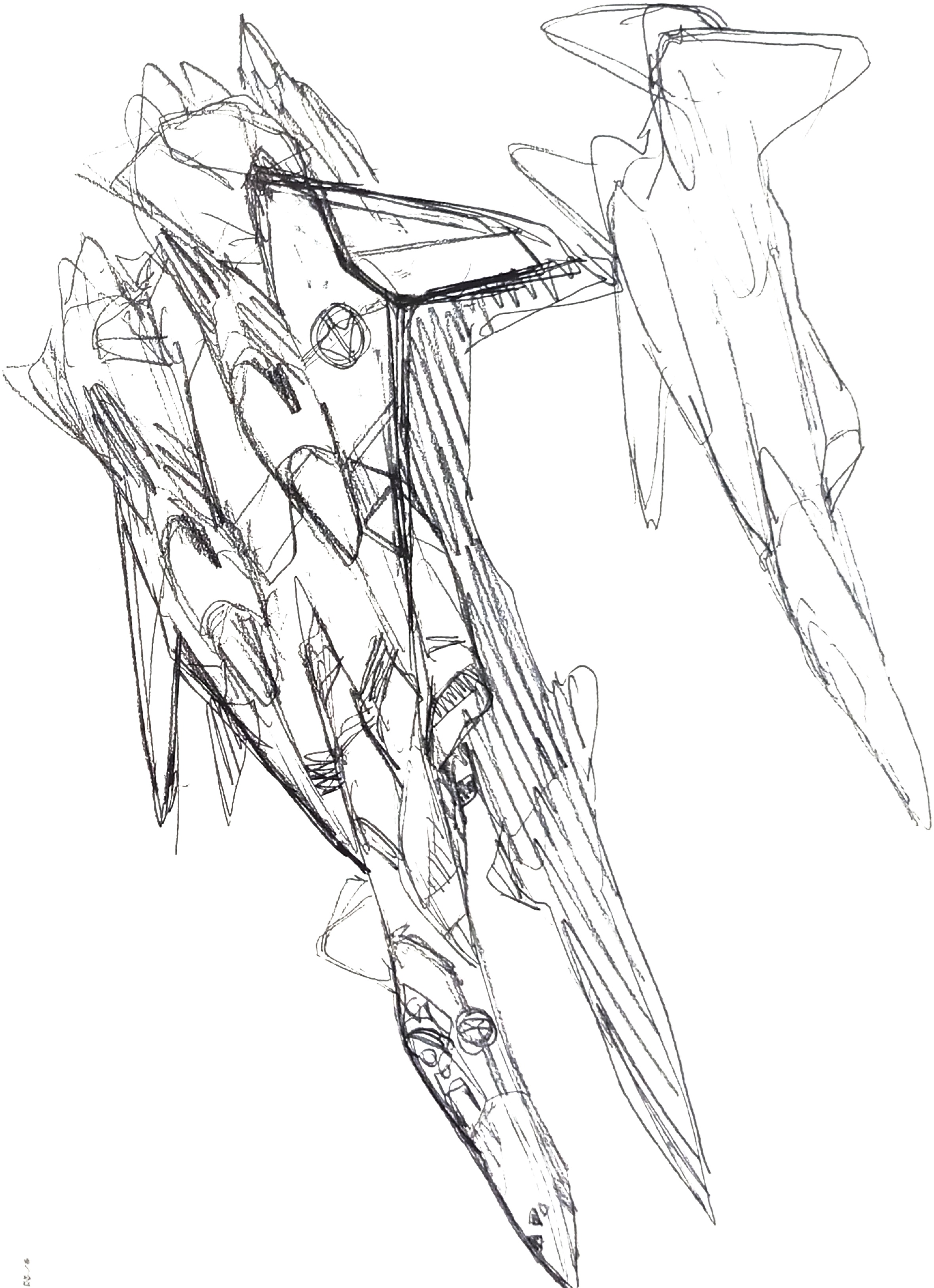
■YF-19

YF-19

アクティブ気圧制御、スタビライザーベーンといった書き込みがあり、YF-19の特徴でもある、ヴォーテックス・フロー・コントローラー（渦流制御器）やアクティブ空力制御装置が登場する。

There are active barometric pressure control, stabilizer veil and writing, and the vortex flow controller and active aerodynamic control device, which are also features of YF-19, will appear.





■YF-19

■YF-19

YF-19



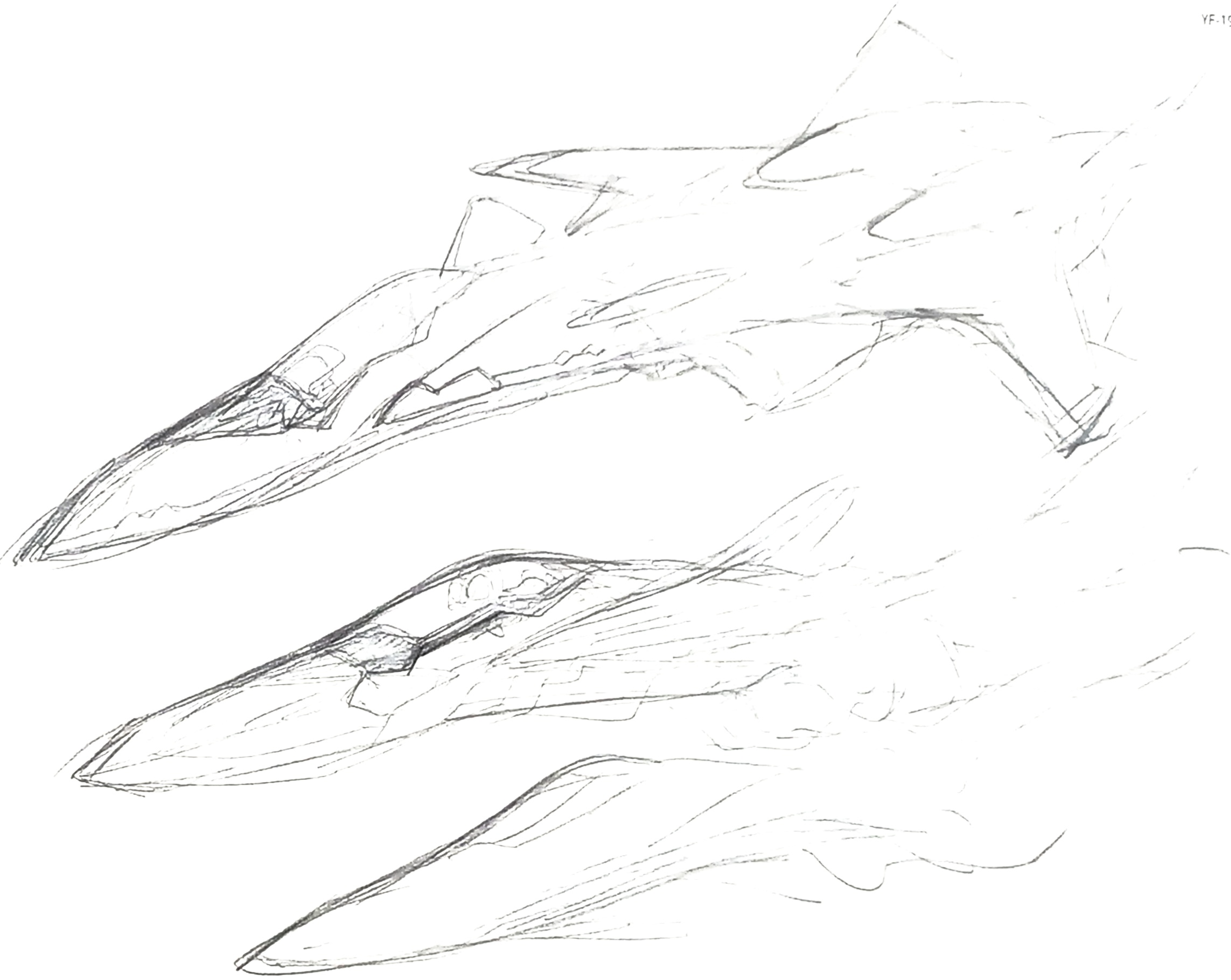
初期案にはなかった可変翼が検討されている。

Variable Geometry wing, which were not the early plan, are being considered.



■YF-19

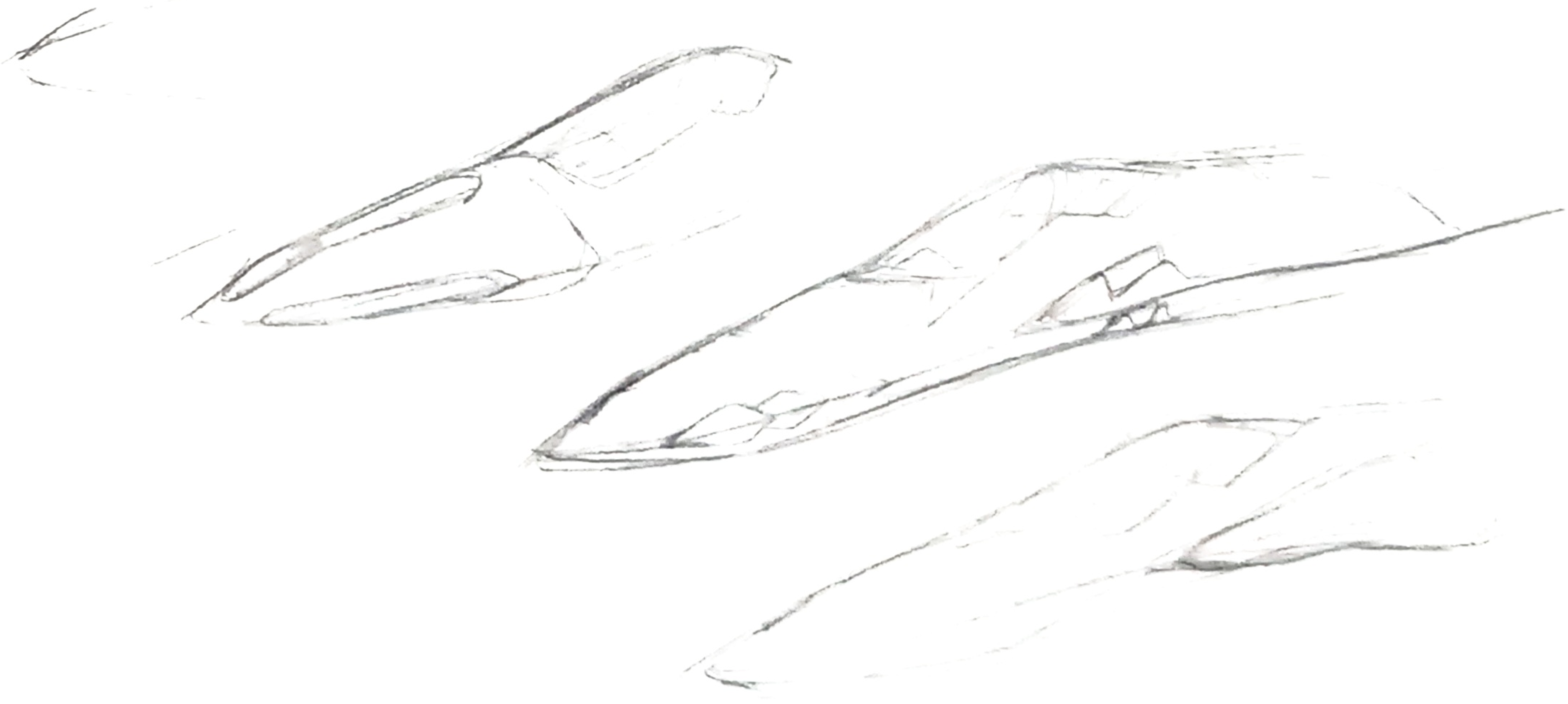
YF-19

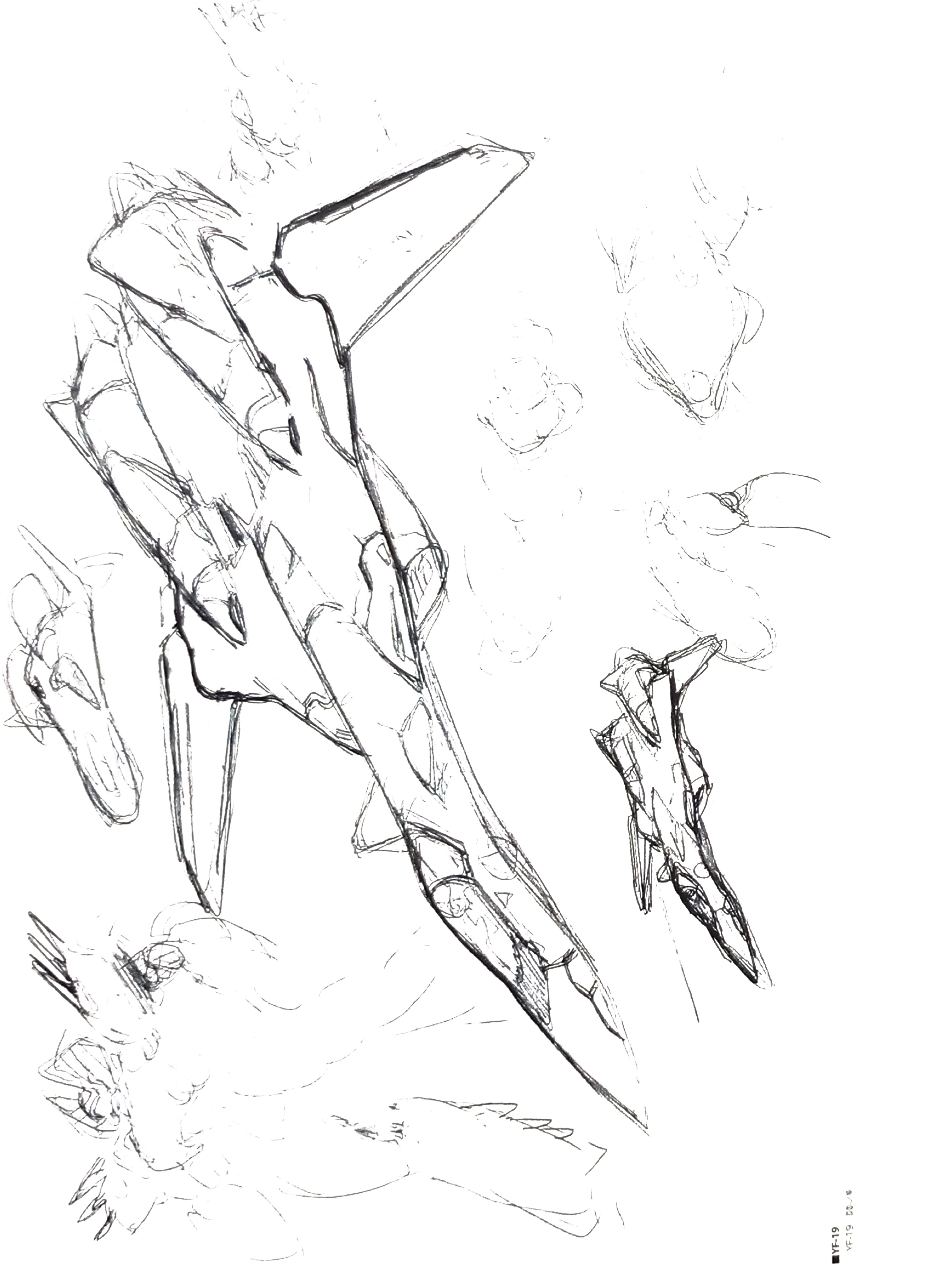


YF-19の最終稿に近い、鶴首状の機首ラインができつつある。ストレーキがコクピット脇まで伸びている。

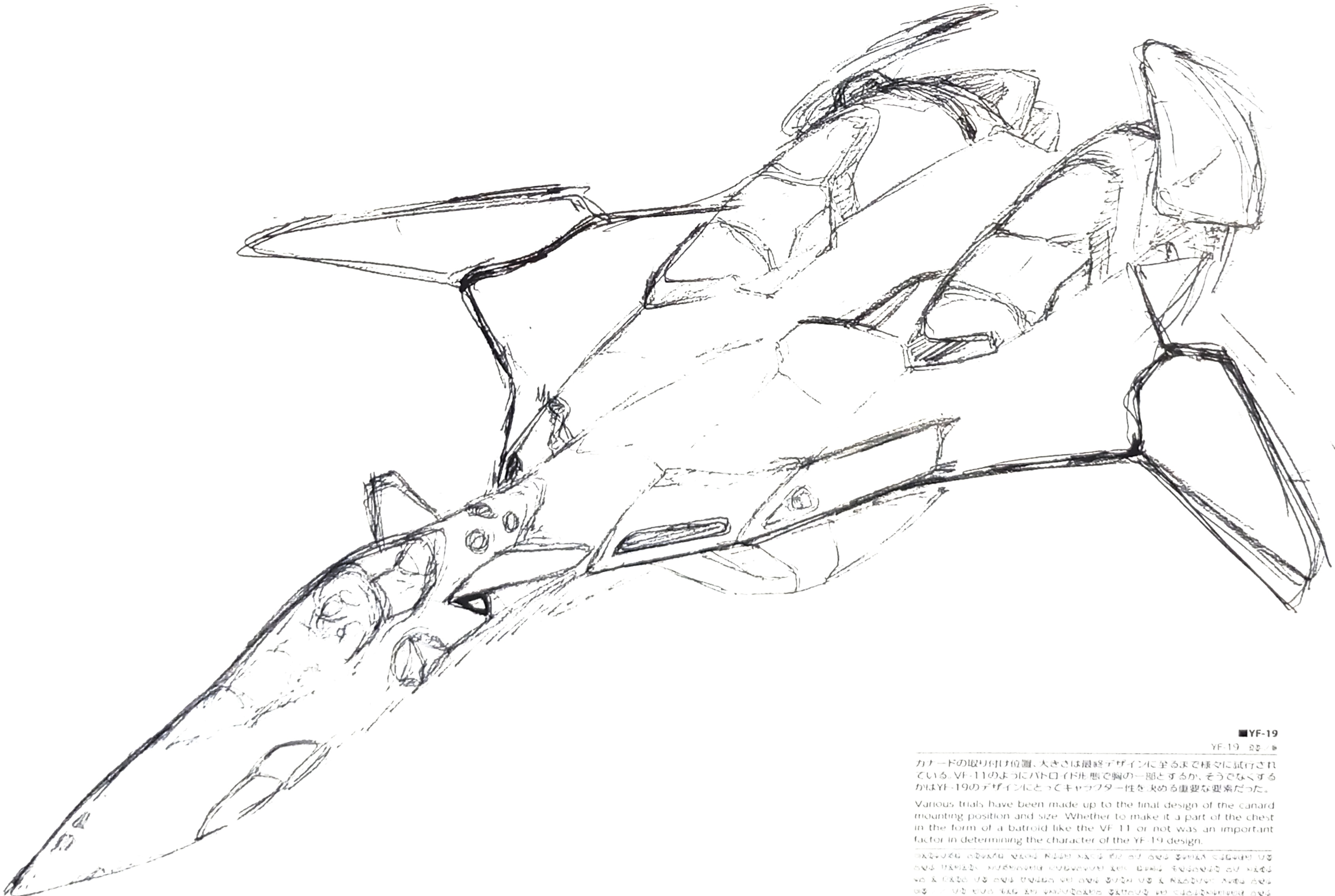
A crane-neck-shaped nose line is being created, which is close to the final draft of the YF-19. The strake extends to the side of the cockpit.

A crane-neck-shaped nose line is being created, which is close to the final draft of the YF-19. The strake extends to the side of the cockpit.





■YF-19
YF-19 ED／他

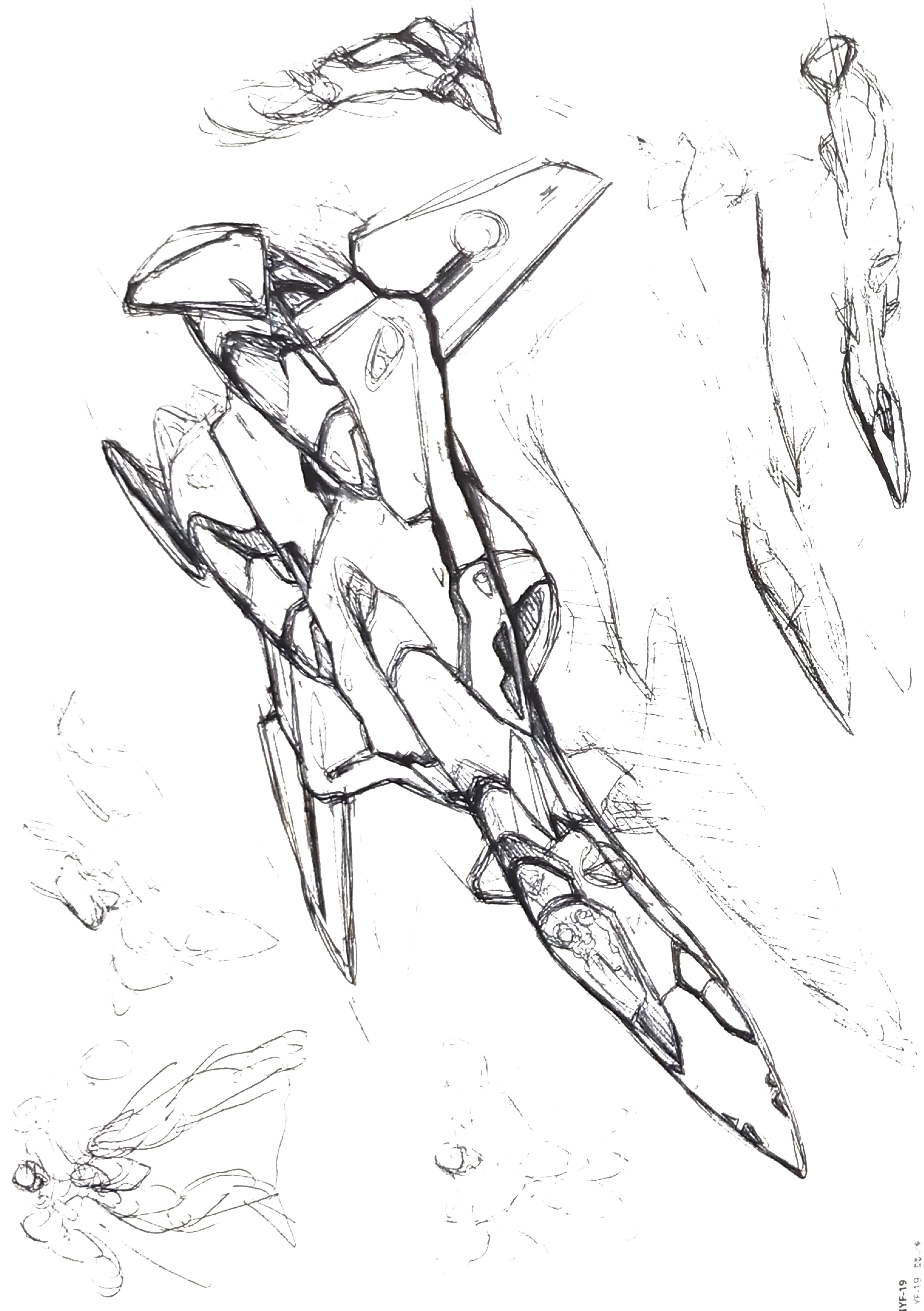


■YF-19

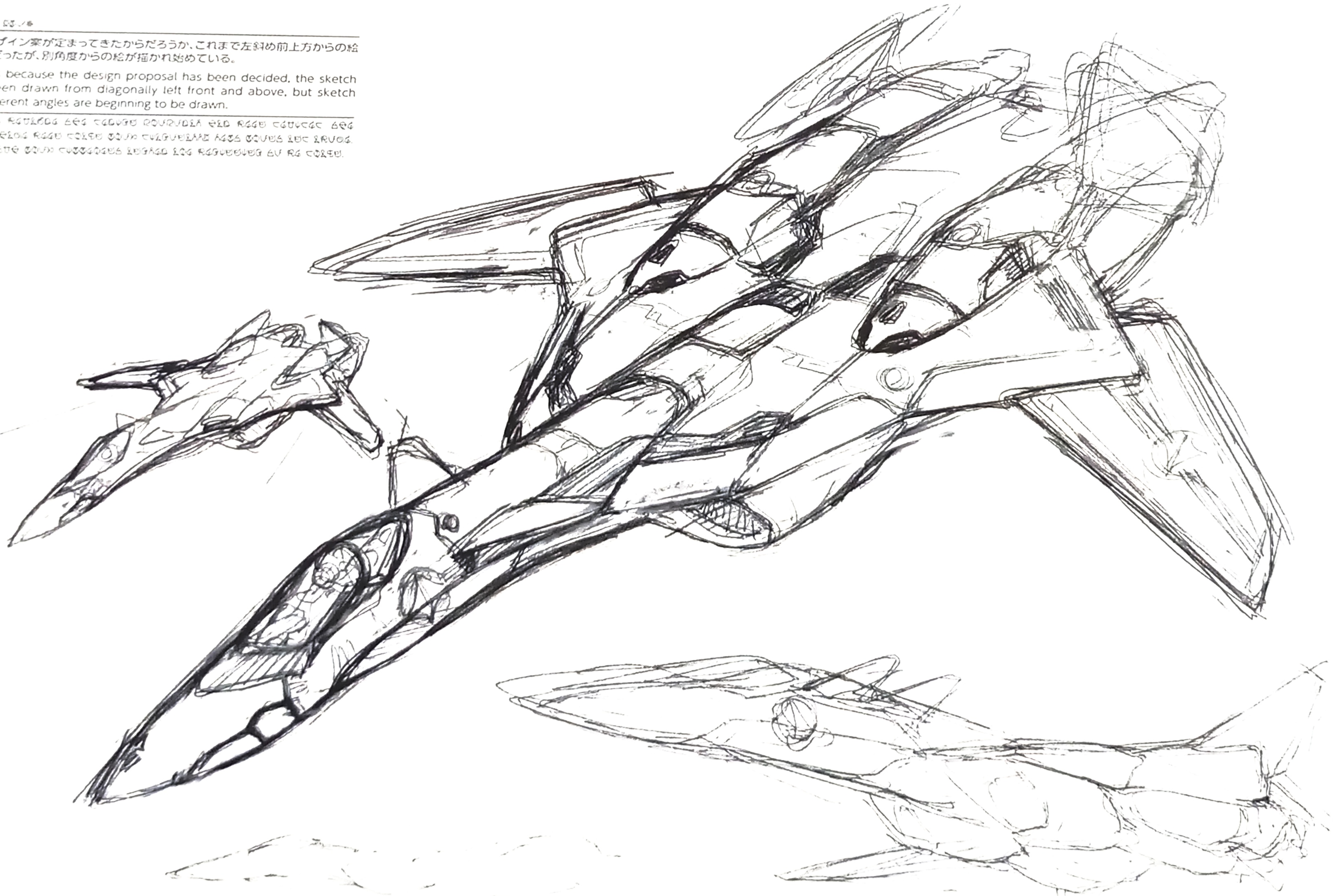
YF-19

カナードの取り付け位置、大きさは最終デザインに至るまで様々に試行されている。VF-11のようにバトロイド形態で胸の一部とするか、そうでなくするかはYF-19のデザインにとってキャラクター性を決める重要な要素だった。

Various trials have been made up to the final design of the canard mounting position and size. Whether to make it a part of the chest in the form of a batroid like the VF-11 or not was an important factor in determining the character of the YF-19 design.



■YF-19
YF-19



■YF-19

YF-19

概ねデザイン案が定まってきたからだろうか、これまで左斜め前上方からの絵ばかりだったが、別角度からの絵が描かれ始めている。

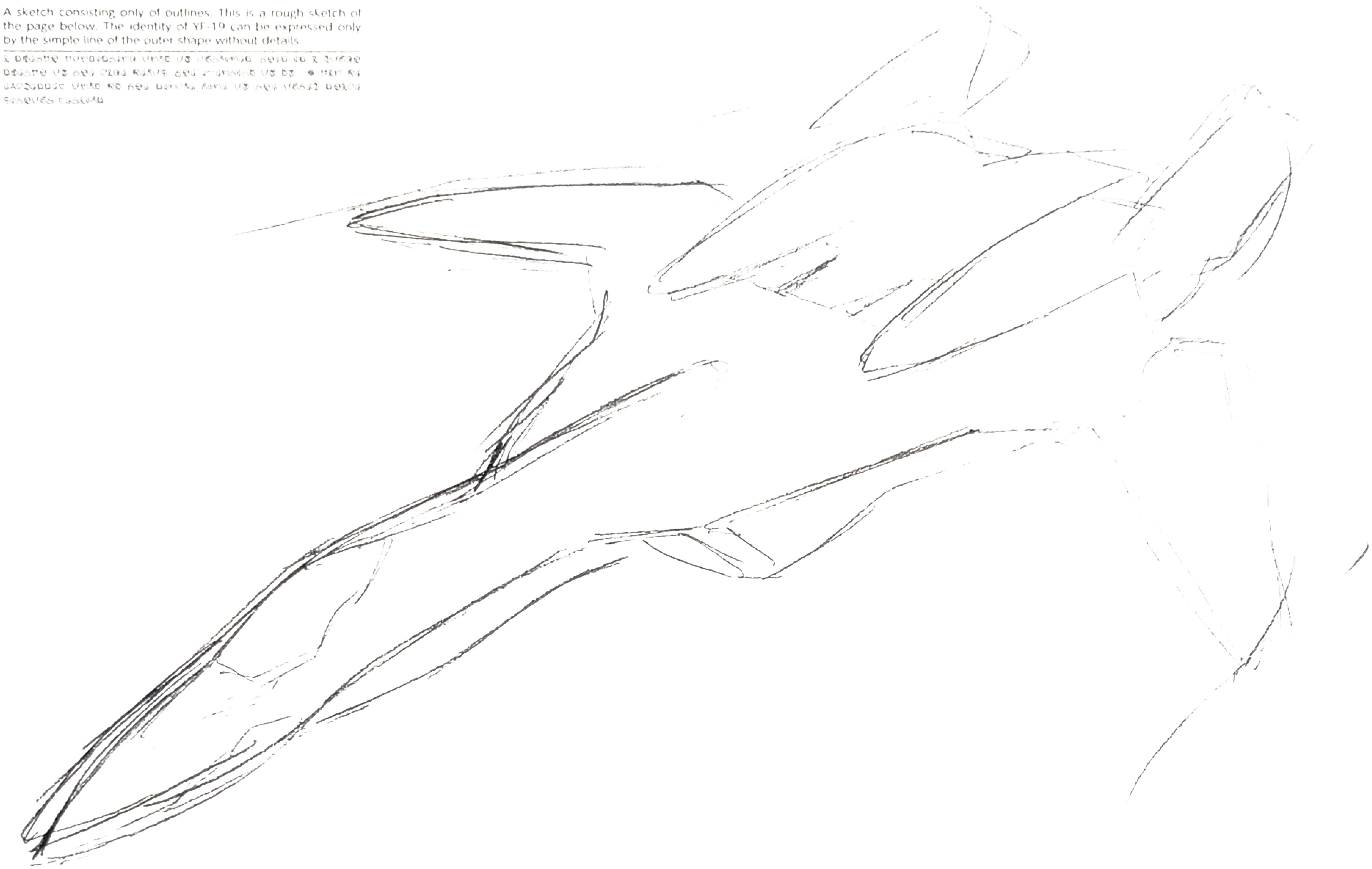
Perhaps because the design proposal has been decided, the sketch have been drawn from diagonally left front and above, but sketch from different angles are beginning to be drawn.

■YF-19

YF-19

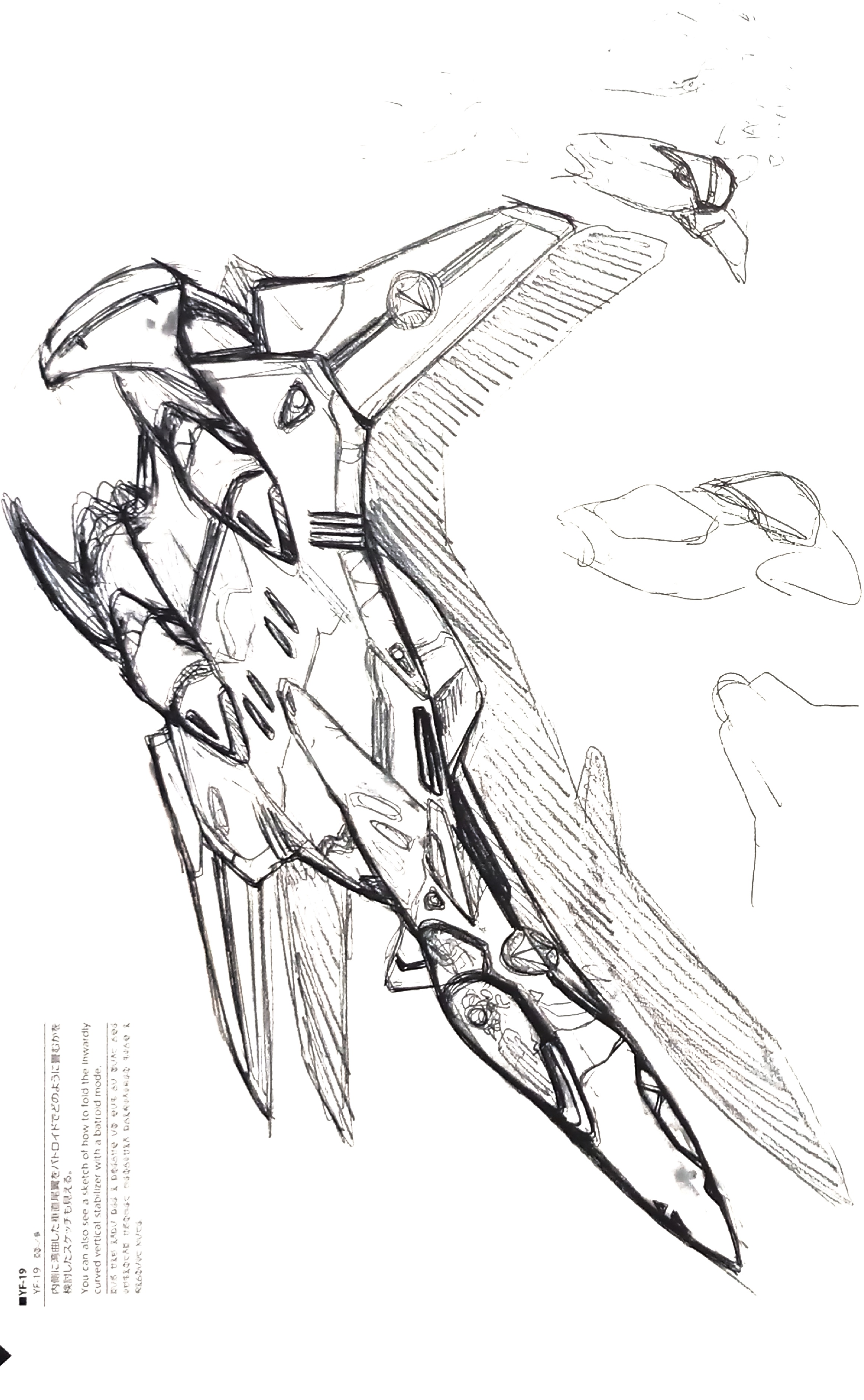
アウトラインのみで構成されたスケッチ。下のページの画稿のラフである。ディテールを排した外形のシンプルなラインのみで、YF-19のアイデンティティが表現できている。

A sketch consisting only of outlines. This is a rough sketch of the page below. The identity of YF-19 can be expressed only by the simple line of the outer shape without details.





■YF-19
YF-19



■YF-19

YF-19

内側に湾曲した垂直尾翼をバトロイドでどのように畳むかを検討したスケッチも見える。

You can also see a sketch of how to fold the inwardly curved vertical stabilizer with a batroid mode.

■YF-19

YF-19

これまで描かれていなかった後方からのラフスケッチ。機体上面の肩部と露出した脚部は、平面と曲面とが融合する難しい三次曲面になっている。この部分の処理にも様々な試行があったという。

A rough sketch from the back that has not been drawn so far. The shoulders and exposed legs on the upper surface of the fuselage are difficult cubic curved surfaces where a flat surface and a curved surface are fused. he said that there were various trials in the processing of this part.





■YF-19
YF-19 ラフ案

■YF-19

YF-19

機首を刀身、翼を鍔に見立て、制式配備のVF-19ではエクスカリバーの名を冠することになるYF-19。まっすぐ伸びる機首とそれに連なるドーサルスパインが決定稿の印象に近くなった。

The YF-19 will bear the name of Excalibur in the VF-19, which has a formal deployment with the nose as a blade and wings as a brim. The straight nose and the dorsal spine connected to it gave the impression of the final draft.

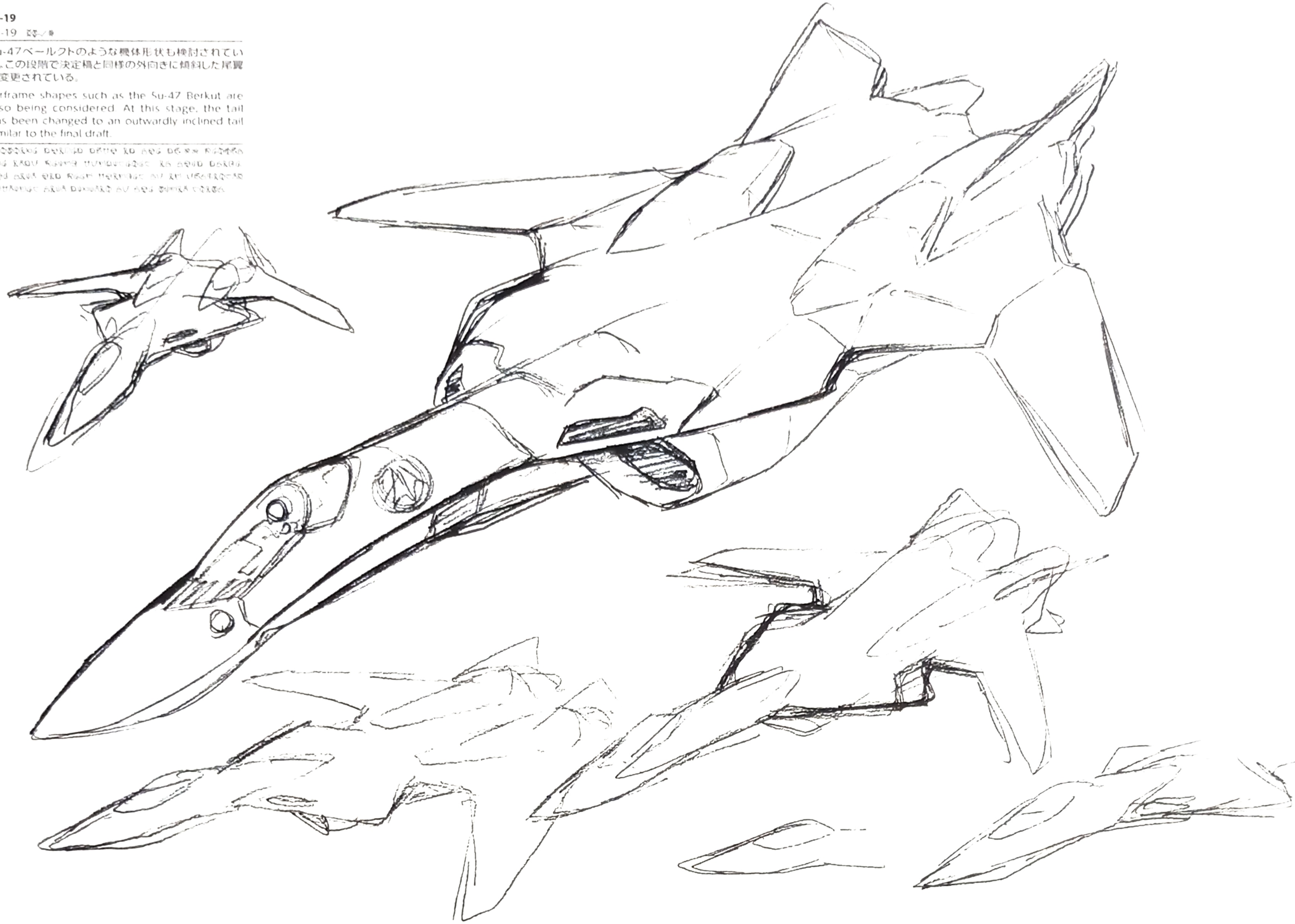


■YF-19

YF-19

Su-47ベールクトのような機体形状も検討されている。この段階で決定稿と同様の外向きに傾斜した尾翼に変更されている。

Airframe shapes such as the Su-47 Berkut are also being considered. At this stage, the tail has been changed to an outwardly inclined tail similar to the final draft.



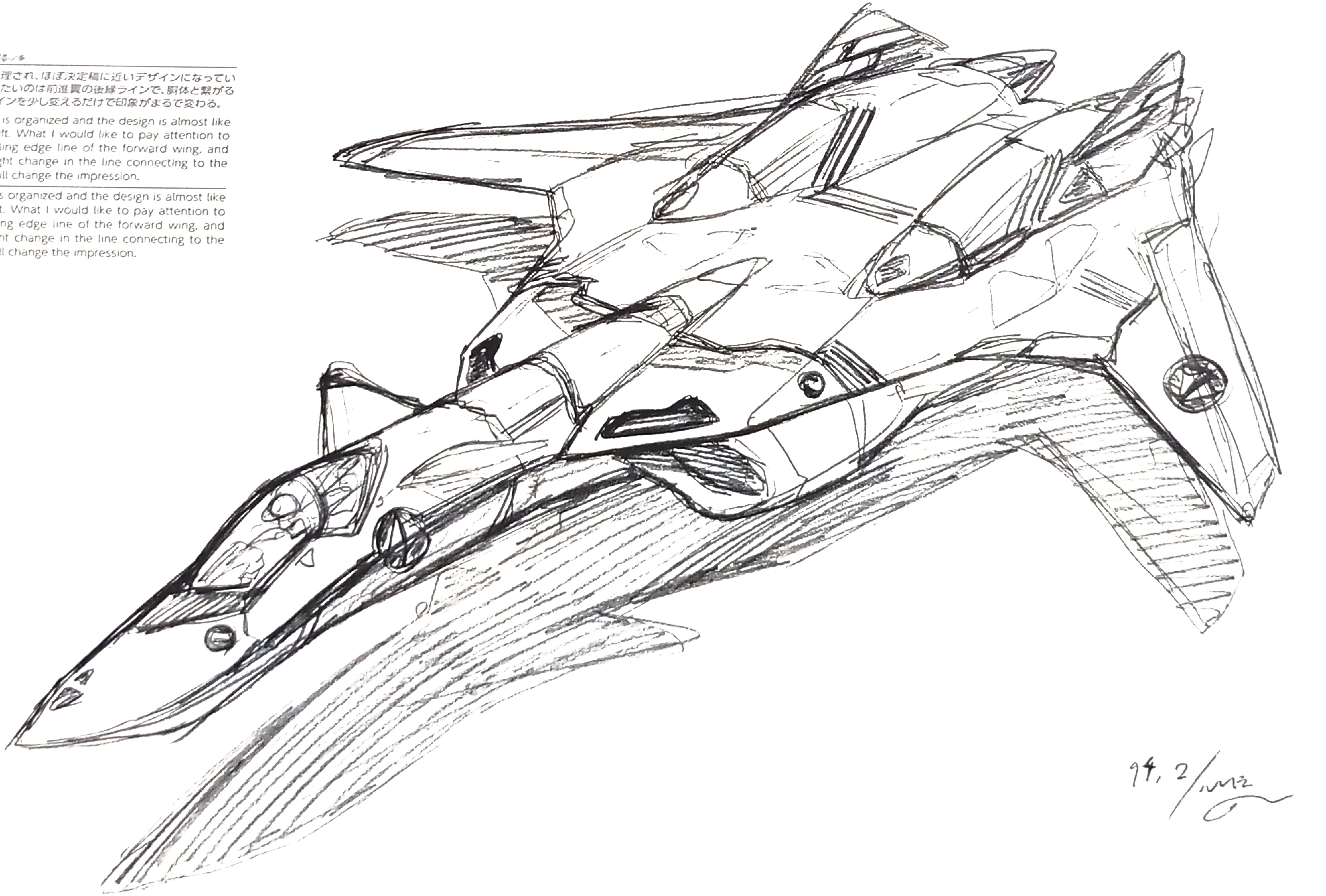
■**YF-19**

YF-19 [illegible]

各部が整理され、ほぼ決定稿に近いデザインになっている。注目したいのは前進翼の後縁ラインで、胴体と繋がる部分のラインを少し変えるだけで印象がまるで変わる。

Each part is organized and the design is almost like a final draft. What I would like to pay attention to is the trailing edge line of the forward wing, and even a slight change in the line connecting to the fuselage will change the impression.

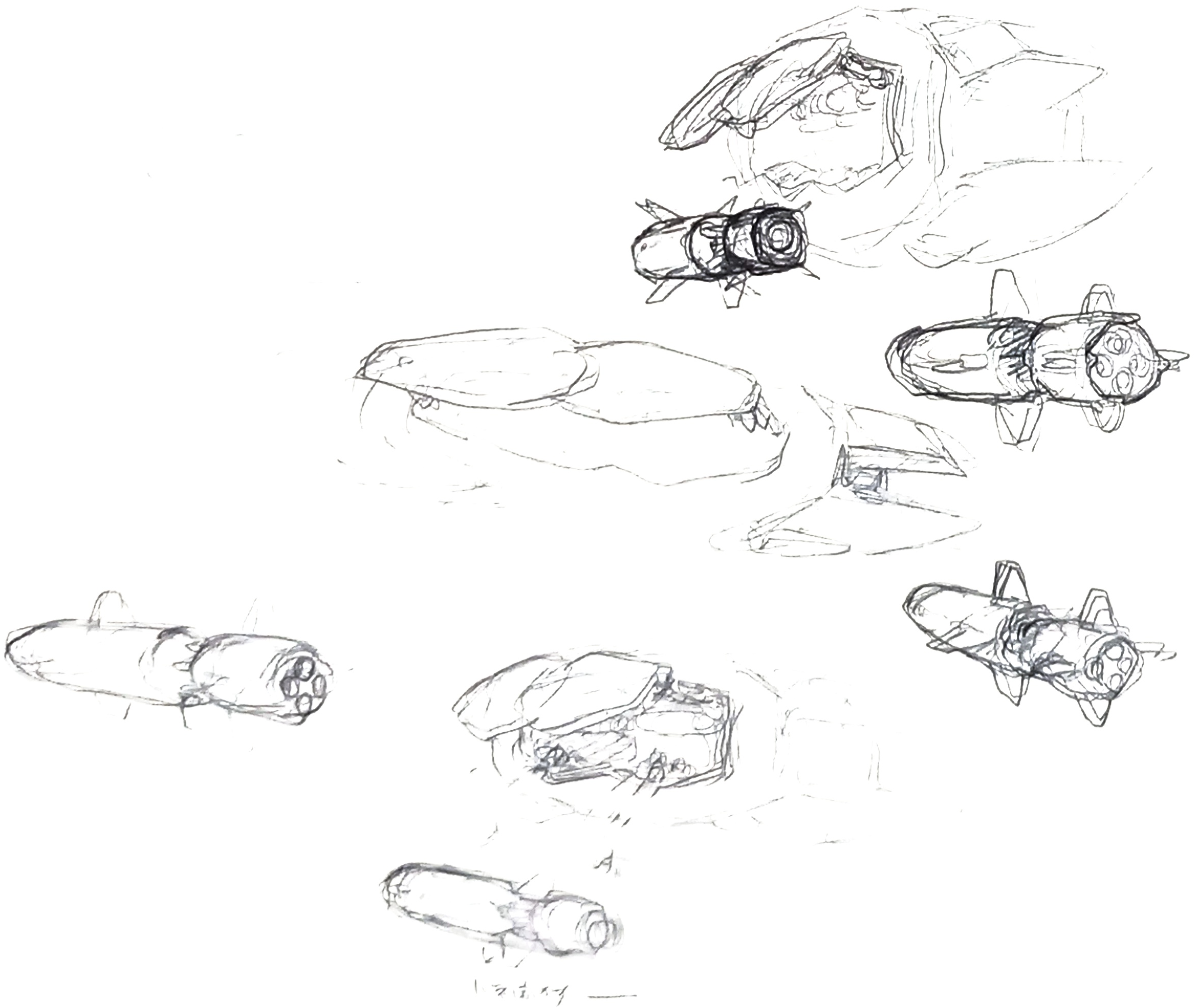
Each part is organized and the design is almost like a final draft. What I would like to pay attention to is the trailing edge line of the forward wing, and even a slight change in the line connecting to the fuselage will change the impression.





■YF-19
YF-19

■YF-19（脚部ミサイルベイ＆ミサイル）
YF-19 (leg weapons bay & missile)



////// いわゆる"板野サーカス"の演出に関して //////

Regarding the performance of the so-called "Itano Circus"

アニメーションにおける動きやカメラワークは、我々の実体験が元になっているものもたくさんあります。そのひとつが飛翔するミサイルの航跡の描写です。僕も板野君も子供の頃に火薬を使った、現在から見たら危険一歩手前の遊びをよくやりましたが、彼はバイクにロケット花火を束ねたランチャーを積んで撃ち出して、その軌跡を実体験したそうです。僕も似たようなことをやりましたが、その時に「カメラを固定したのでは迫力が出ない」ということに気がついて、作品にその経験を活かしたことがあります。（河森）

Many movements and camera work in animation are based on our actual experience. One of them is a portrayal of a missile flight. Both I and Itano used gunpowder when I was a kid, and I often played a game that was one step ahead of danger from the present, but he shot a trajectory with a launcher with rocket fireworks bundled up on a motorcycle. He seems to have experienced it. I did something similar, but at that time I realized that "I can't get the power by fixing the camera," so I used that experience in my film work. (Kawamori)

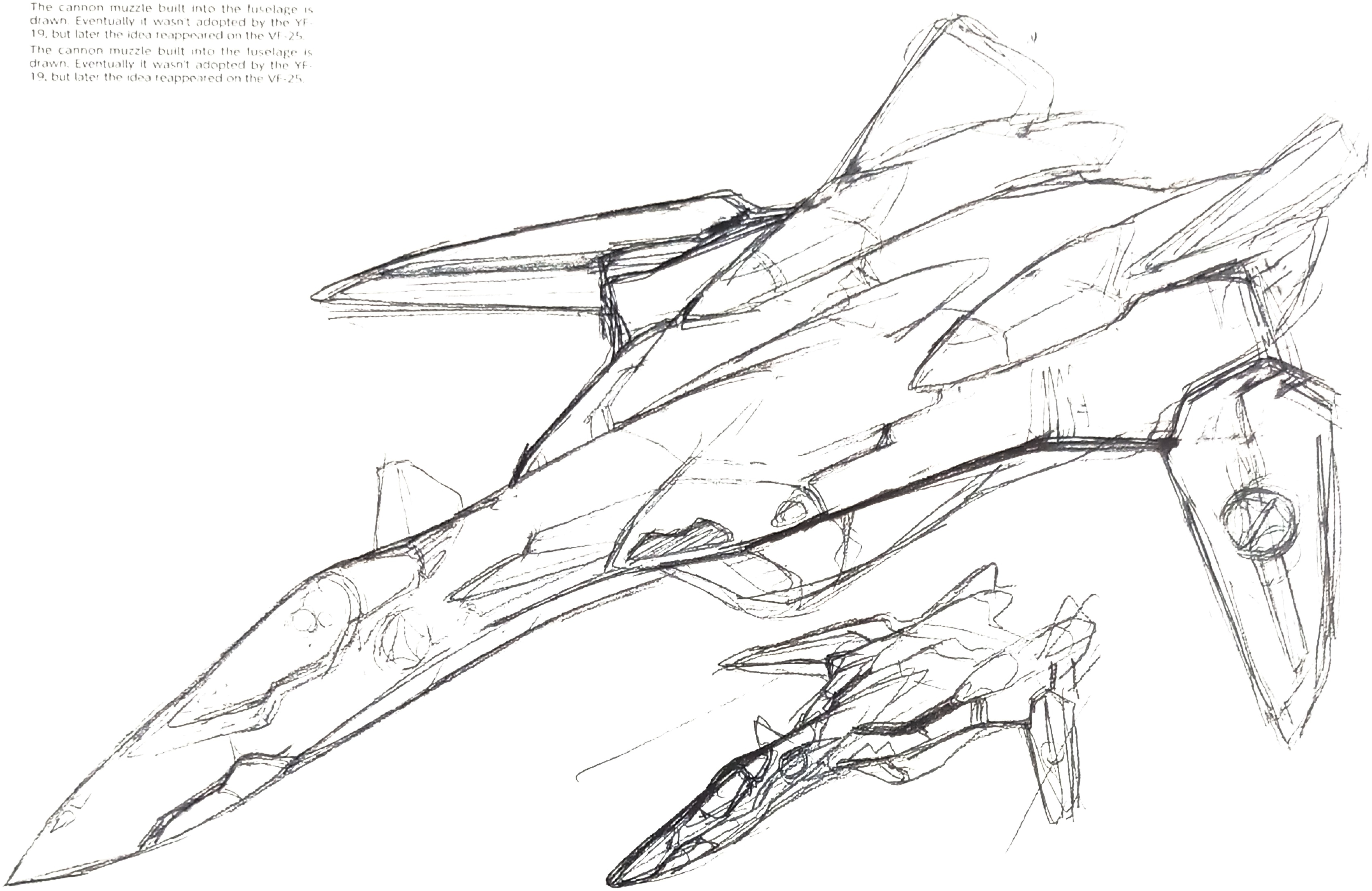
■YF-19

YF-19 93.6

胴体内蔵の機関砲口が描かれている。最終的にYF-19には採用されなかったが、後にこのアイディアはVF-25で再び登場する。

The cannon muzzle built into the fuselage is drawn. Eventually it wasn't adopted by the YF-19, but later the idea reappeared on the VF-25.

The cannon muzzle built into the fuselage is drawn. Eventually it wasn't adopted by the YF-19, but later the idea reappeared on the VF-25.

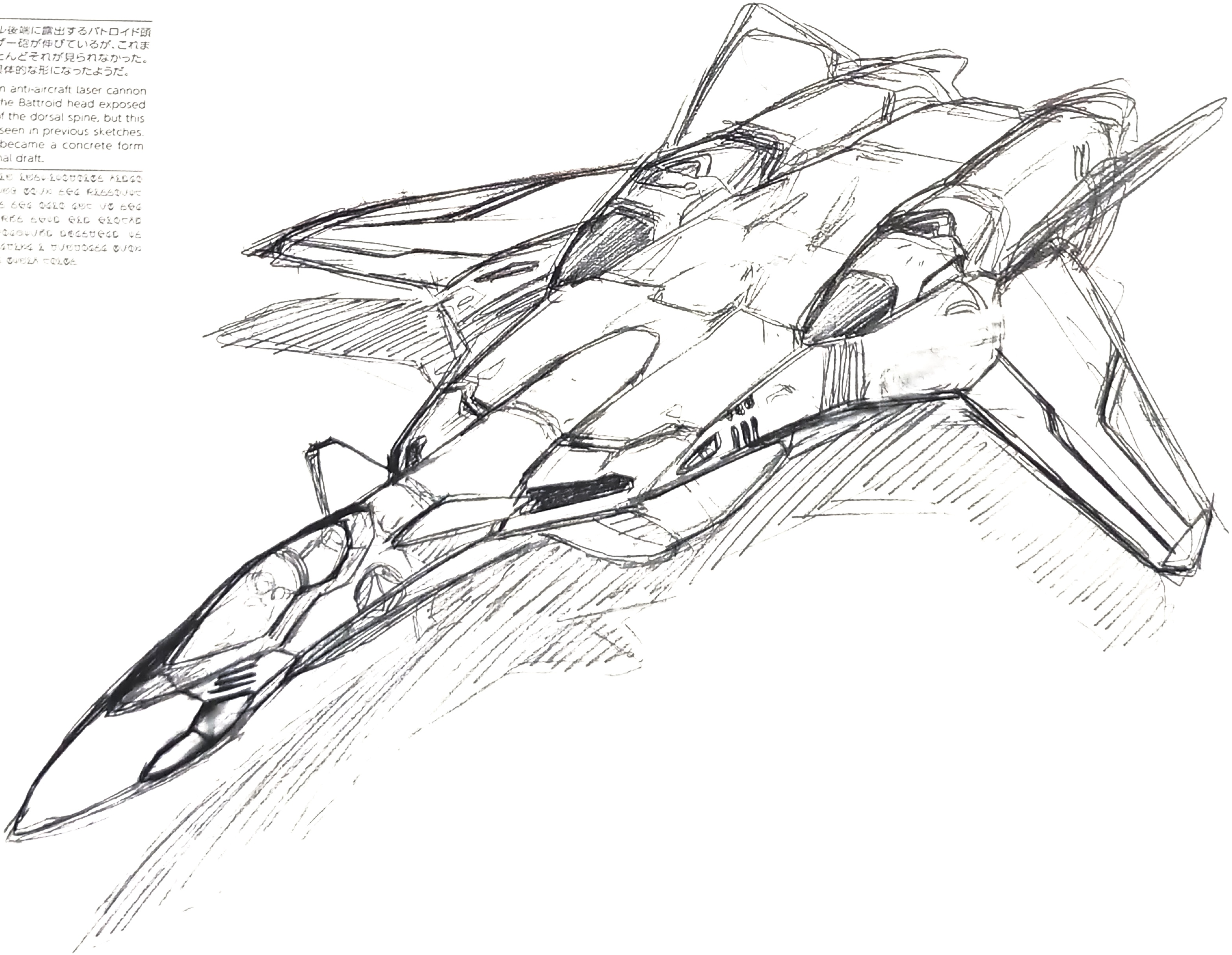


■YF-19

YF-19

YF-19はドーサル後端に露出するバトロイド頭部から対空レーザー砲が伸びているが、これまでの画稿ではほとんどそれが見られなかった。決定稿の直前で具体的な形になったようだ。

The YF-19 has an anti-aircraft laser cannon extending from the Battroid head exposed at the rear end of the dorsal spine, but this has hardly been seen in previous sketches. It seems that it became a concrete form just before the final draft.

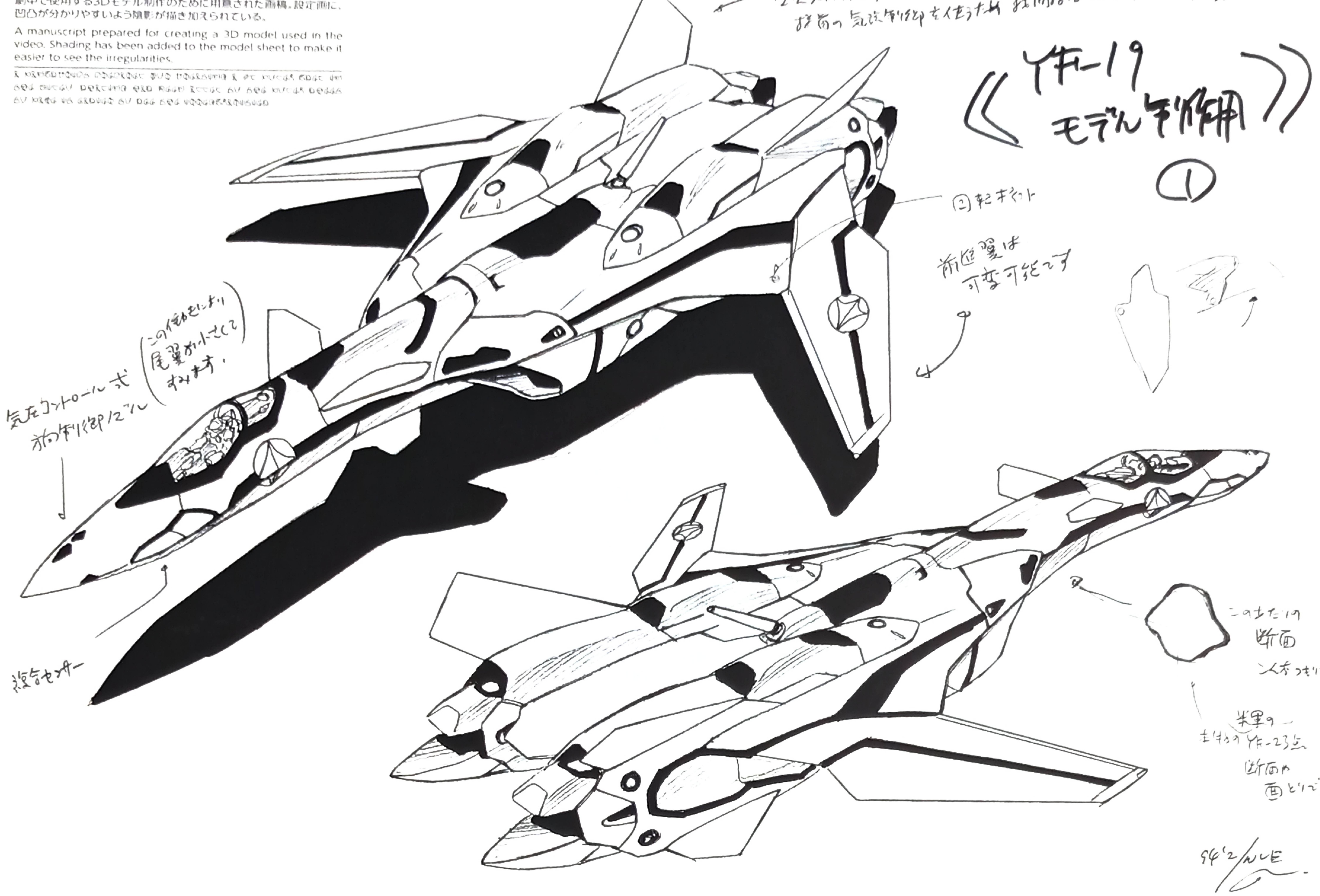



■YF-19【3Dモデル制作用画稿】

YF-19【reference for creating 3D model】

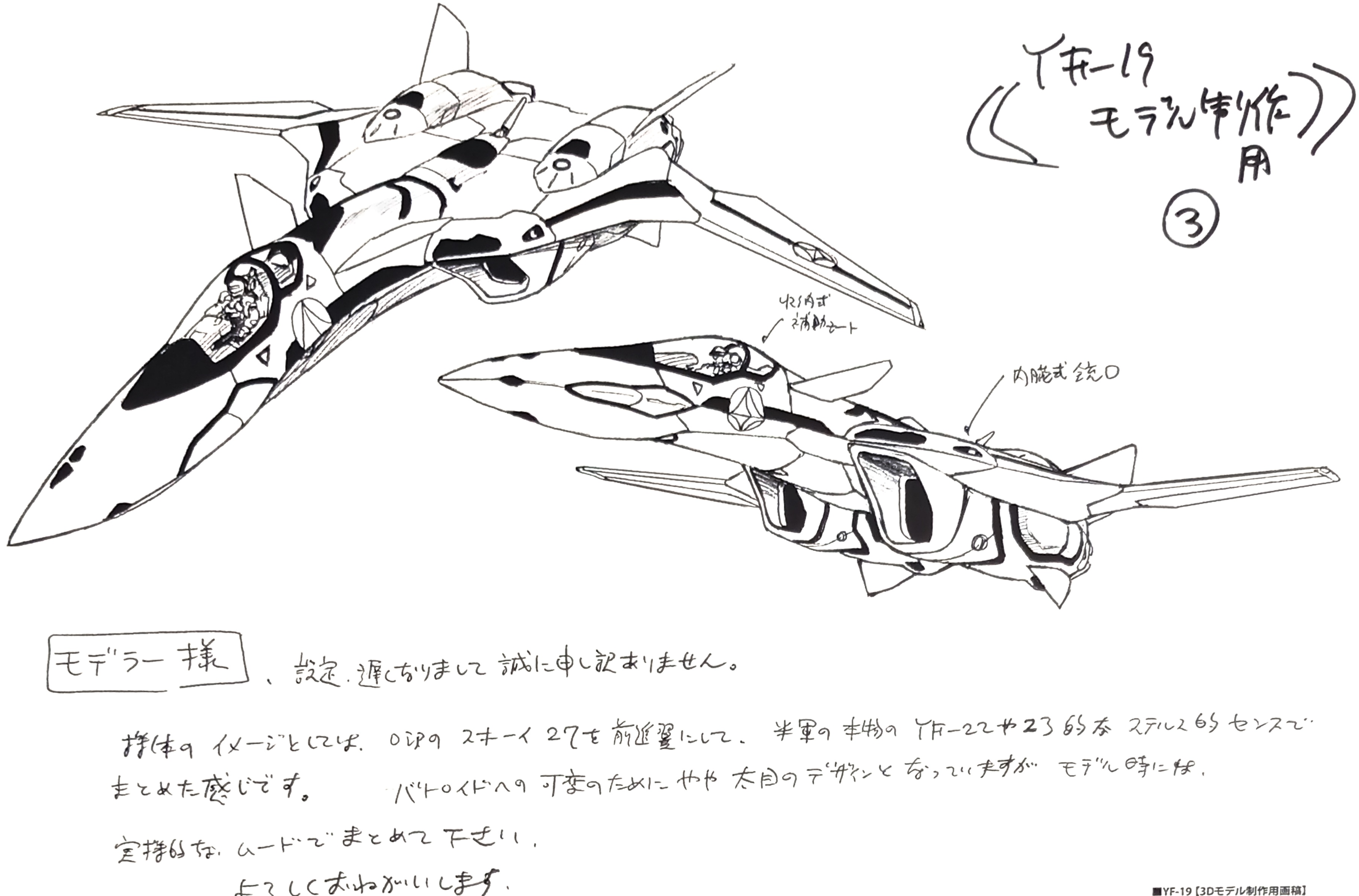
劇中で使用する3Dモデル制作のために用意された画稿。設定画に、凹凸が分かりやすいよう陰影が描き加えられている。

A manuscript prepared for creating a 3D model used in the video. Shading has been added to the model sheet to make it easier to see the irregularities.





■YF-19【3Dモデル制作用画稿】
YF-19【reference for creating 3D model】



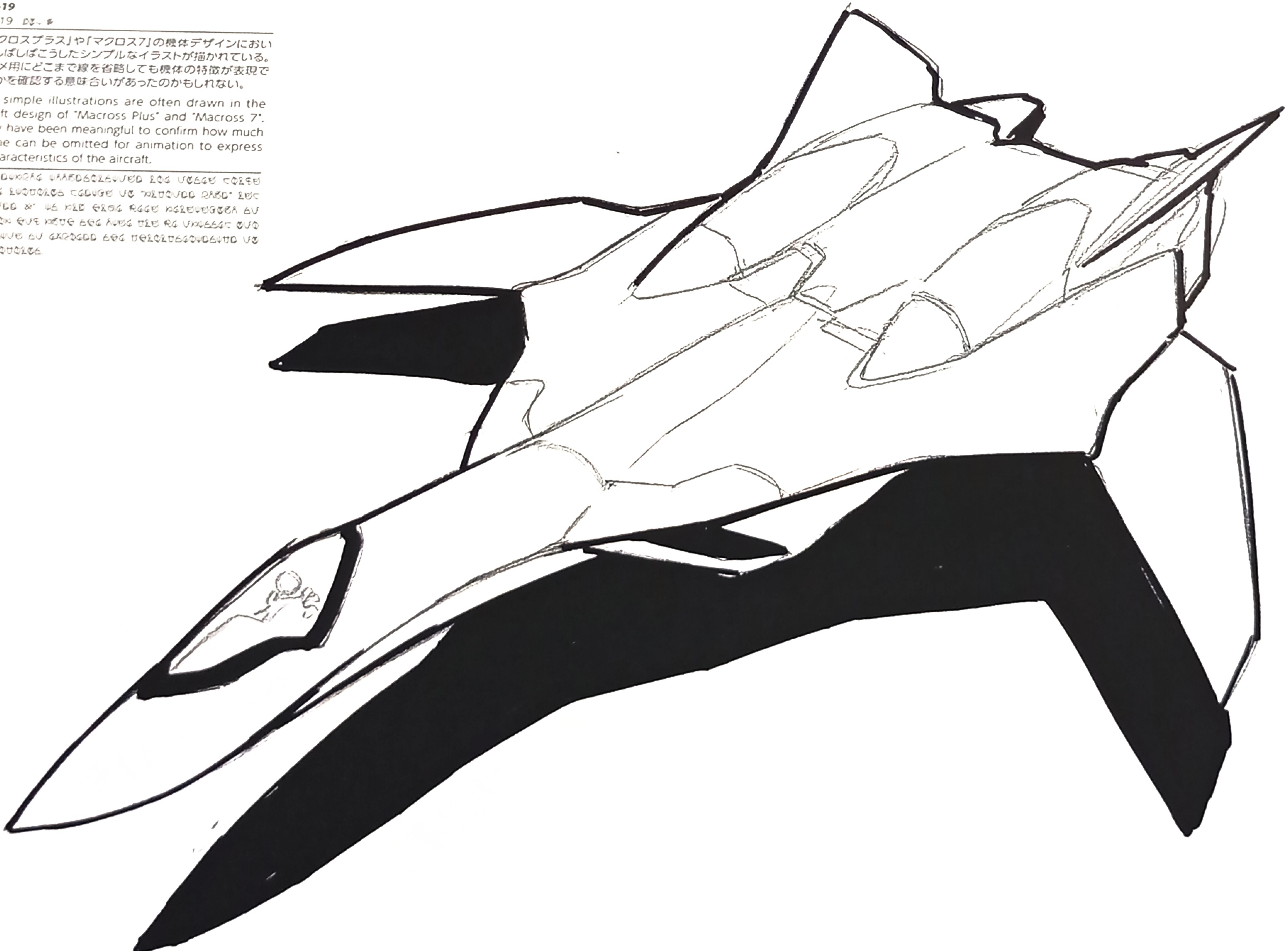
■YF-19【3Dモデル制作用画稿】
YF-19【reference for creating 3D model】

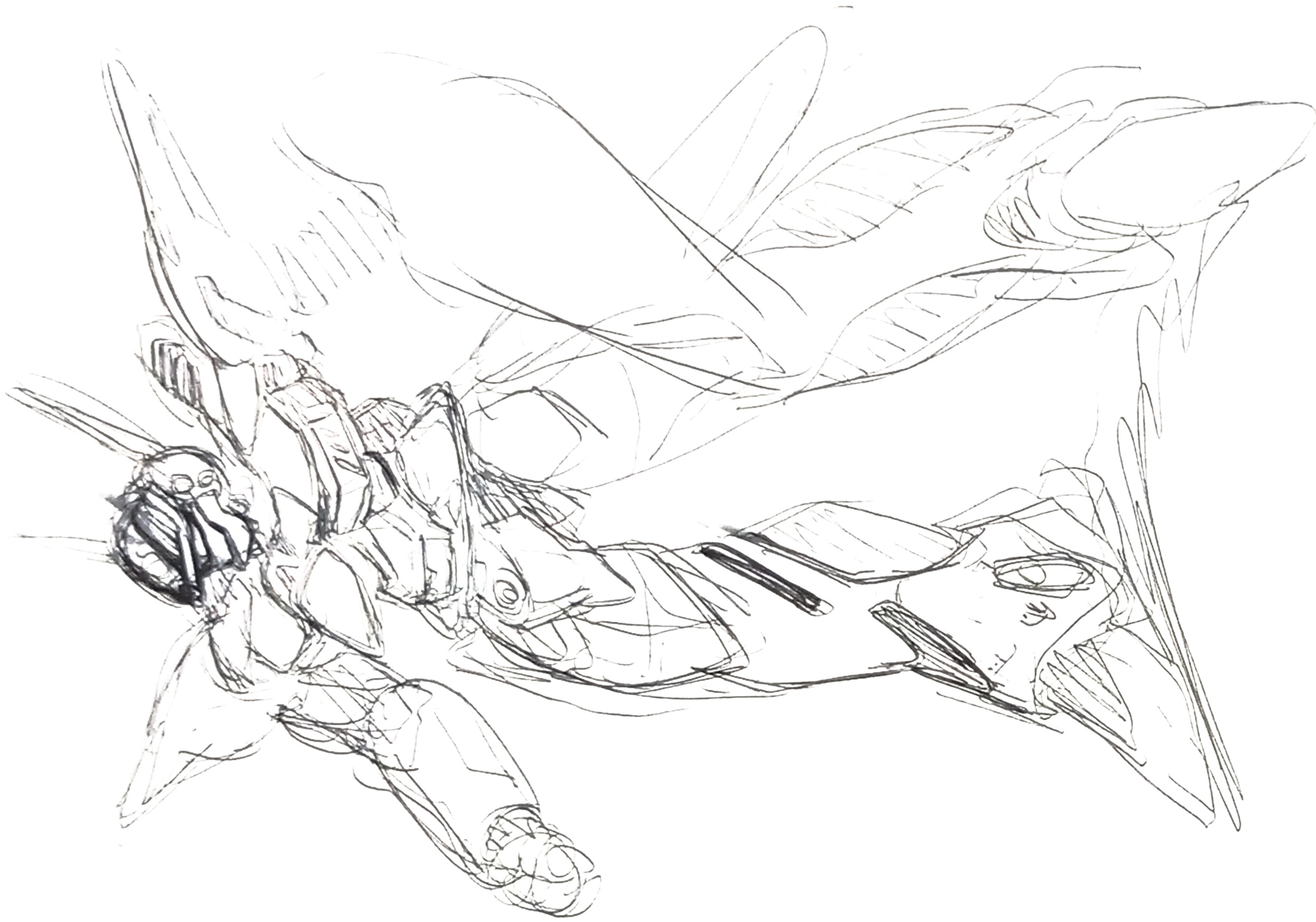
■YF-19

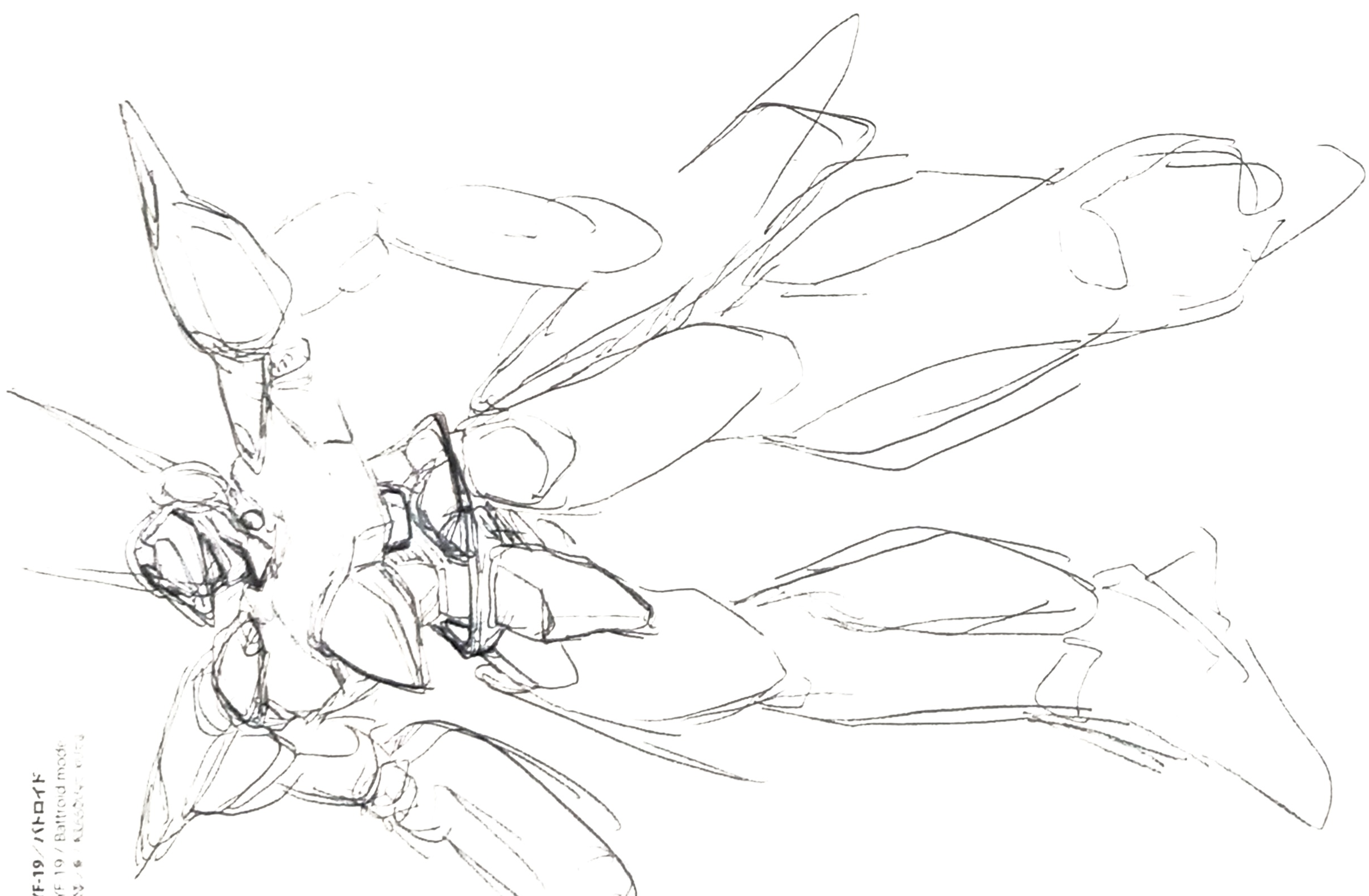
YF-19

「マクロスプラス」や「マクロス7」の機体デザインにおいて、しばしばこうしたシンプルなイラストが描かれている。アニメ用にどこまで線を省略しても機体の特徴が表現できるかを確認する意味合いがあったのかもしれない。

Such simple illustrations are often drawn in the aircraft design of "Macross Plus" and "Macross 7". It may have been meaningful to confirm how much the line can be omitted for animation to express the characteristics of the aircraft.

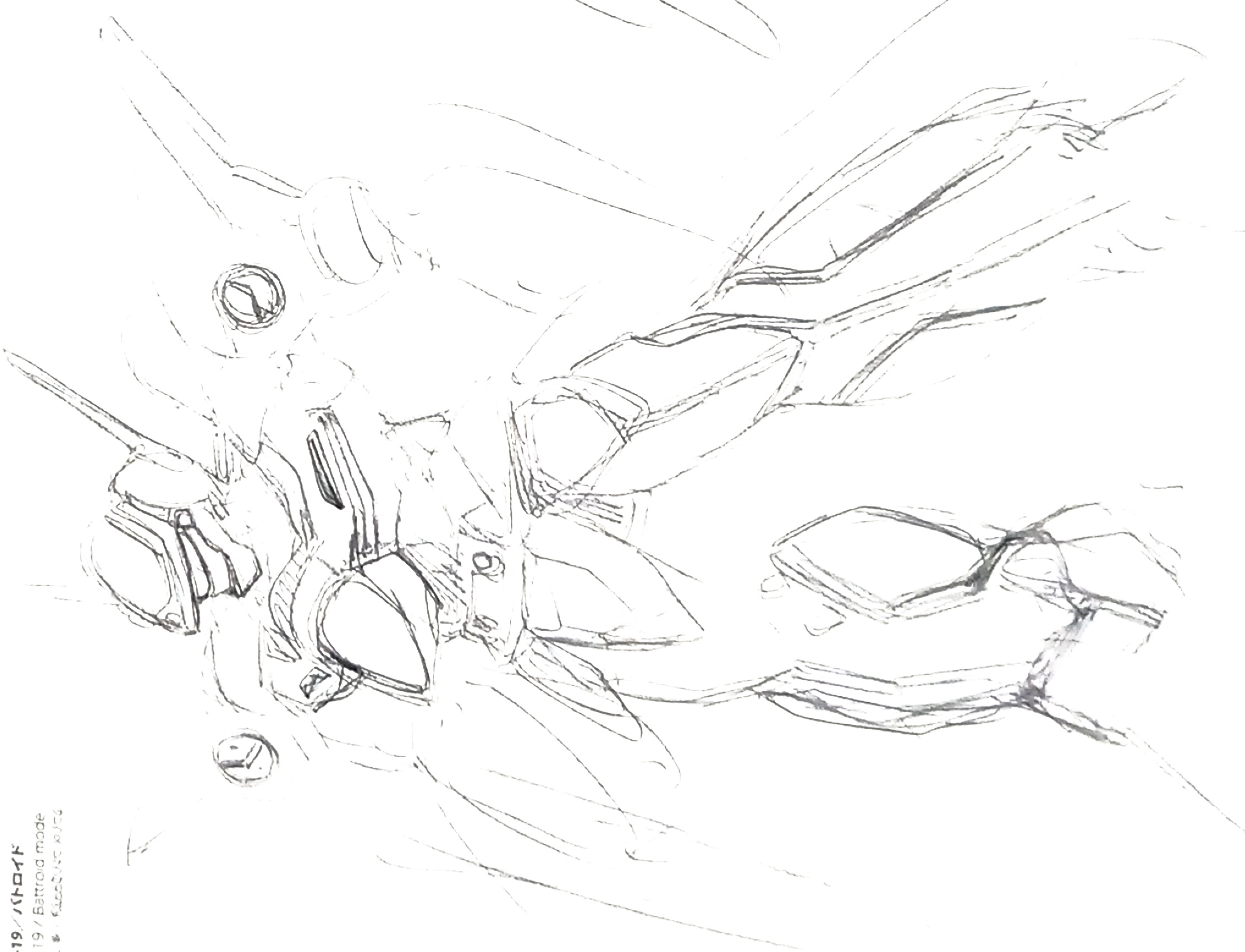






■YF-19／バトロイド
YF-19 / Battroid mode
[illegible]

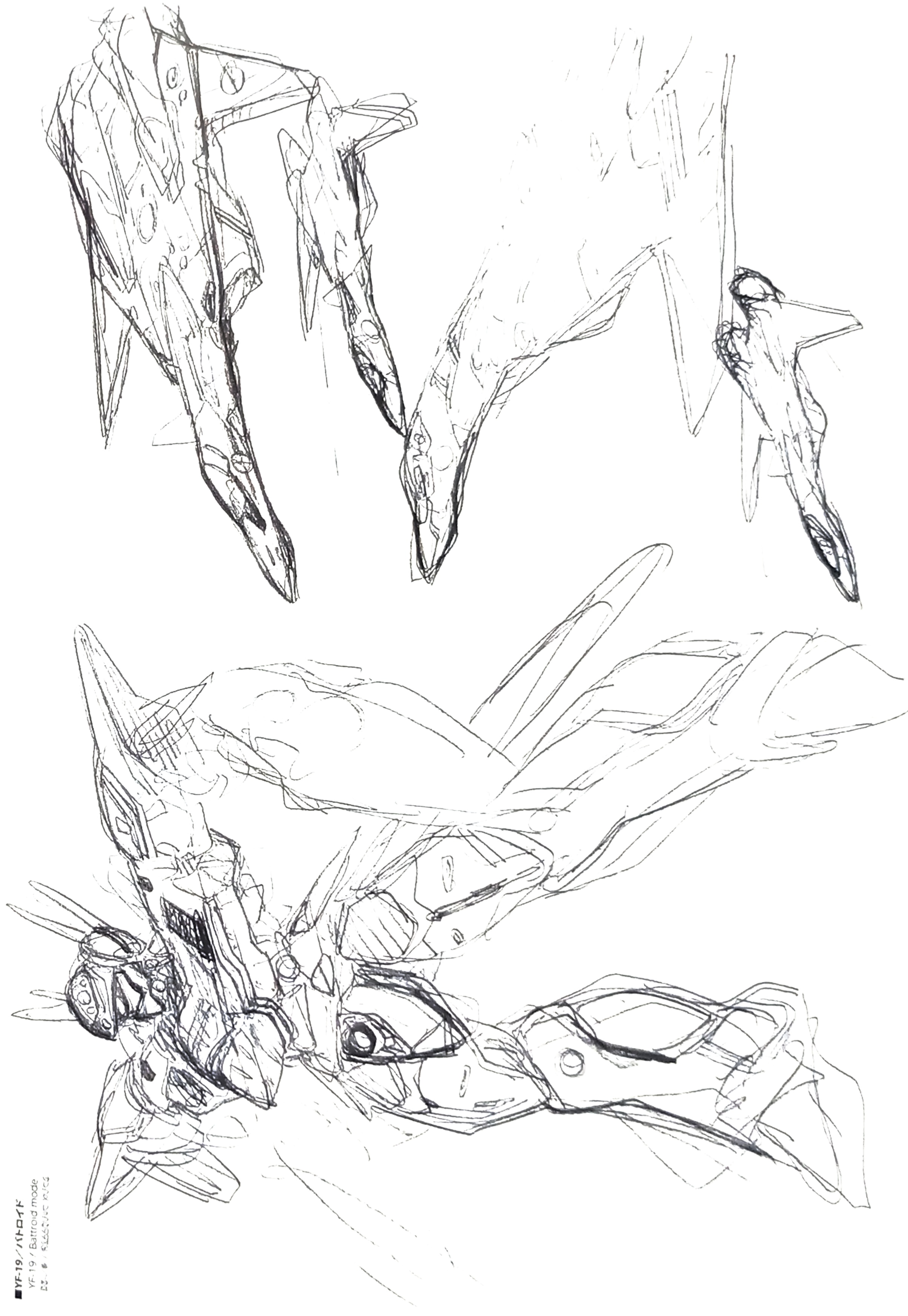




■YF-19／バトロイド
YF-19 / Battroid mode

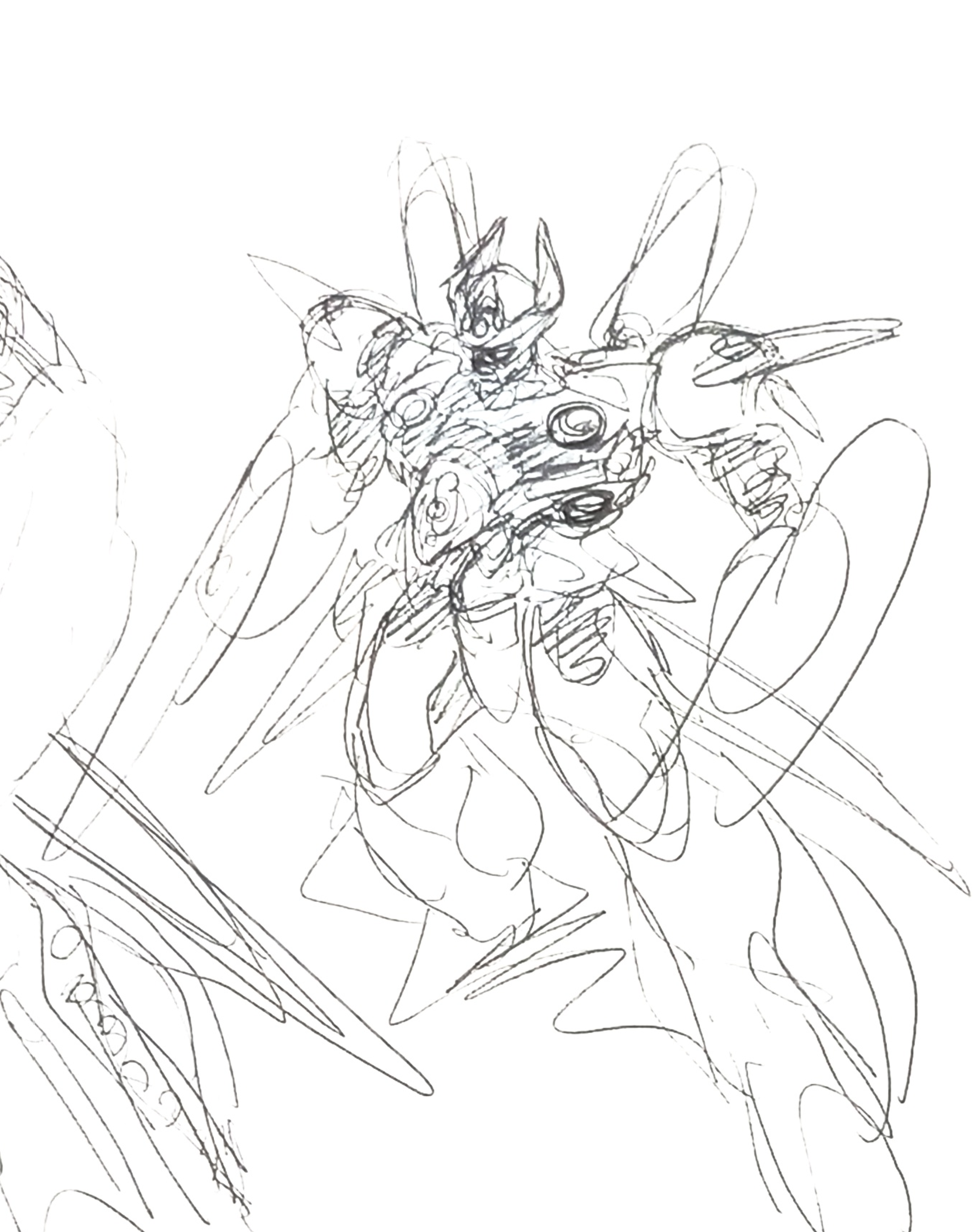


■YF-19／バトロイド
YF-19 / Battroid mode



■YF-19／バトロイド
YF-19 / Battroid mode



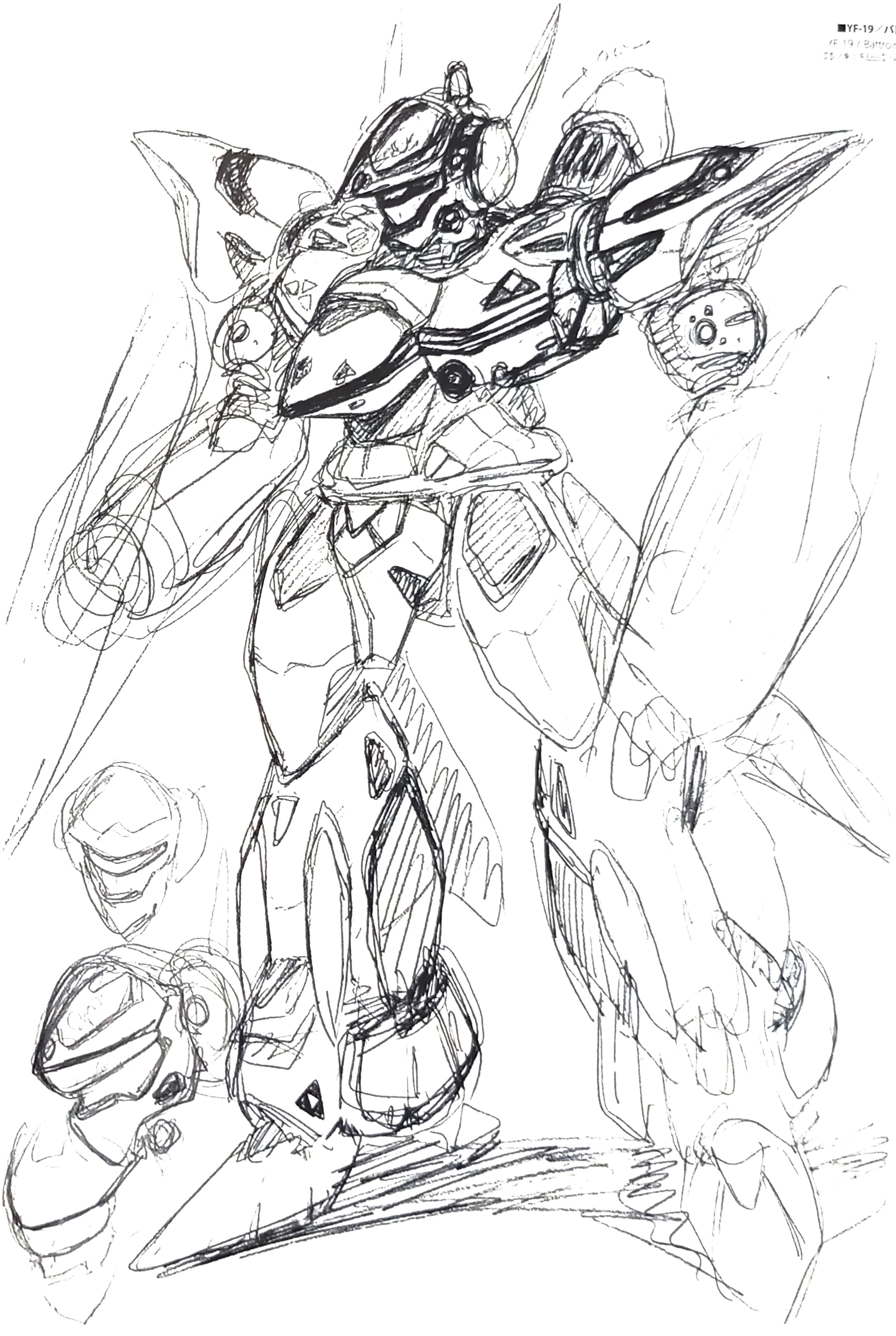






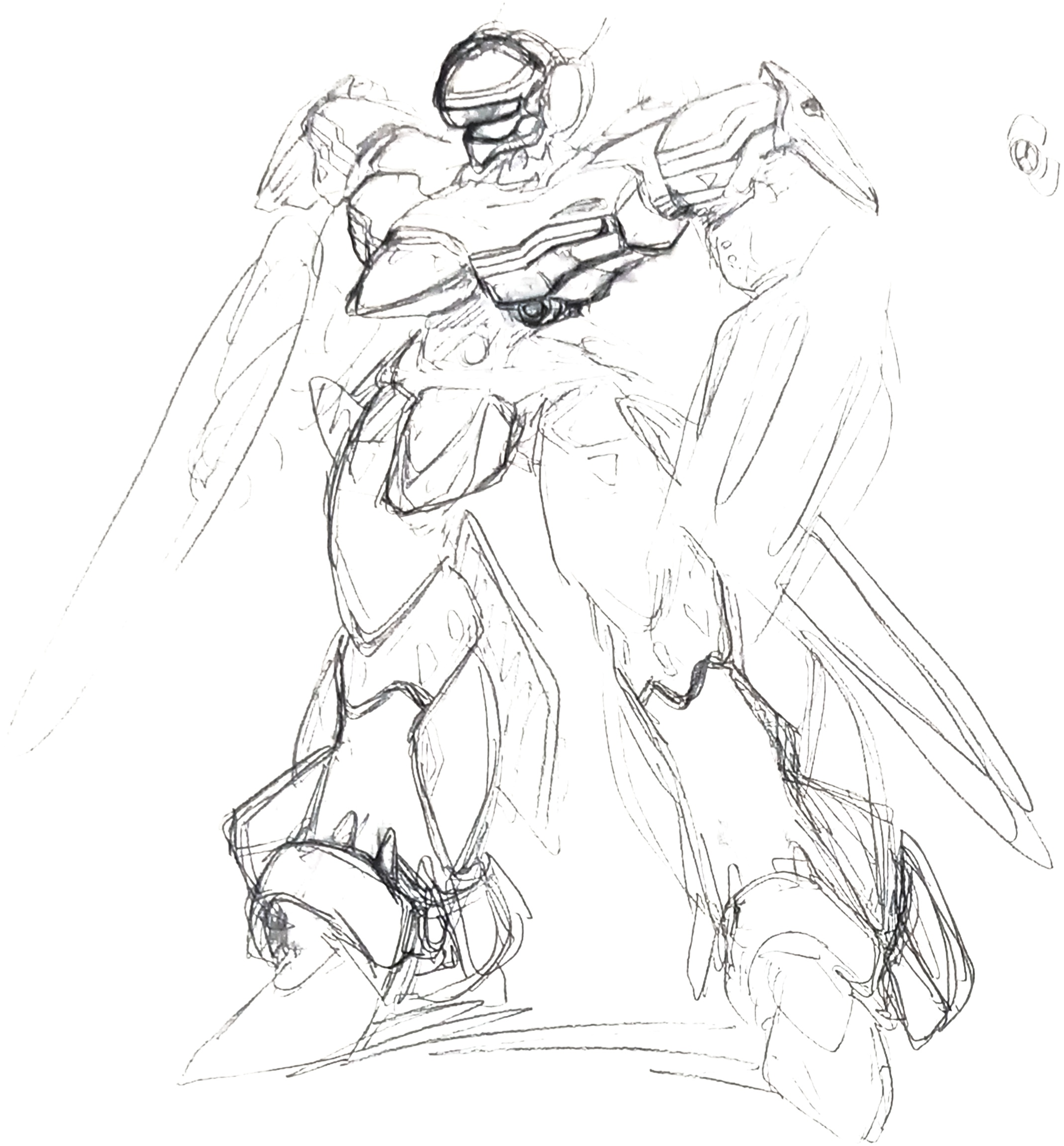
■YF-19／バトロイド
YF-19 / Battroid mode
[illegible]

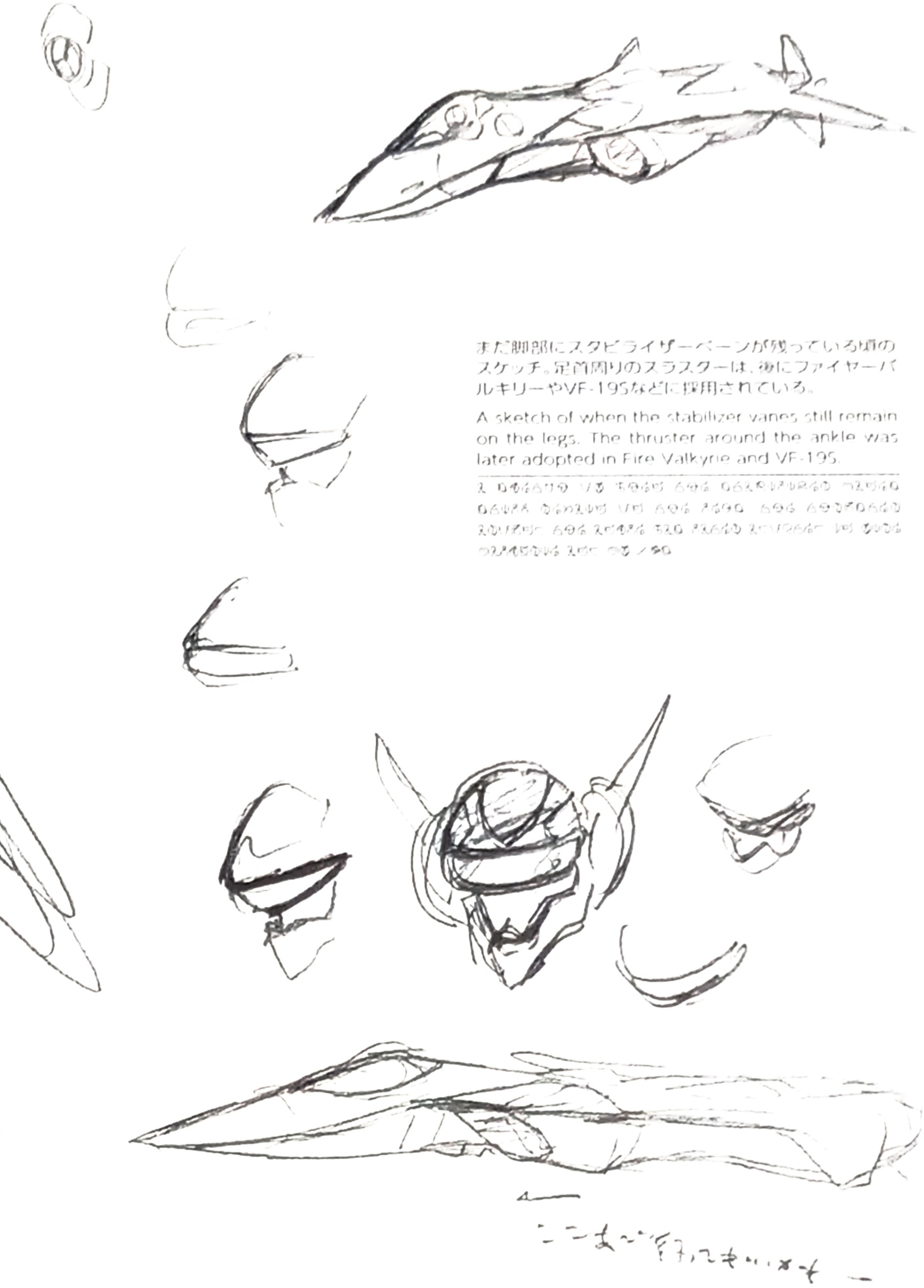
■YF-19／バトロイド
YF-19 / Battroid mode



■YF-19／バトロイド

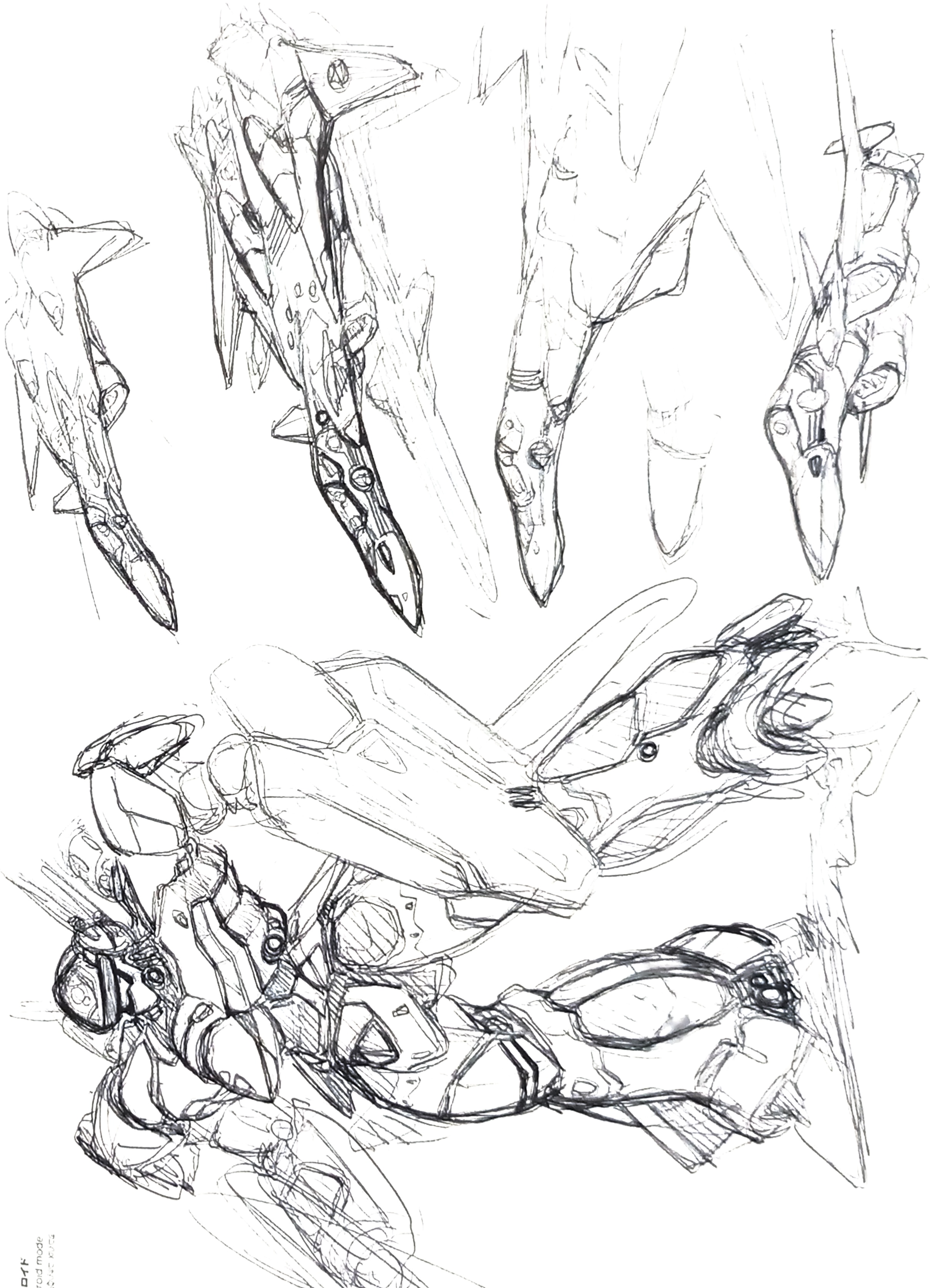
YF-19 / Battroid mode



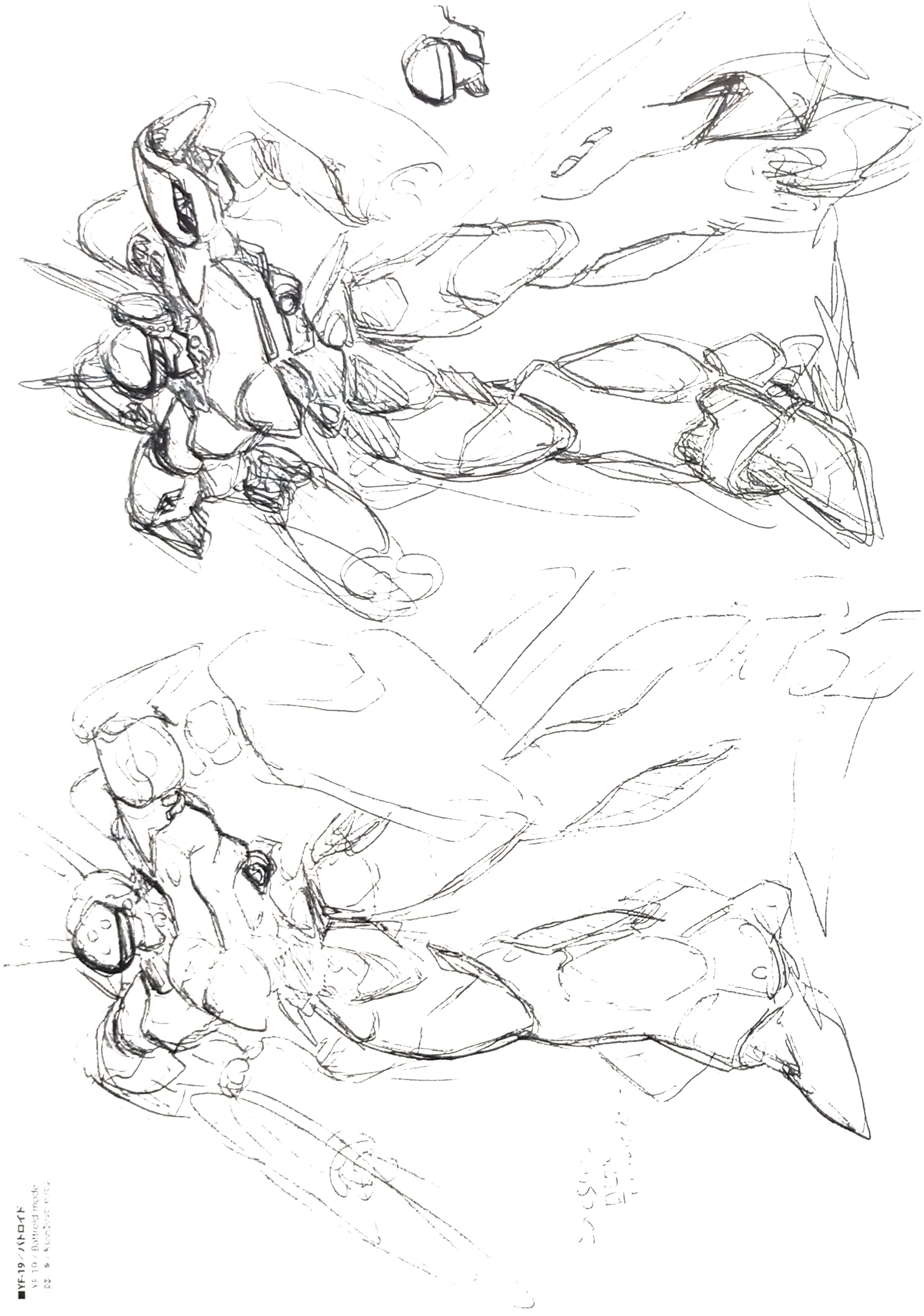


まだ脚部にスタビライザーベーンが残っている頃のスケッチ。足首周りのスラスターは、後にファイヤーバルキリーやVF-19Sなどに採用されている。

A sketch of when the stabilizer vanes still remain on the legs. The thruster around the ankle was later adopted in Fire Valkyrie and VF-19S.



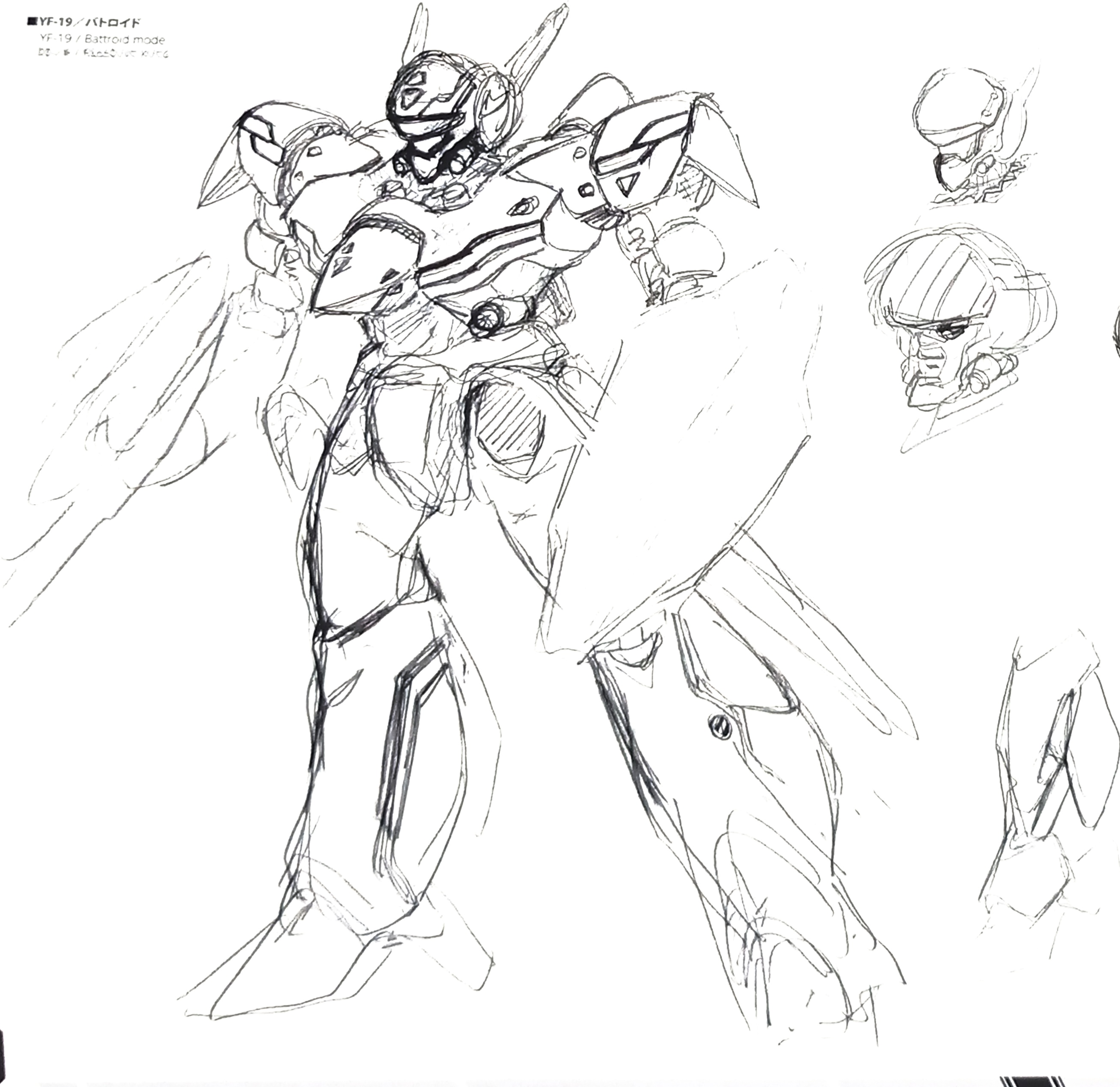
■YF-19／バトロイド
YF-19 / Battroid mode



■YF-19／バトロイド
YF-19 / Battroid mode

■YF-19／バトロイド

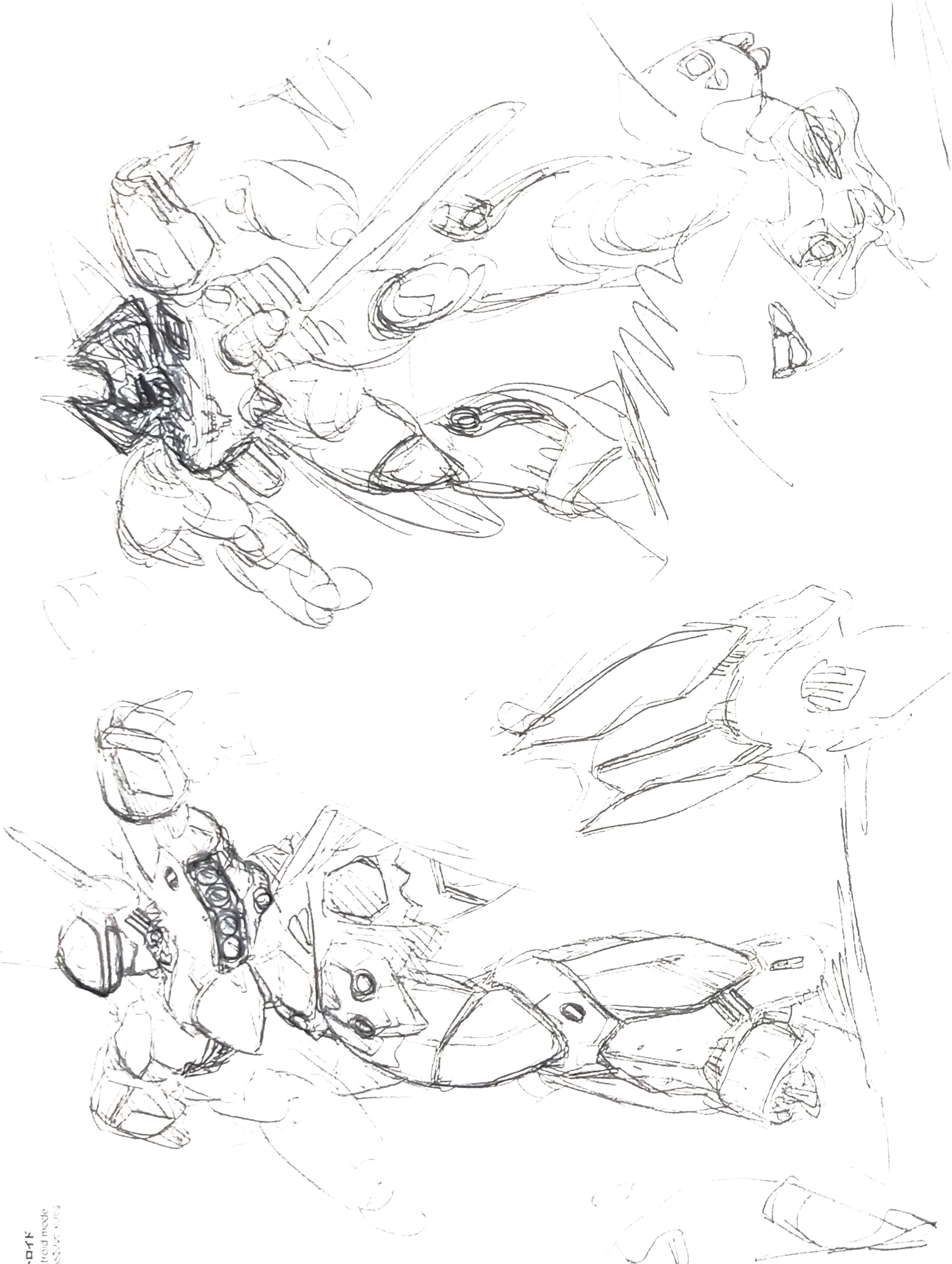
YF-19 / Battroid mode



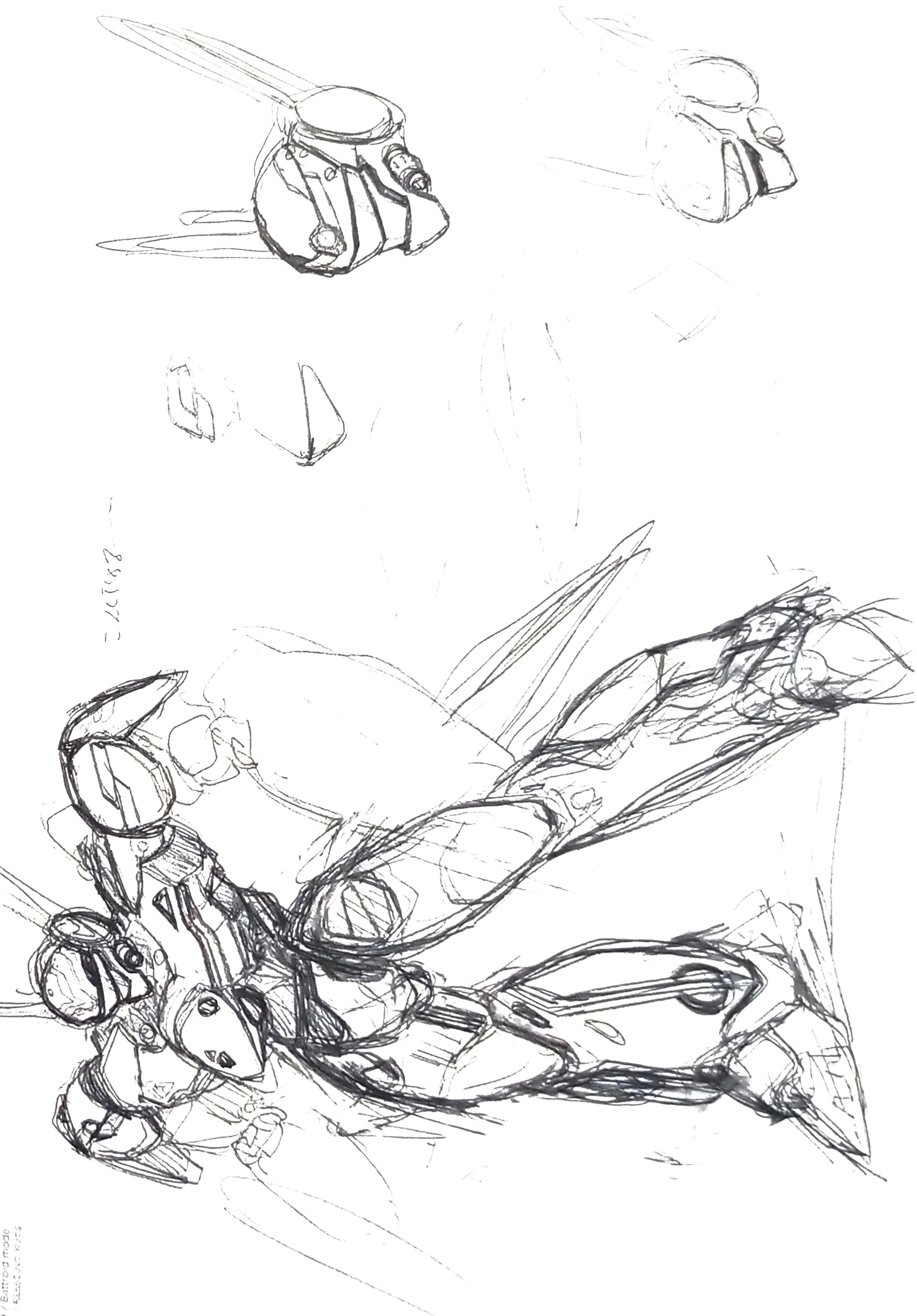
口がある頭部デザインも描かれている。人間がヘルメットを被ったような頭部は、ファイヤーバルキリーのデザイン時に相当数が検討されることになる。

A head design with a mouth is also drawn. A considerable number of heads that look like humans wearing helmets will be sketched when designing Fire Valkyrie.



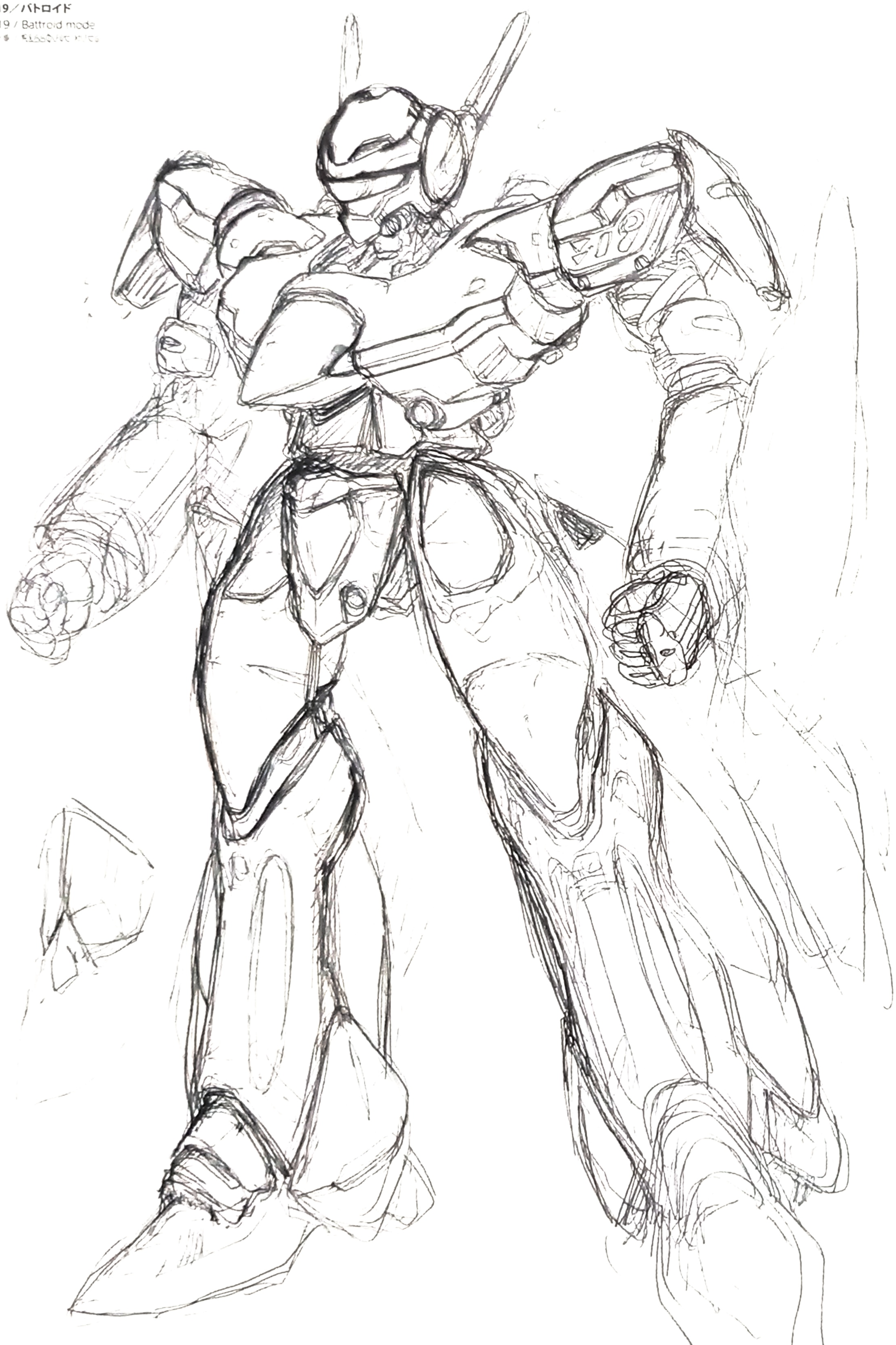


■YF-19／バトロイド
YF-19 / Battroid mode



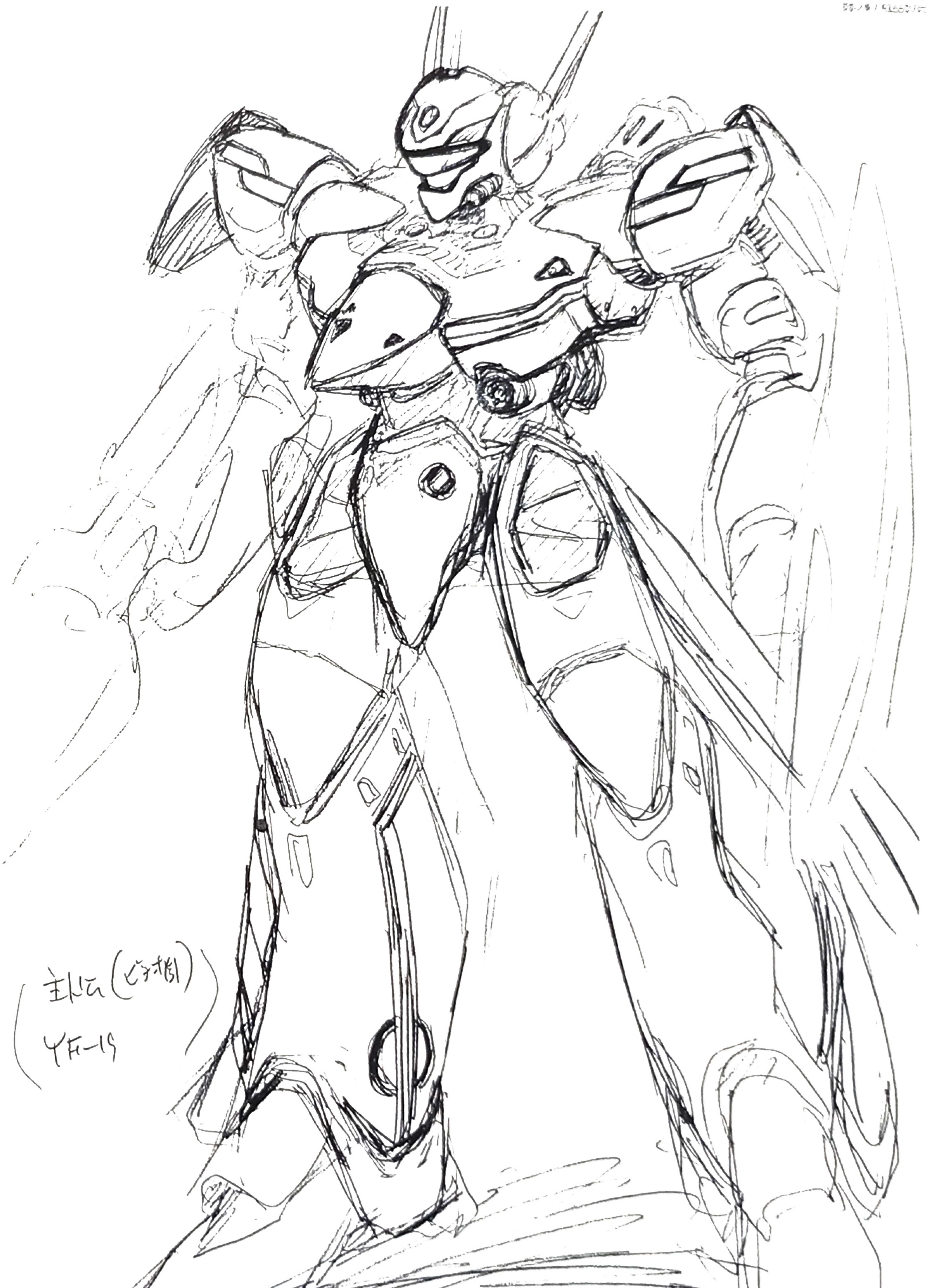
■YF-19／バトロイド
YF-19 / Battroid mode
[illegible]

■YF-19／バトロイド
YF-19 / Battroid mode

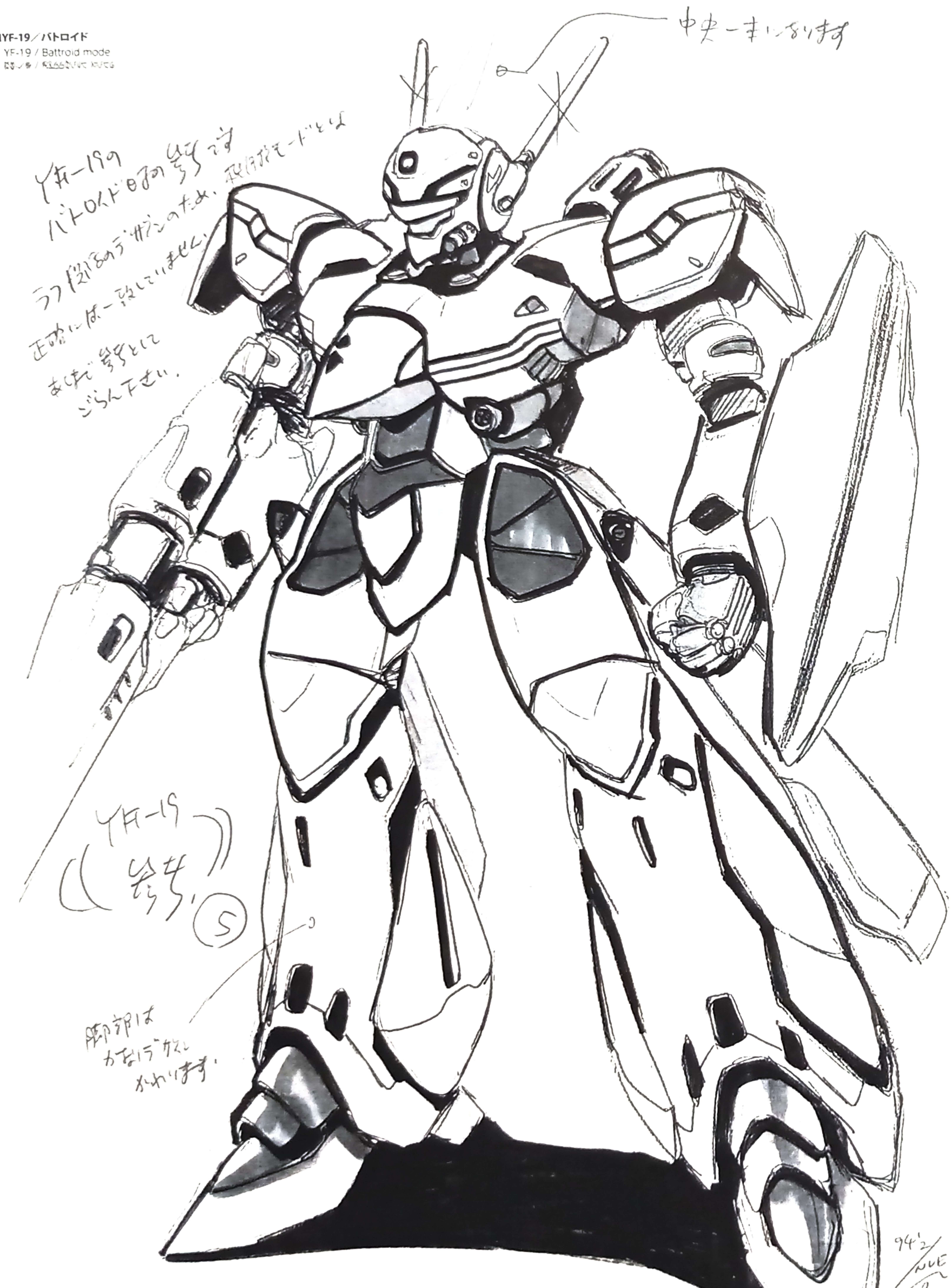


■YF-19／バトロイド

YF-19 / Battroid mode



■YF-19／バトロイド
YF-19 / Battroid mode
[illegible]

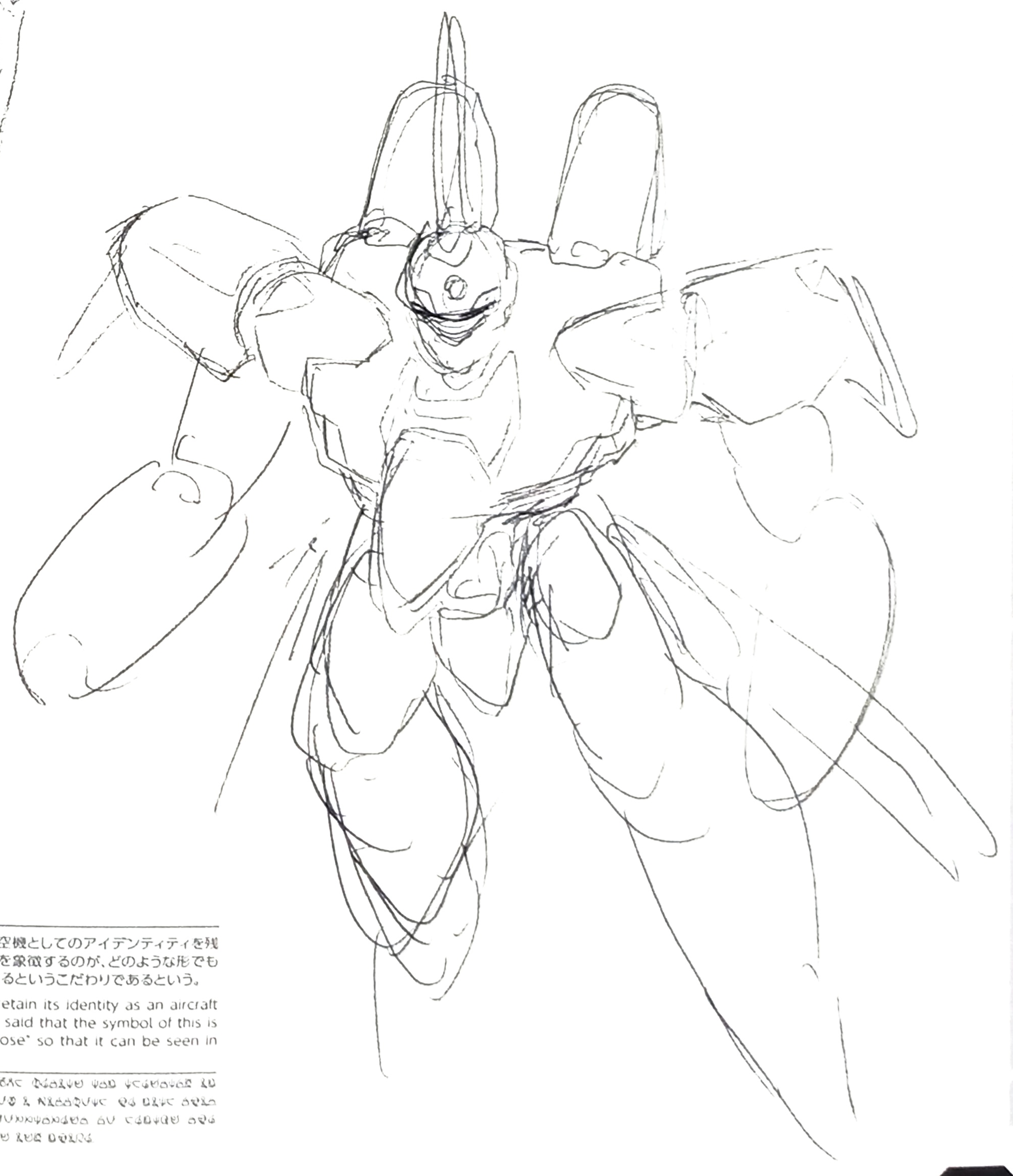






■YF-19／バトロイド【設定画】

YF-19 / Battroid mode【model sheet】



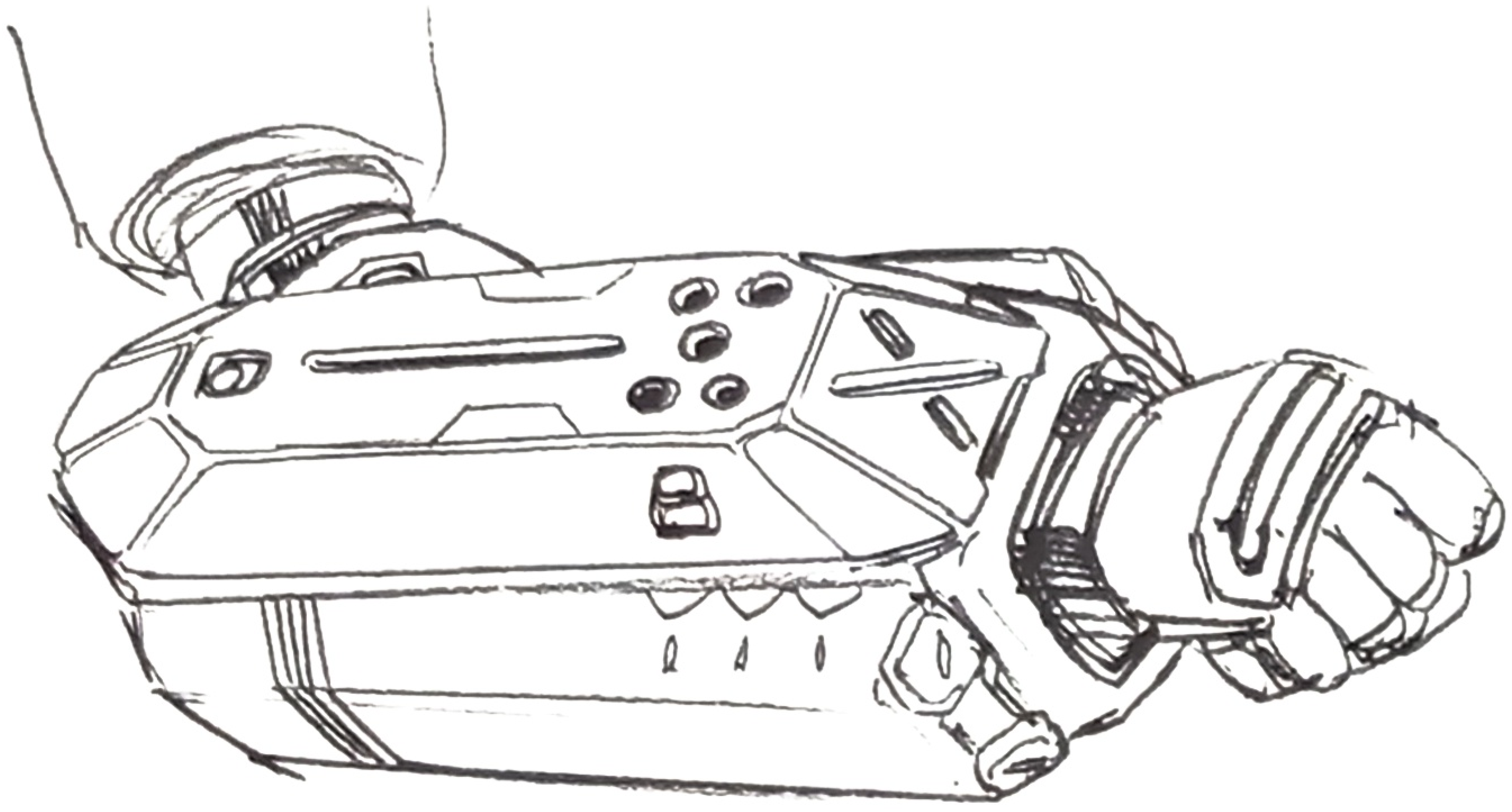
■YF-19／バトロイド

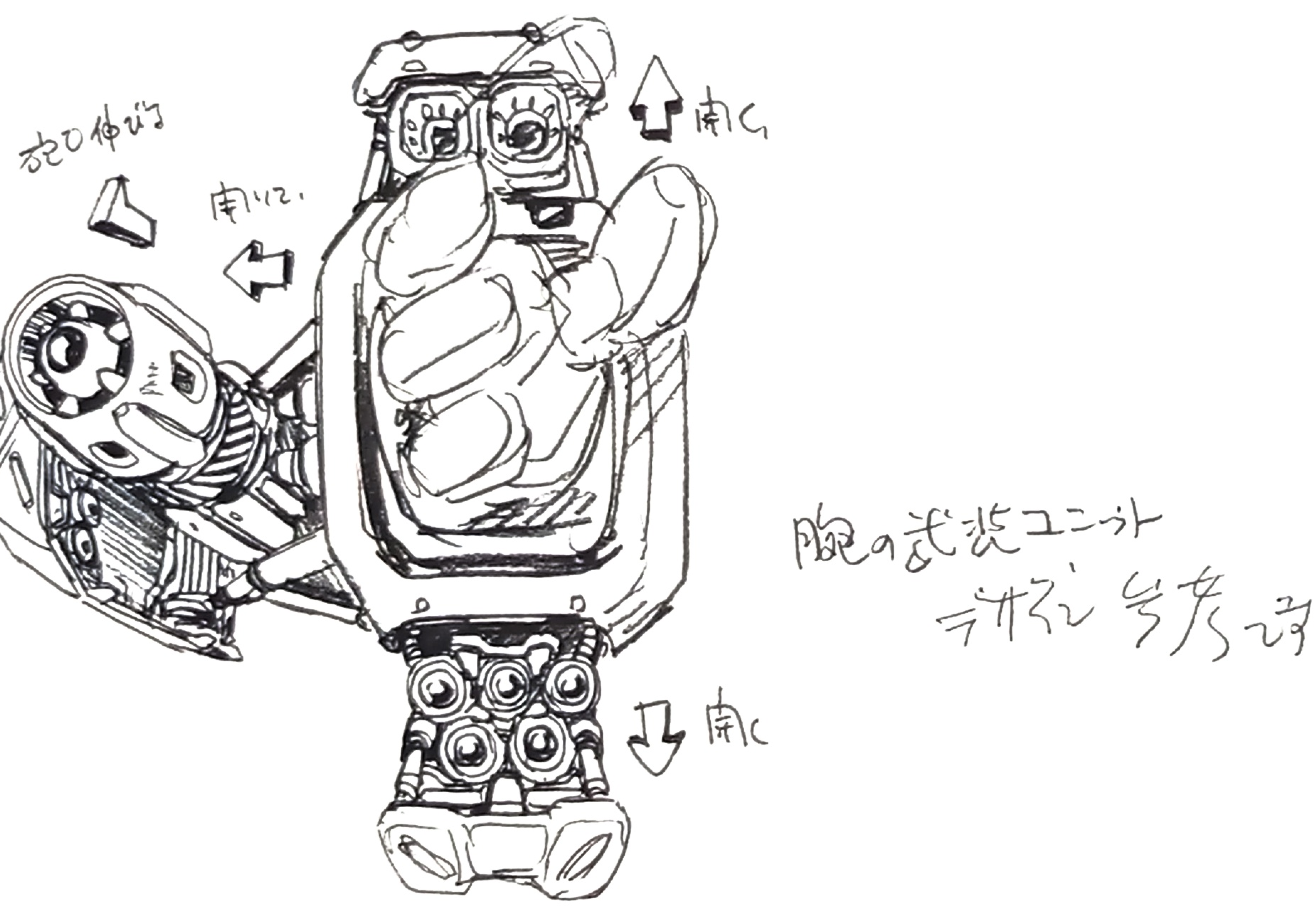
YF-19 / Battroid mode

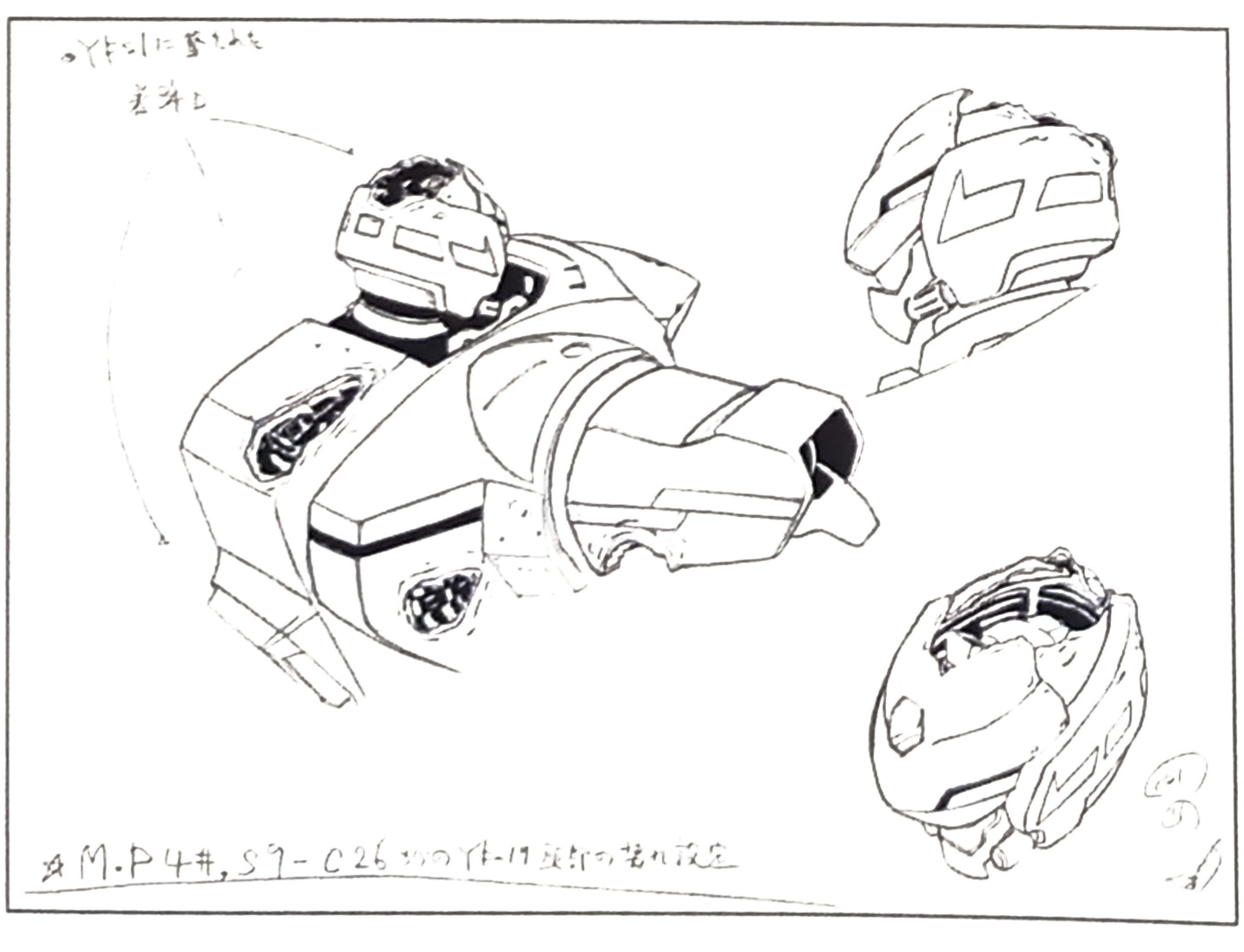
バトロイド形態になっても、VFには航空機としてのアイデンティティを残すべきだと河森氏は考えている。それを象徴するのが、どのような形でも「機首」を表に見えるようにデザインするというこだわりであるという。

Kawamori thinks that VF should retain its identity as an aircraft even in the form of a battroid. he said that the symbol of this is the commitment to design the "nose" so that it can be seen in any shape.

■**YF-19／腕ミサイルランチャー「対装甲兵装パック」【設定画】**
YF-19 / Arm Missile Launcher "Anti-Armored Weapon Pack" 【model sheet】







上は劇中におけるテスト時のワンシーンのみ登場したYF-19の腕部内蔵兵装。準設定画であり、今回発掘されたので掲載する。左は今回見つかったもので、河森氏ではなく板野一郎氏によるものと思われる。シーンによって必要な細かな設定は、その都度河森氏以外が手がけることもあった。どちらも本来であれば「マクロス ヴァリアブルファイター デザイナーズノート」に収録すべき画稿である。

The above sketch was YF-19's arm built-in weapon that appeared only in one scene at the time of the test in the play. It is close to model sheets, and since it was excavated this time, it will be posted. The sketch on the left was found this time, and it seems that it was not by Mr. Kawamori but by Mr. Ichiro Itano. The detailed settings required for each scene were sometimes handled by someone other than Mr. Kawamori. Both are sketches that should be included in the "Macross Variable Fighter Designers Note".

■**YF-19／ダメージ状態【設定画】**
YF-19 / Damaged by YF-21 【model sheet】

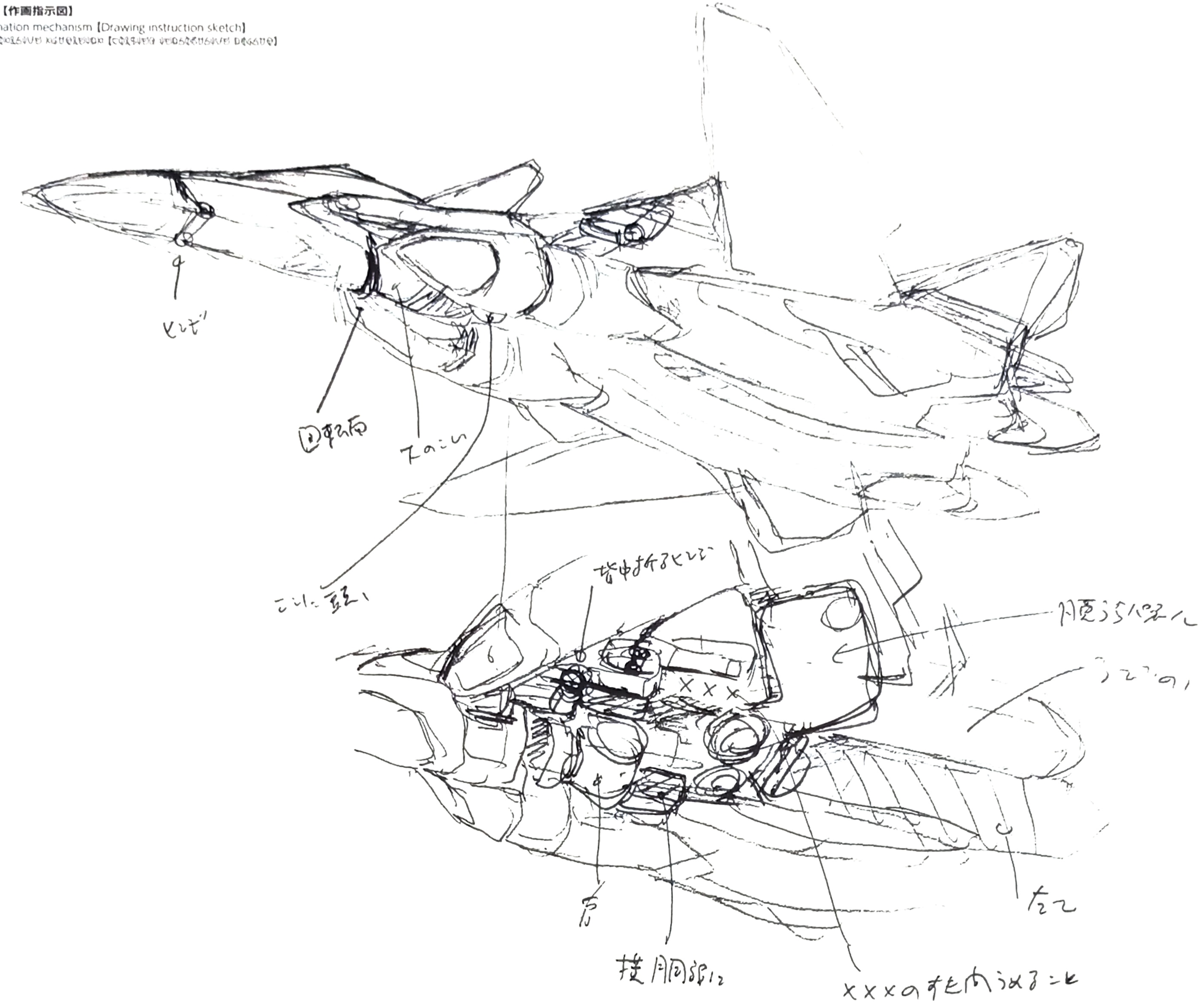
■YF-19／バトロイド(背面)
YF-19 / Battroid mode (back)



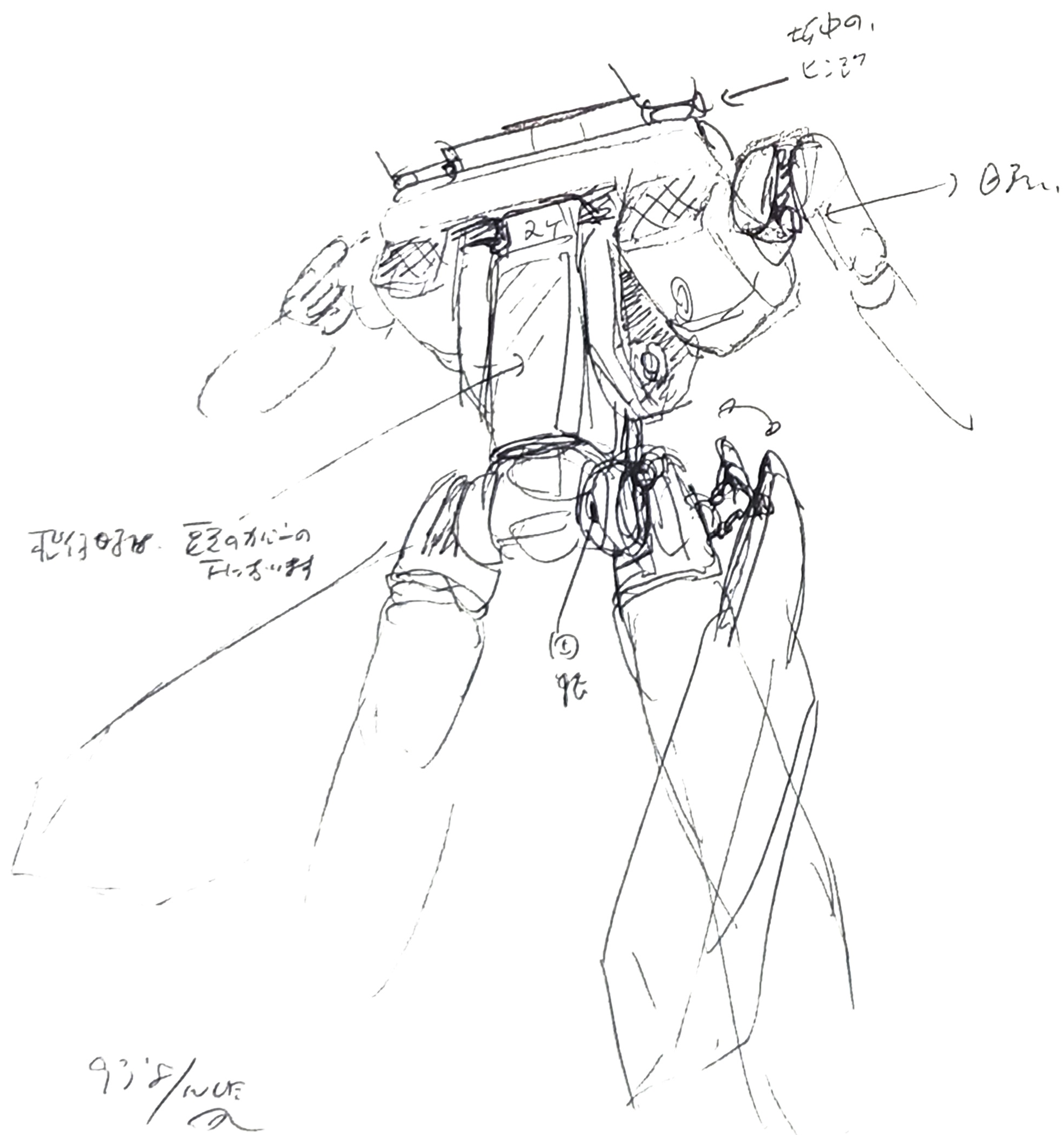
■YF-19／変形機構【作画指示図】

YF-19 / transformation mechanism【Drawing instruction sketch】

[illegible]



■YF-19／変形機構【作画指示図】
YF-19 / transformation mechanism【Drawing instruction sketch】



////// 可変戦闘機をデザインするということ //////
Designing a variable fighter

1990年代半ば、『マクロスプラス』のVF-11、YF-19、YF-21を初めて見た時は驚いたものだ。3種はそれぞれオリジナリティにあふれ、そして文句なしにカッコ良かった。もうこれ以上のものは出てこないのではないかとさえ思った。しかし、その思いは良い意味で今も裏切られ続けている。

We were surprised when we first saw the VF-11, YF-19, and YF-21 that appeared in "Macross Plus" in the mid-1990s. Each of the three species was full of originality and was unquestionably cool. I even wondered if there would be anything more than that. However, that feeling is still betrayed in a good way.

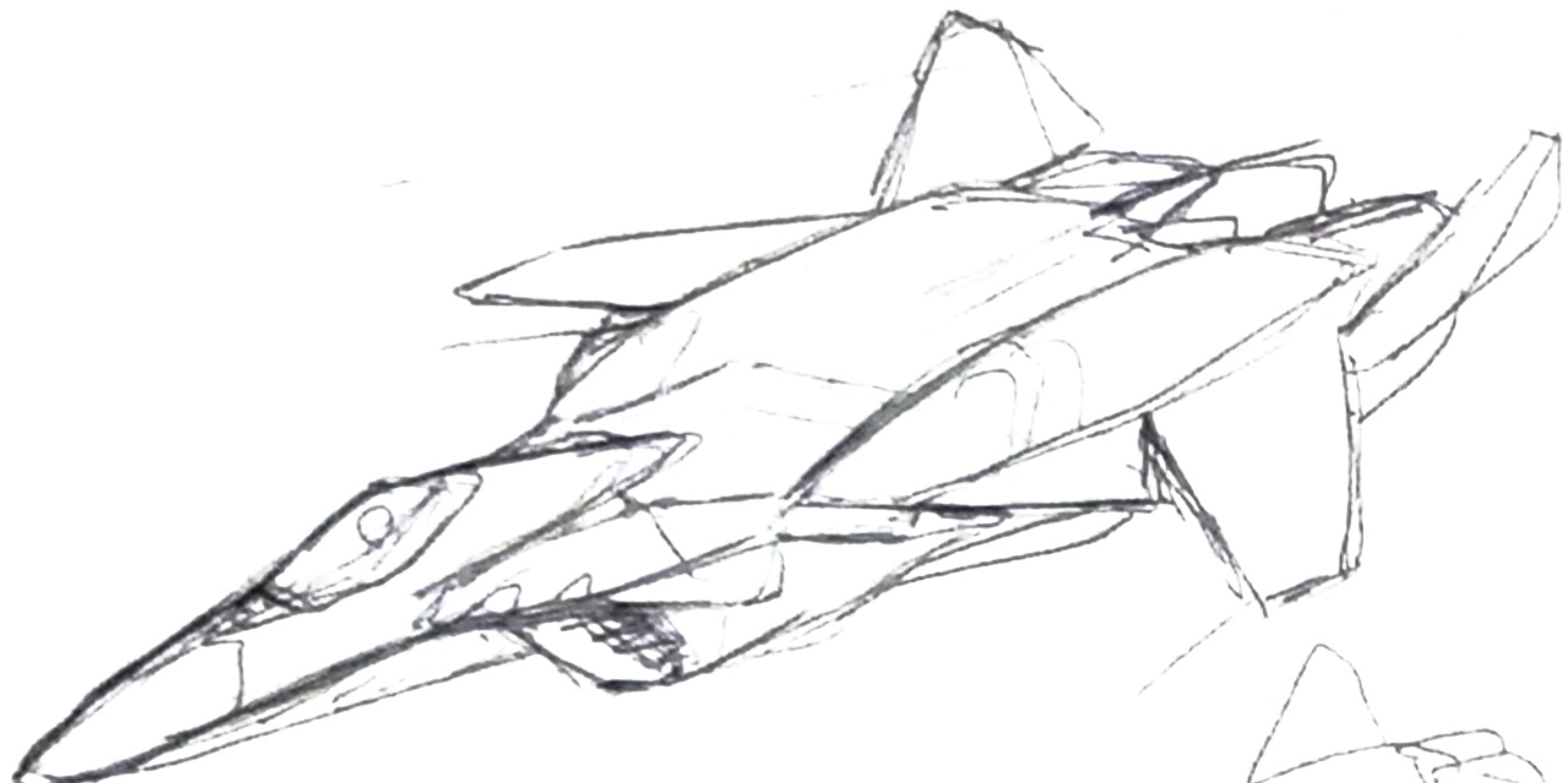
『マクロスプラス』の頃は『マクロス7』の作業と並行していましたから、VF-17やVF-14なども同時期にデザインしました。今考えると、若かったんだなと思います(笑)。YF-19に至っては、変形機構を2度ほどほぼ完全にやり直していますし。

航空機の場合は空力で飛行するという原則がありますから、あまり変わった形は作れません。そこを逸脱すると、とたんにSFメカになってしまって航空機ではなくなってしまう。これを変形させても、それはもう「マクロスの可変戦闘機」ではない、別の世界観のものなわけです。

また、理不尽な変形をすると、いわゆるファンタジーなメカになってしまいます。でも、それがすべてダメだというわけではなくて、その作品の中で整合性があれば構わないわけです。『創聖のアクエリオン』などでは、あえて非空力的なデザインにしてVFとは異なるデザインラインにしています。でも、四角いものが飛ぶというのはさすがに自分の感覚として気持ち悪いので、"ほどほど"を狙っているわけですが、そのサジ加減には気を遣います。

VFの場合、時代も半世紀過ぎてオーバーテクノロジーだってあるんだから、航空機の理屈も形も変わっていいはずなんだけど、現用航空機という枠をはずしてしまうと「マクロス」の世界観から逸脱してしまう。だからあえてその枠からは外れないようにしているわけです。(河森)

At the time of "Macross Plus", I was working on "Macross 7" in parallel, so I designed VF-17 and VF-14 at the same time. When I think about it now, I think I was young (laughs). For the YF-19, the deformation mechanism has been almost completely redone about twice.
In the case of an aircraft, there is a principle of flying aerodynamically, so it is not possible to make a very unusual shape. If you deviate from that, it will soon become a science fiction mechanism and will no longer be an aircraft. Even if this is transformed, it is no longer a "Macross variable fighter", but a different world view.
Also, if you make an unreasonable transformation, it will become a so-called fantasy mechanism. But that's not all bad, it's okay if it's consistent in the work. In "Genesis of Aquarion" etc., we dare to make it a non-aerodynamic design and make it a different design line from VF. However, it feels unpleasant for me to fly a square object, so I am aiming for "moderate", but I am careful about how much it is.
In the case of VF, half a century has passed and over-technology exists, so the theory and shape of aircraft should change, but if it deviates from the category of modern aircraft, it will be from the world view of "Macross". It deviates. That's why I dare not to go out of that category. (Kawamori)



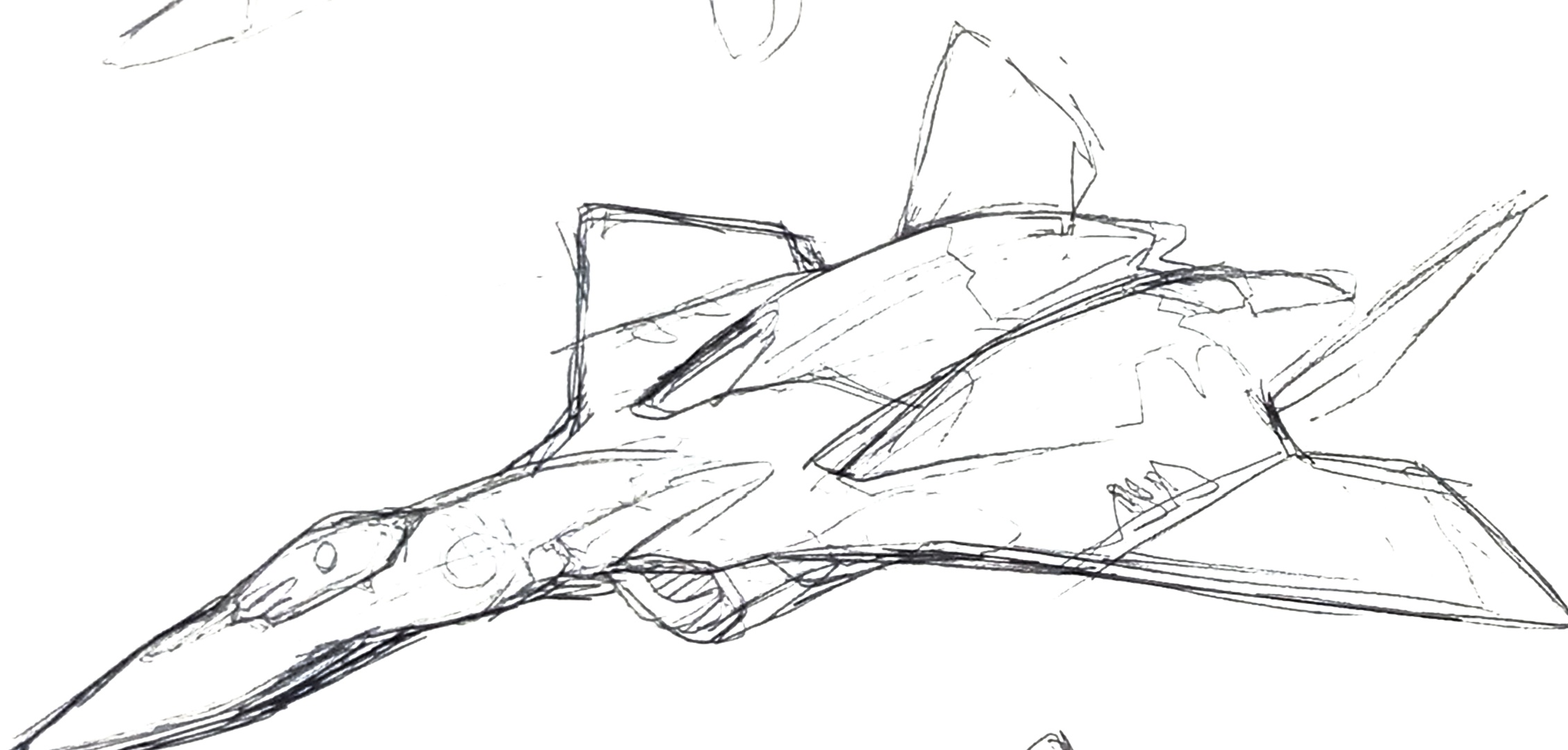


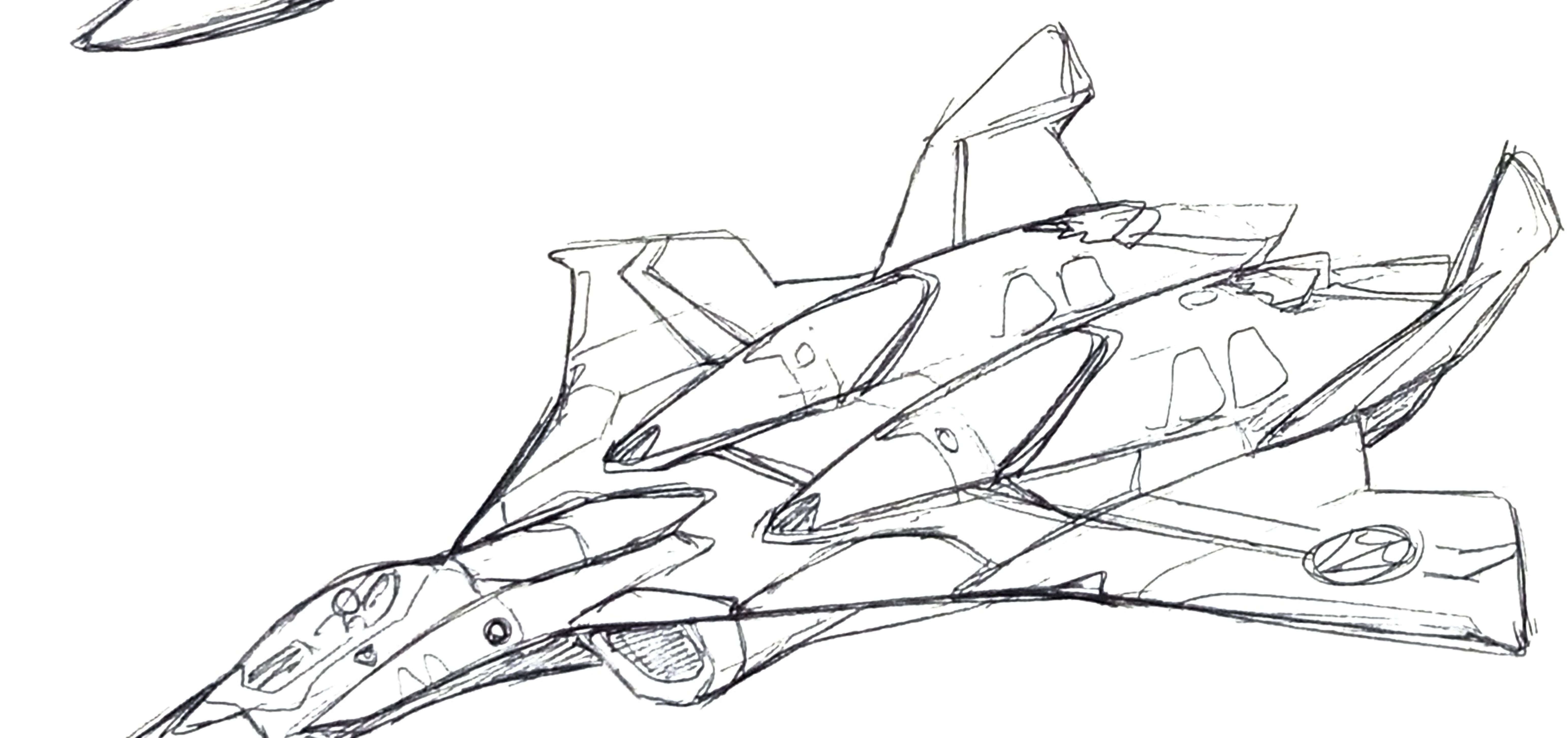
■YF-21

YF-21

YF-21のラフスケッチ。極初期のYF-21は構成要素とバランスがYF-19、VF-11とあまり差がない。ここが出発点で、どう違いやキャラクター性を付けていくかが多くのスケッチを経て検討される。

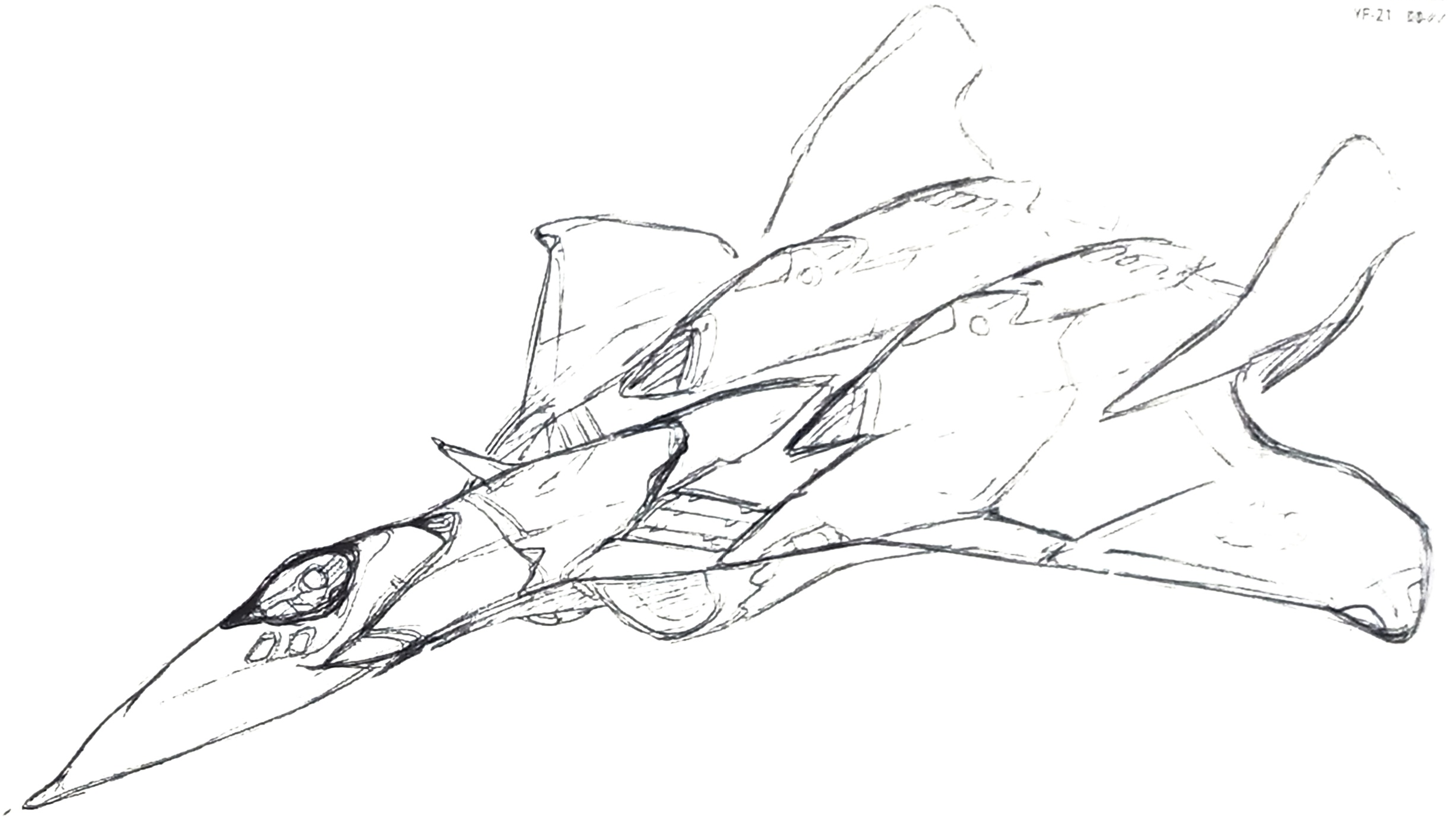
Rough sketch of YF-21. The components and balance of the very early YF-21 are not so different from those of the YF-19 and VF-11. This is the starting point, and how to add differences and character characteristics is examined in the process of drawing many sketches.

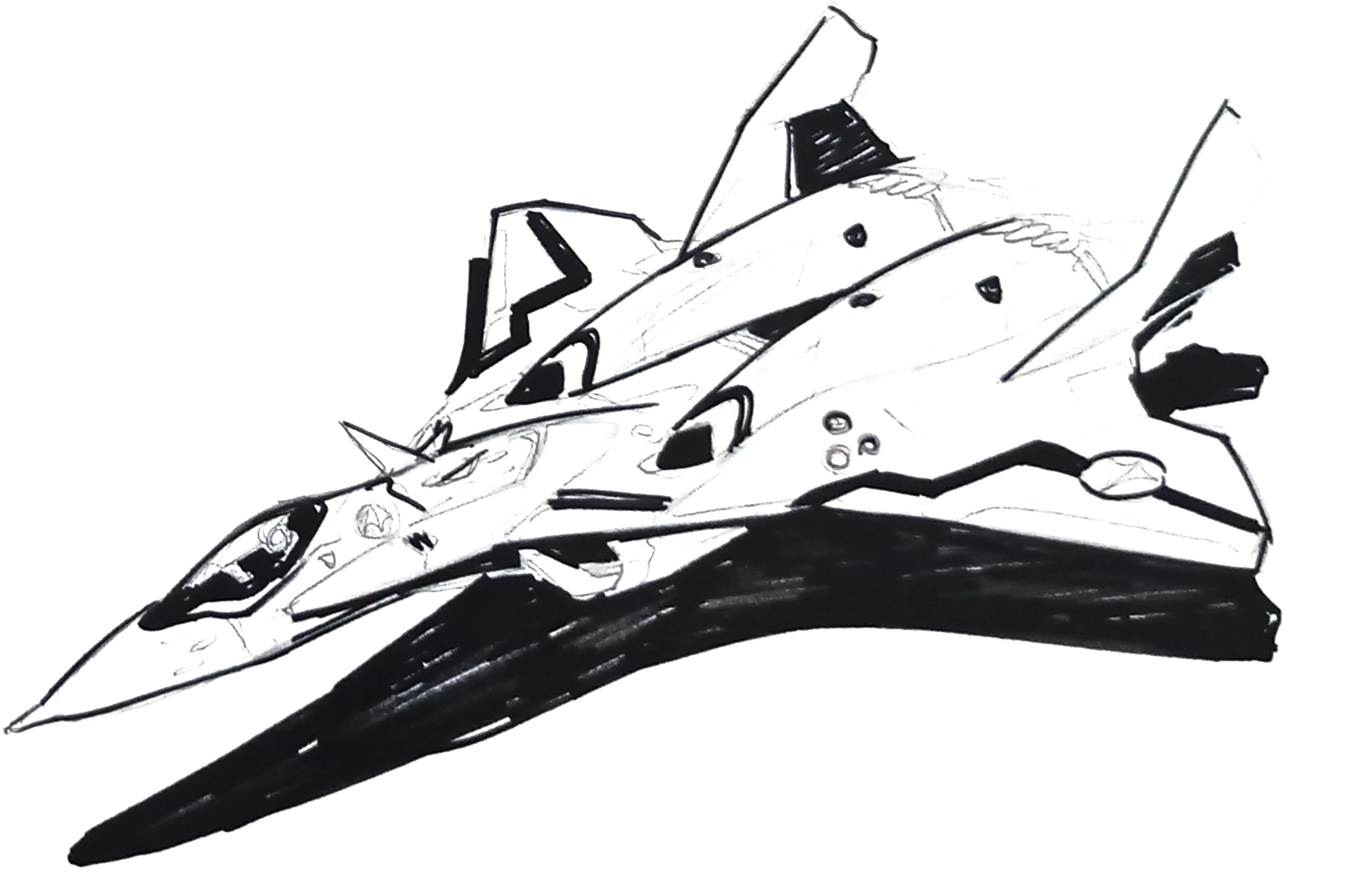




■YF-21

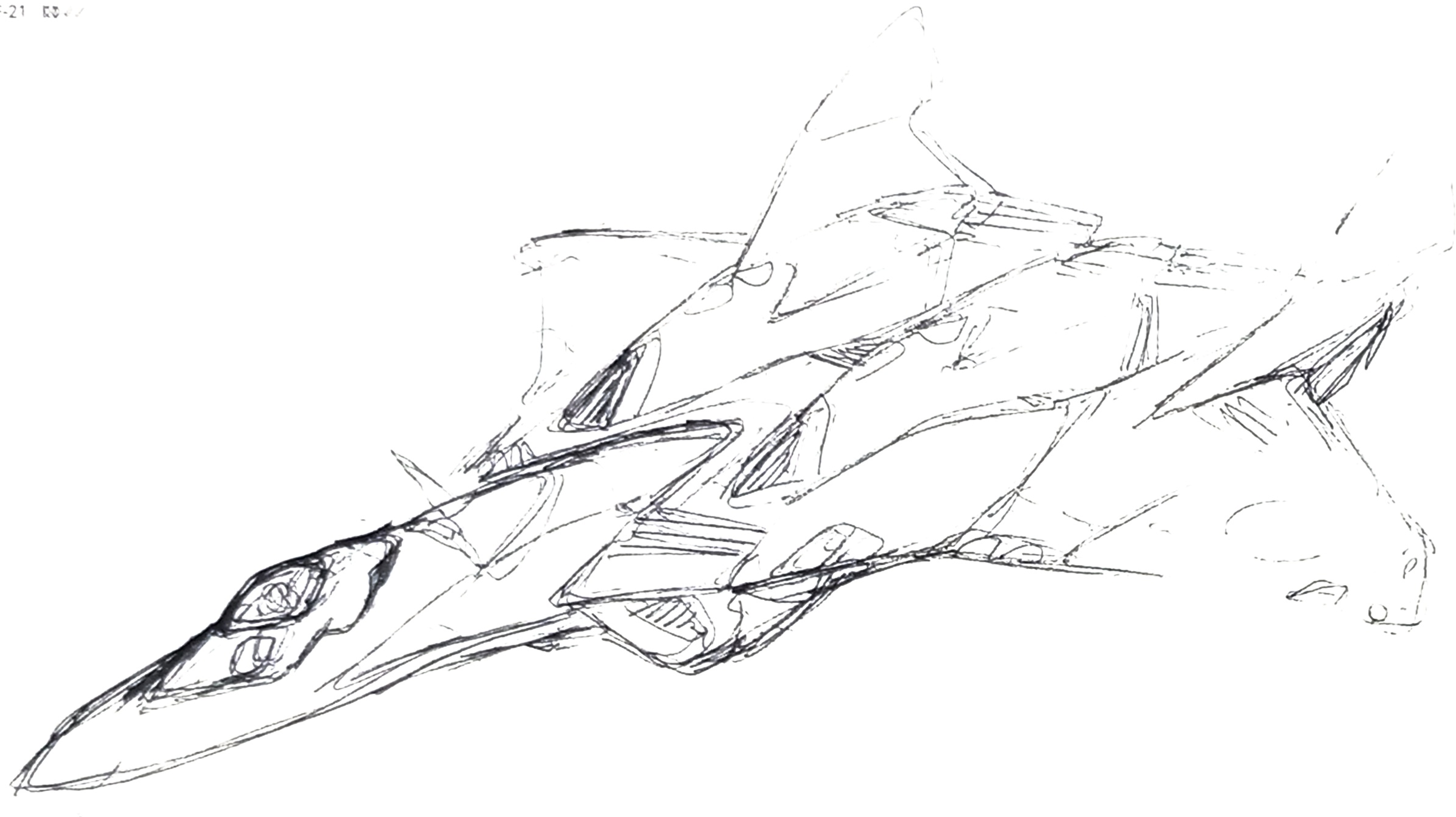
YF-21





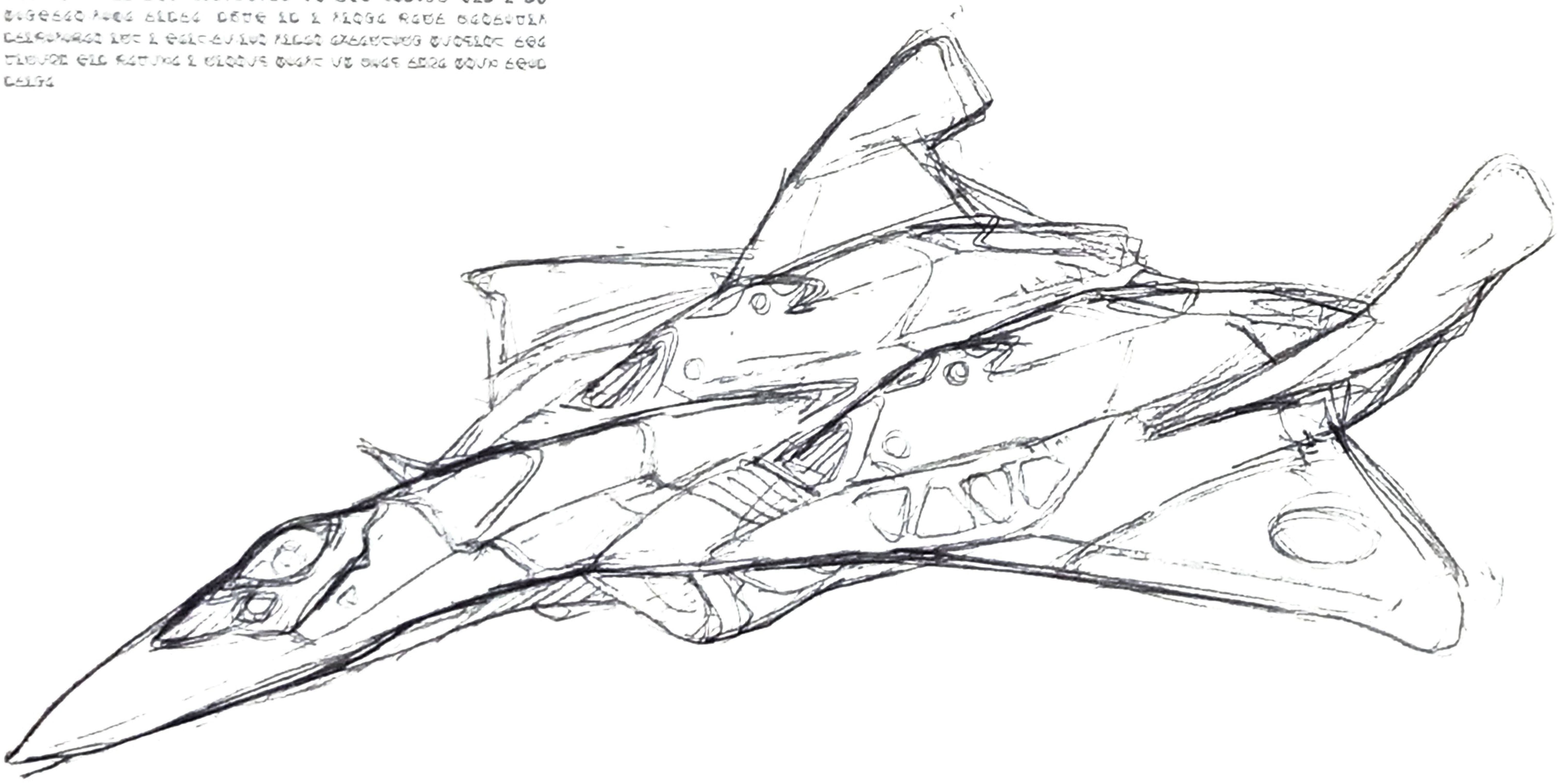
■YF-21

YF-21



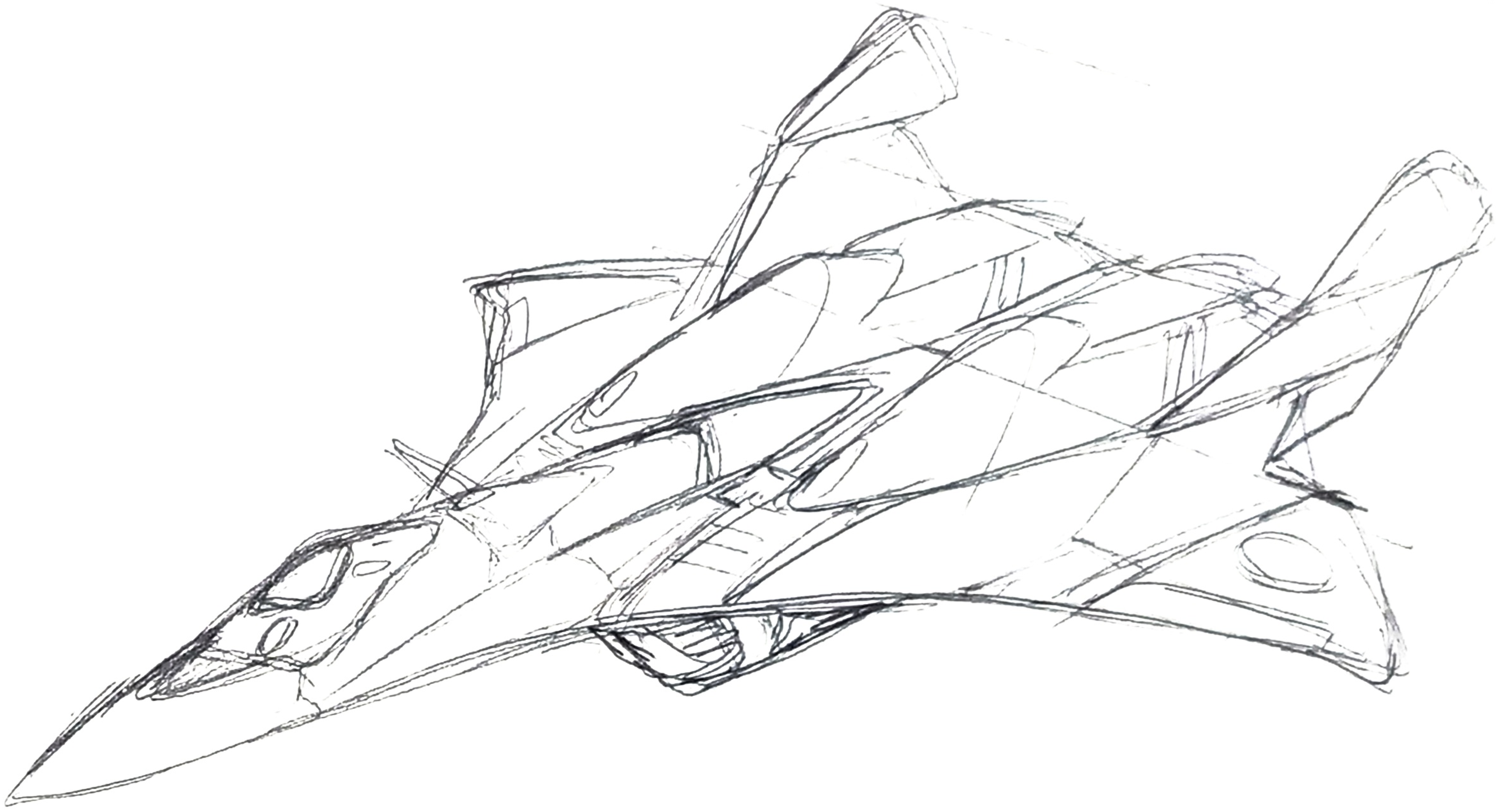
デザイン初期のYF-21は、折れ曲がった大型の垂直尾翼や前方に伸びた頭部対空レーザーなど、SF戦闘機ライクなテイストが感じられる。キャノピーはこの段階から狭視界タイプとなっている。

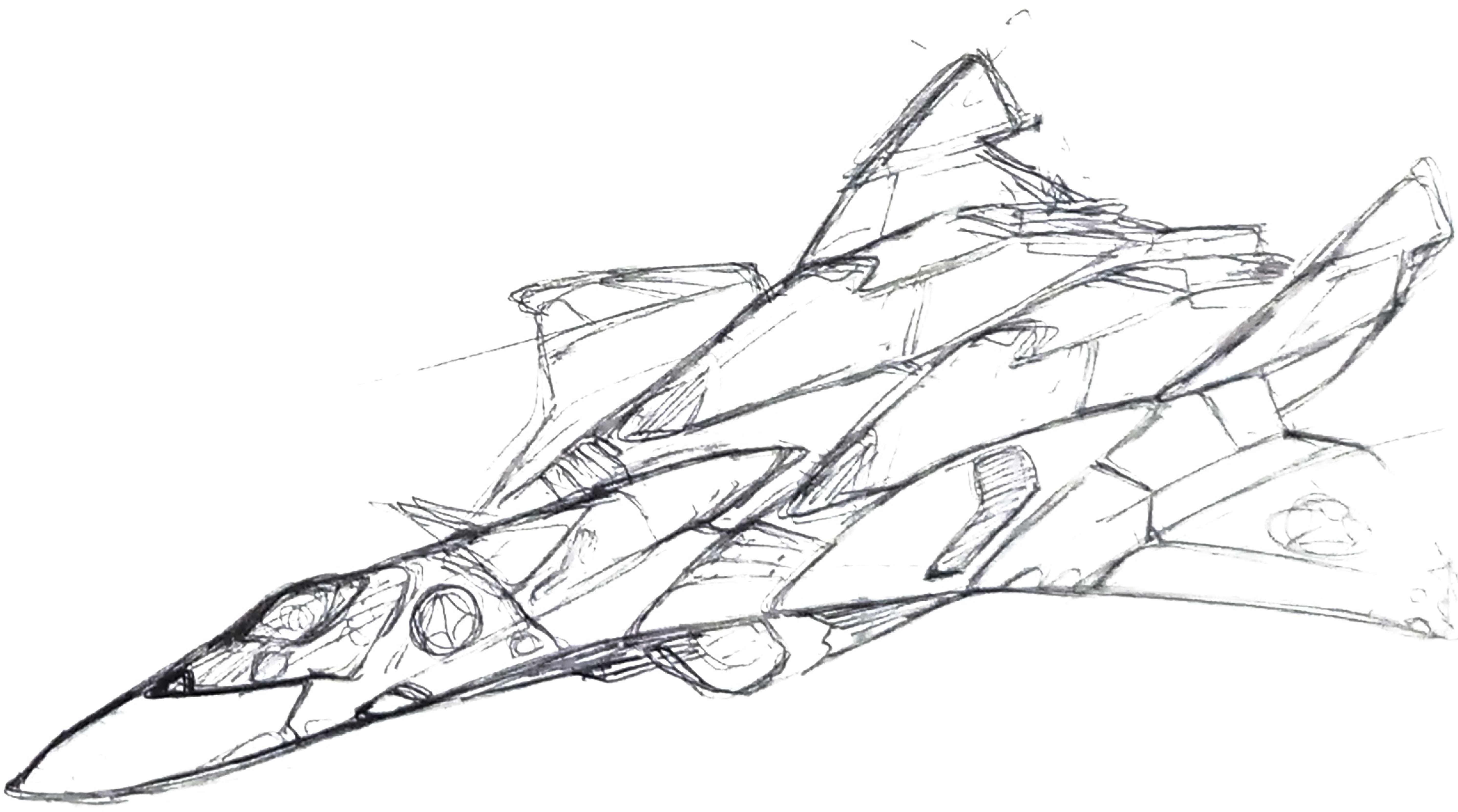
The YF-21 at the beginning of the design has a SF fighter-like taste, such as a large bent vertical stabilizer and a head-to-air laser extending forward. The canopy has become a narrow field of view type from this stage.



■YF-21

YF-21



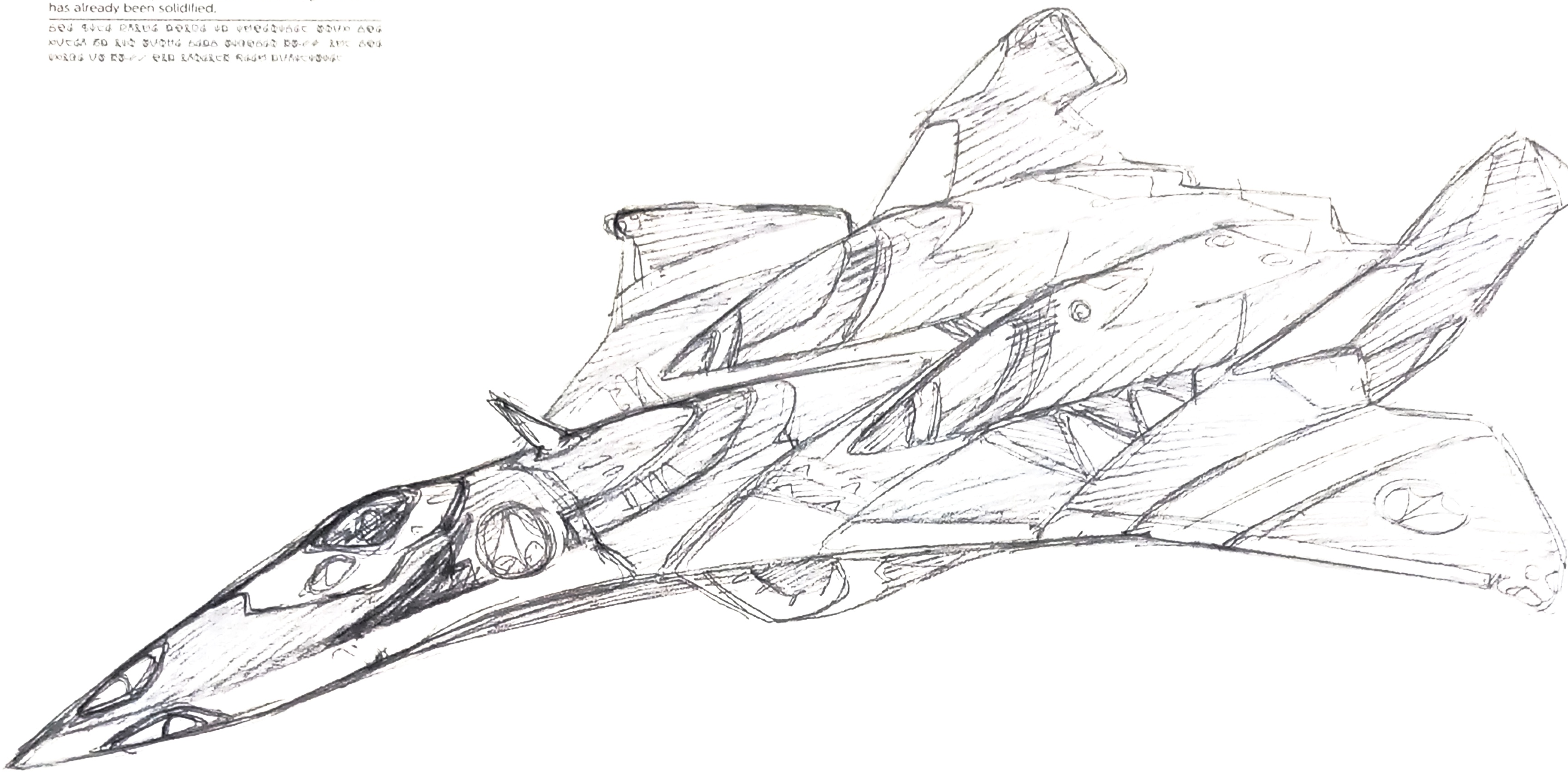


■YF-21

YF-21

広い平面形はモデルとなったアメリカ空軍のテスト機YF-23譲りで、すでにYF-21のイメージは固まっている。

The wide plane shape is inherited from the model US Air Force test fighter YF-23, and the image of YF-21 has already been solidified.





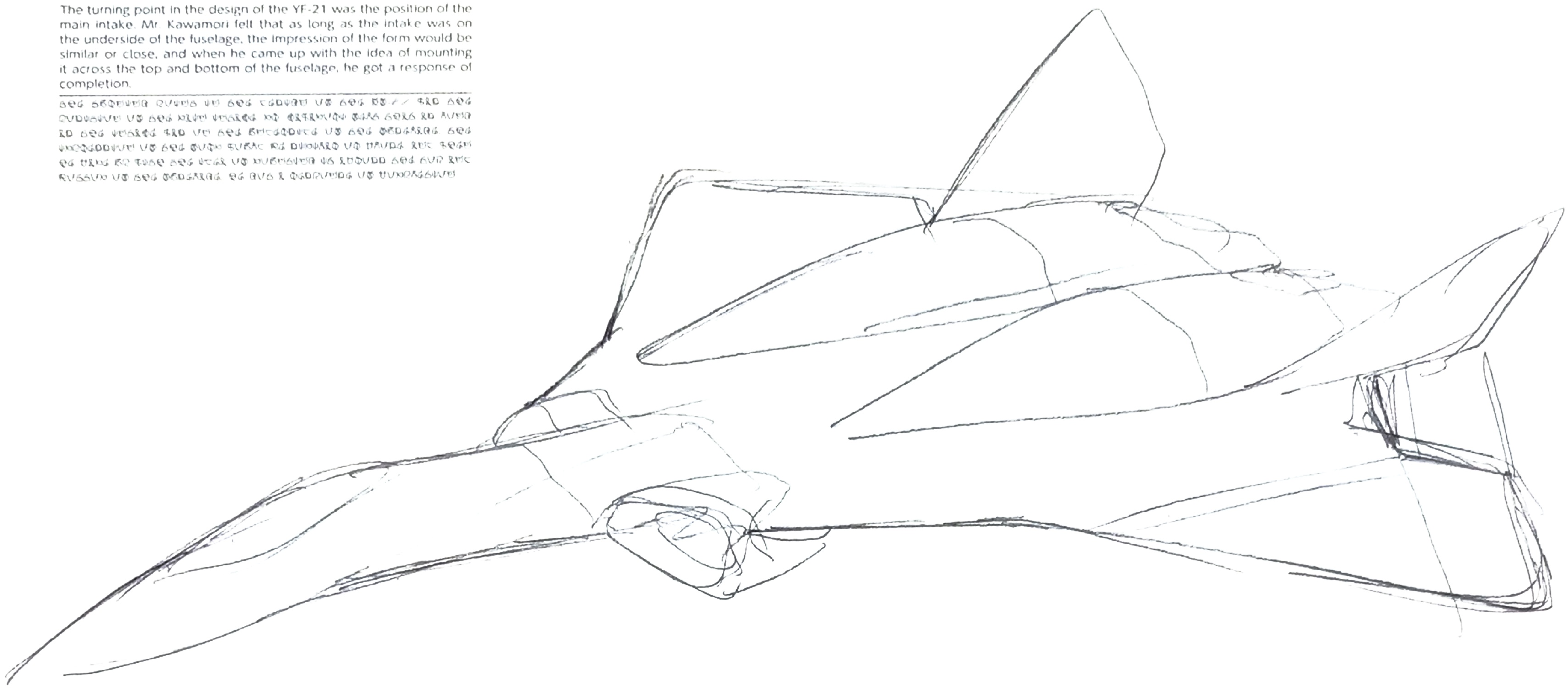
■YF-21
YF-21

■YF-21

YF-21

YF-21のデザインにおける転換点となったのは、メインインテークの位置である。河森氏は、インテークが機体下面にある限りフォルムの印象が似たり寄ったりになってしまうと感じており、機体上面と下面にまたがる形で取り付けることを思いついた時に、完成の手応えを得たという。

The turning point in the design of the YF-21 was the position of the main intake. Mr. Kawamori felt that as long as the intake was on the underside of the fuselage, the impression of the form would be similar or close, and when he came up with the idea of mounting it across the top and bottom of the fuselage, he got a response of completion.





■YF-21
YF-21



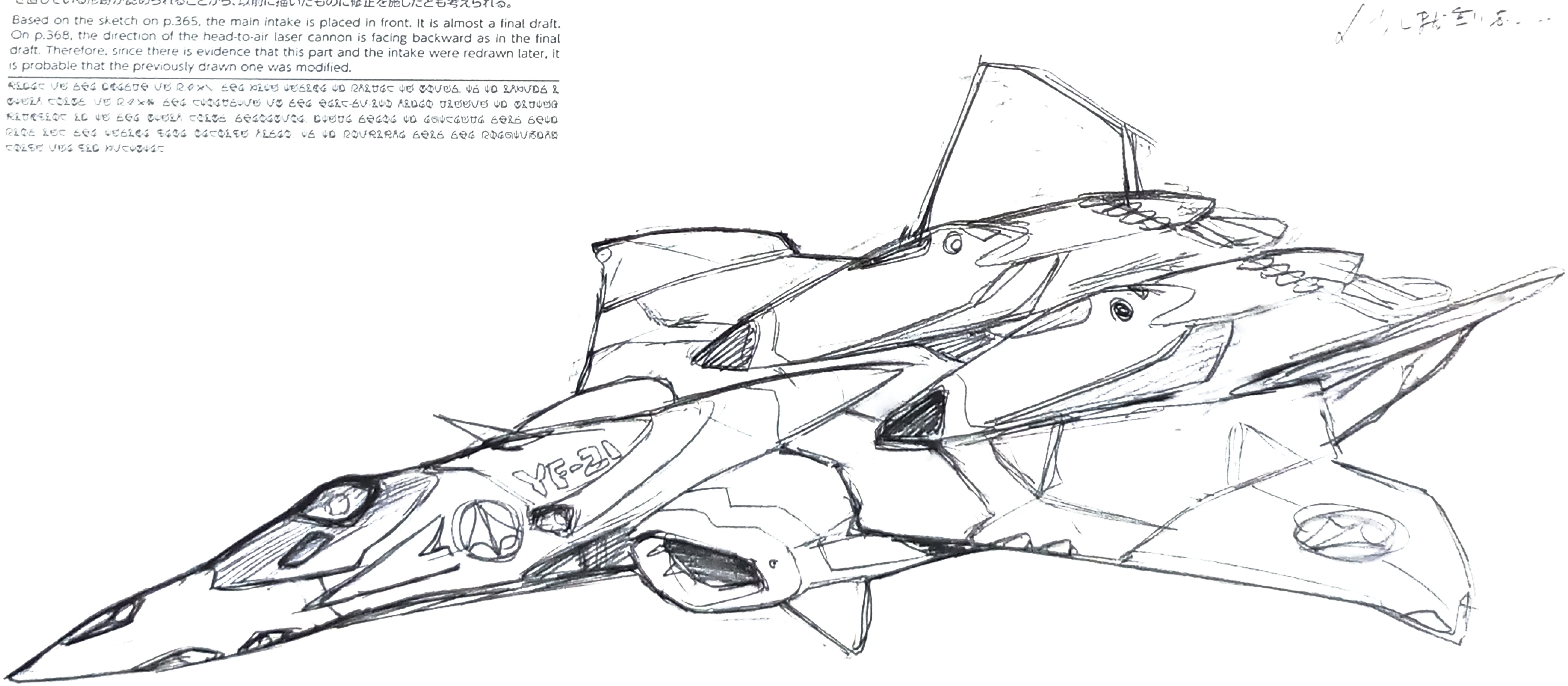
■**YF-21【設定画用ラフ】**
YF-21【rough sketch for model sheet】

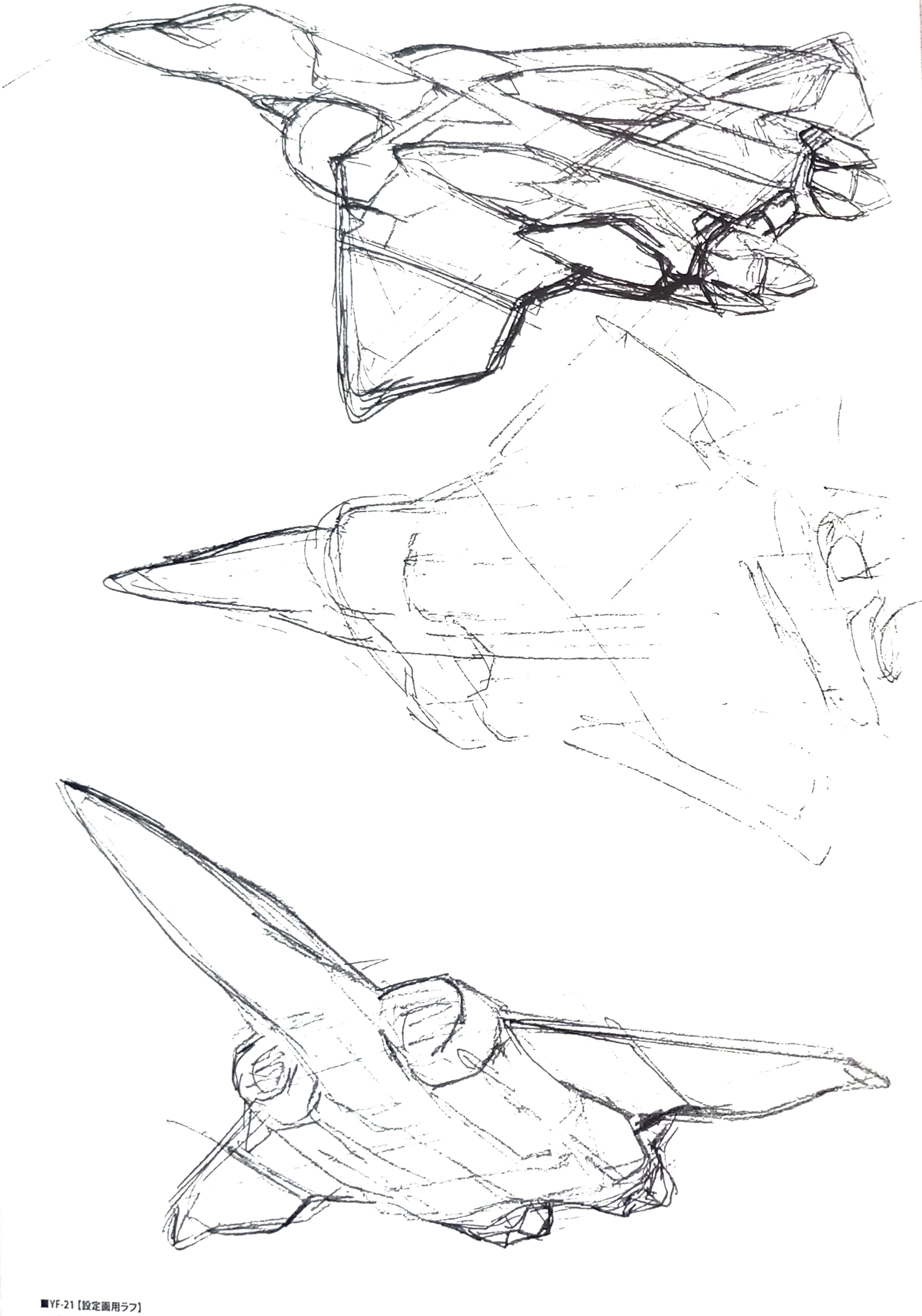
■YF-21【設定画用ラフ】

YF-21【rough sketch for model sheet】

p.365の画稿をベースに、メインインテークを正面に置いたタイプ。ほぼ決定稿に近い。p.368は頭部対空レーザー砲の方向が決定稿と同様に後ろを向いているが、この部分とインテークを後から描き直している形跡が認められることから、以前に描いたものに修正を施したとも考えられる。

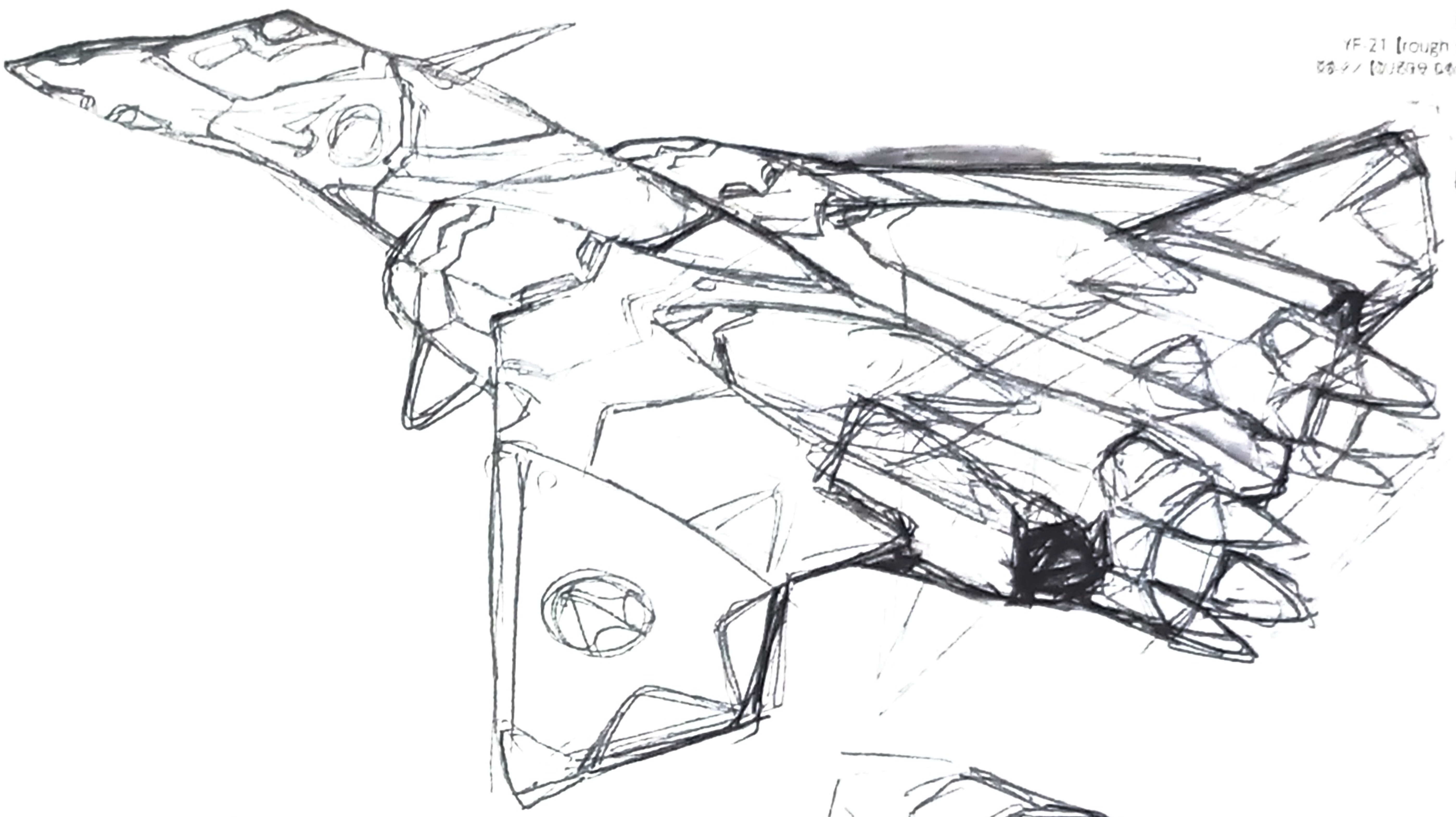
Based on the sketch on p.365, the main intake is placed in front. It is almost a final draft. On p.368, the direction of the head-to-air laser cannon is facing backward as in the final draft. Therefore, since there is evidence that this part and the intake were redrawn later, it is probable that the previously drawn one was modified.

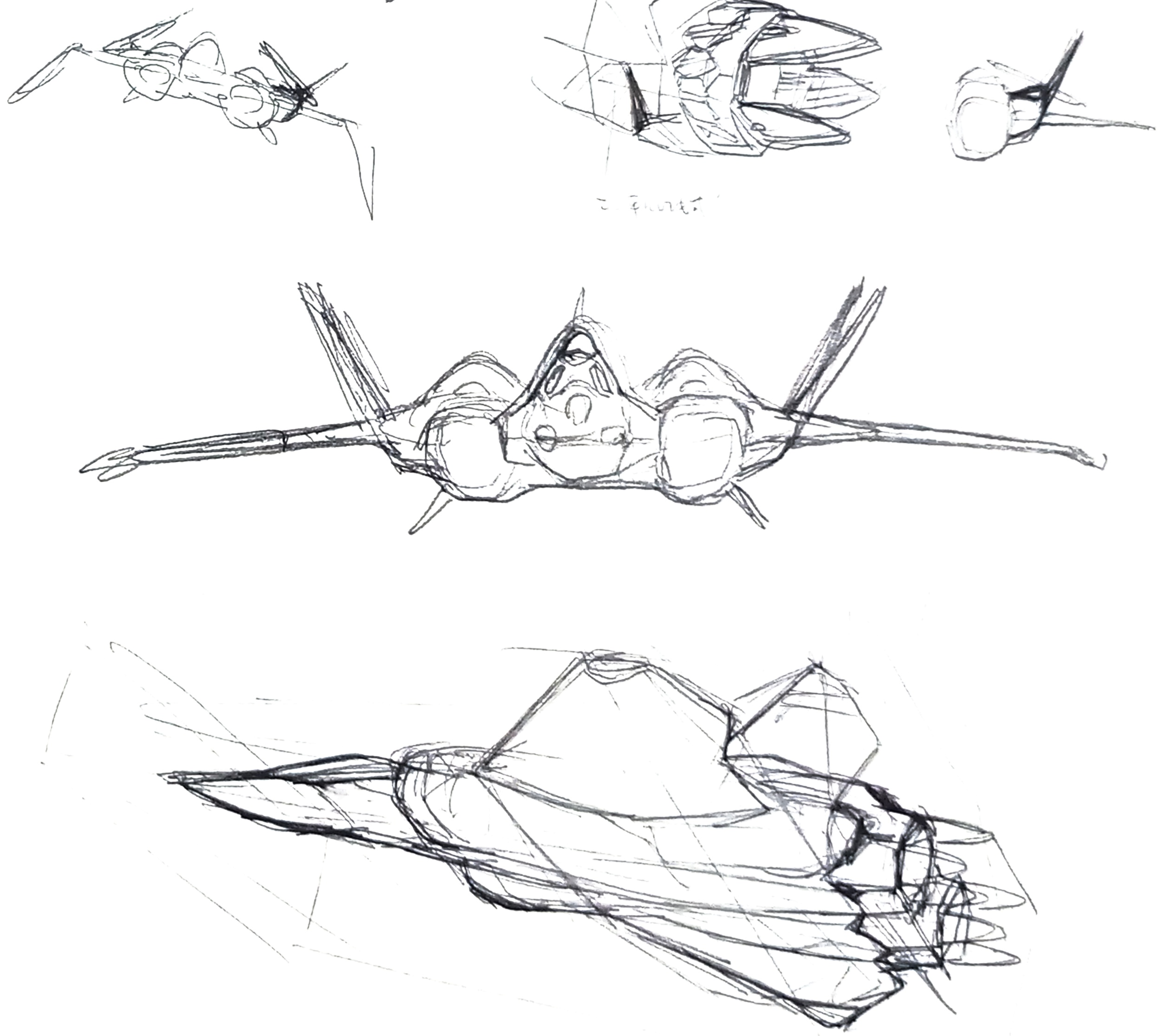


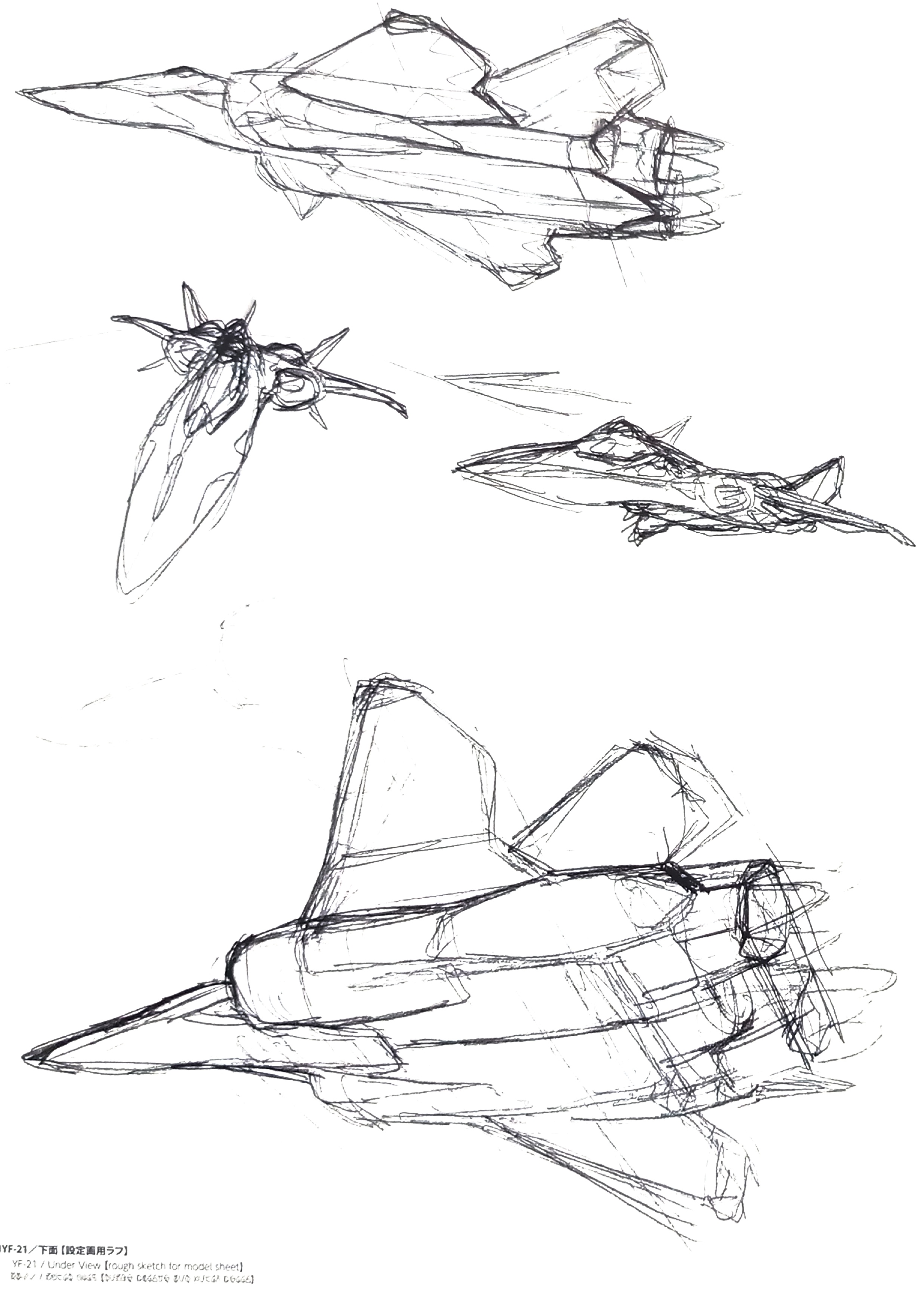


■YF-21【設定画用ラフ】
YF-21【rough sketch for model sheet】
[illegible]

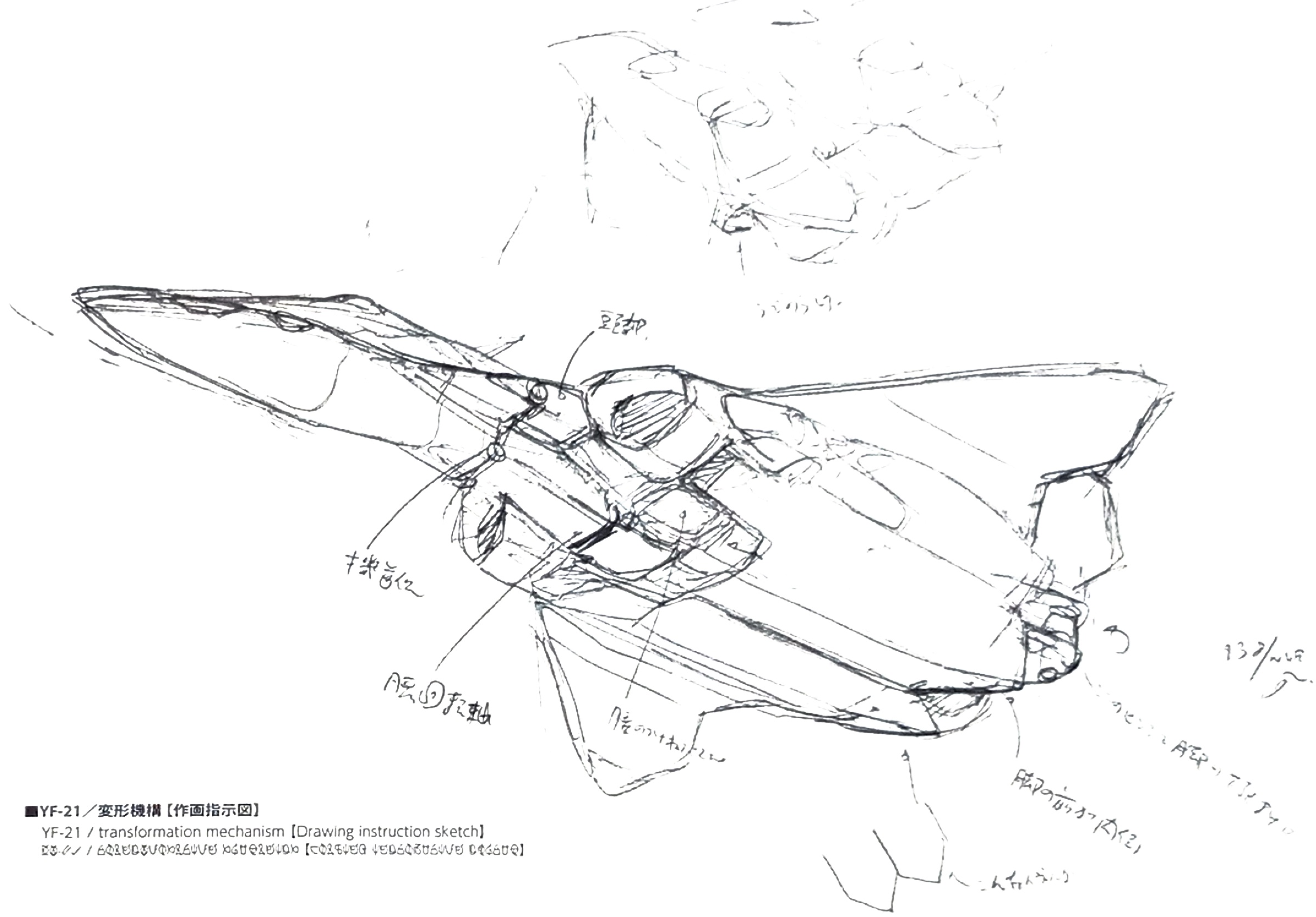
■YF-21【設定画用ラフ】
YF-21【rough sketch for model sheet】
[illegible]







■YF-21／下面【設定画用ラフ】
YF-21 / Under View【rough sketch for model sheet】



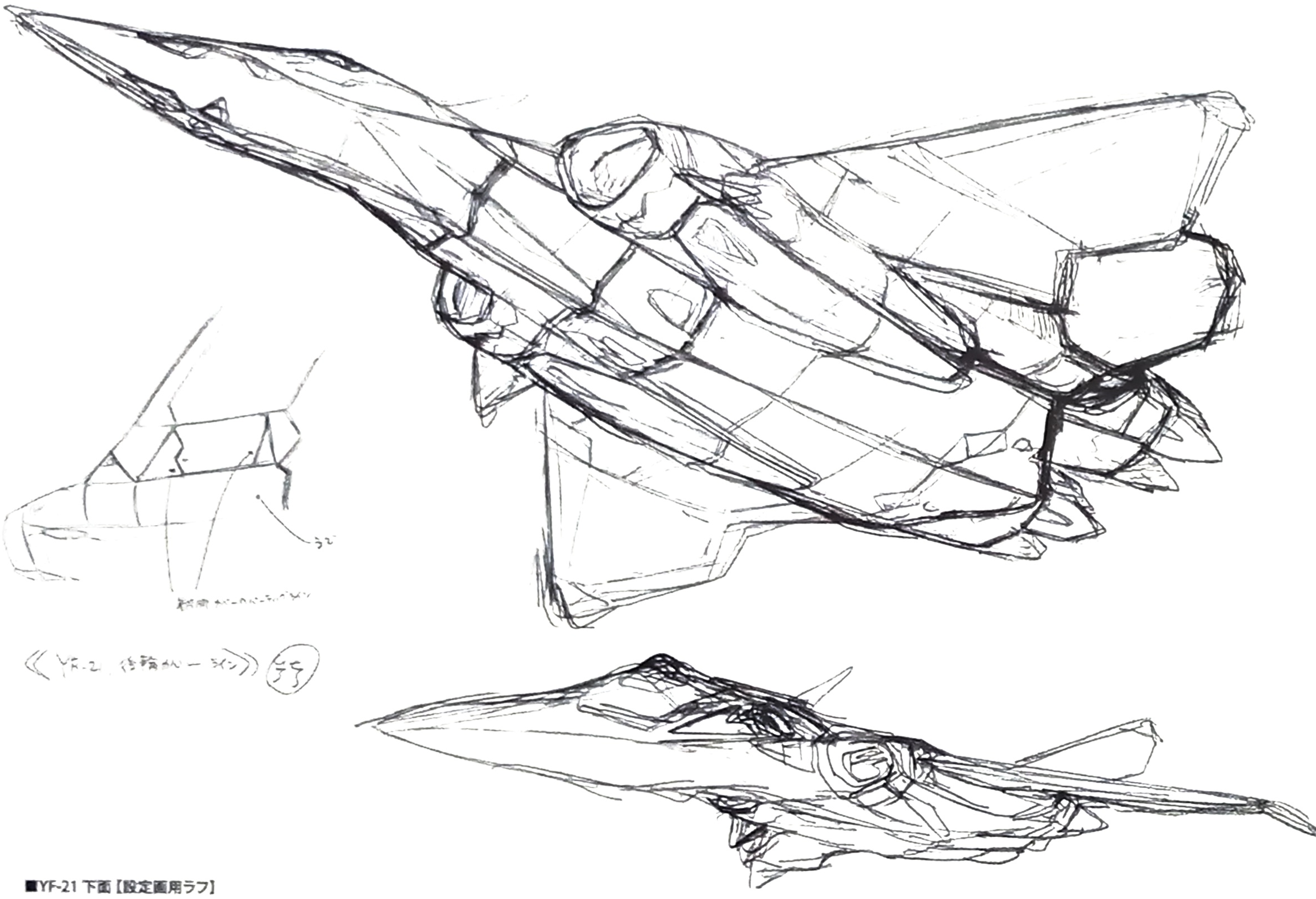
■YF-21／変形機構【作画指示図】
YF-21 / transformation mechanism【Drawing instruction sketch】



■ガルドのヘルメット
Guld's helmet



■YF-21／下面【設定画用ラフ】
YF-21 / Under View【rough sketch for model sheet】

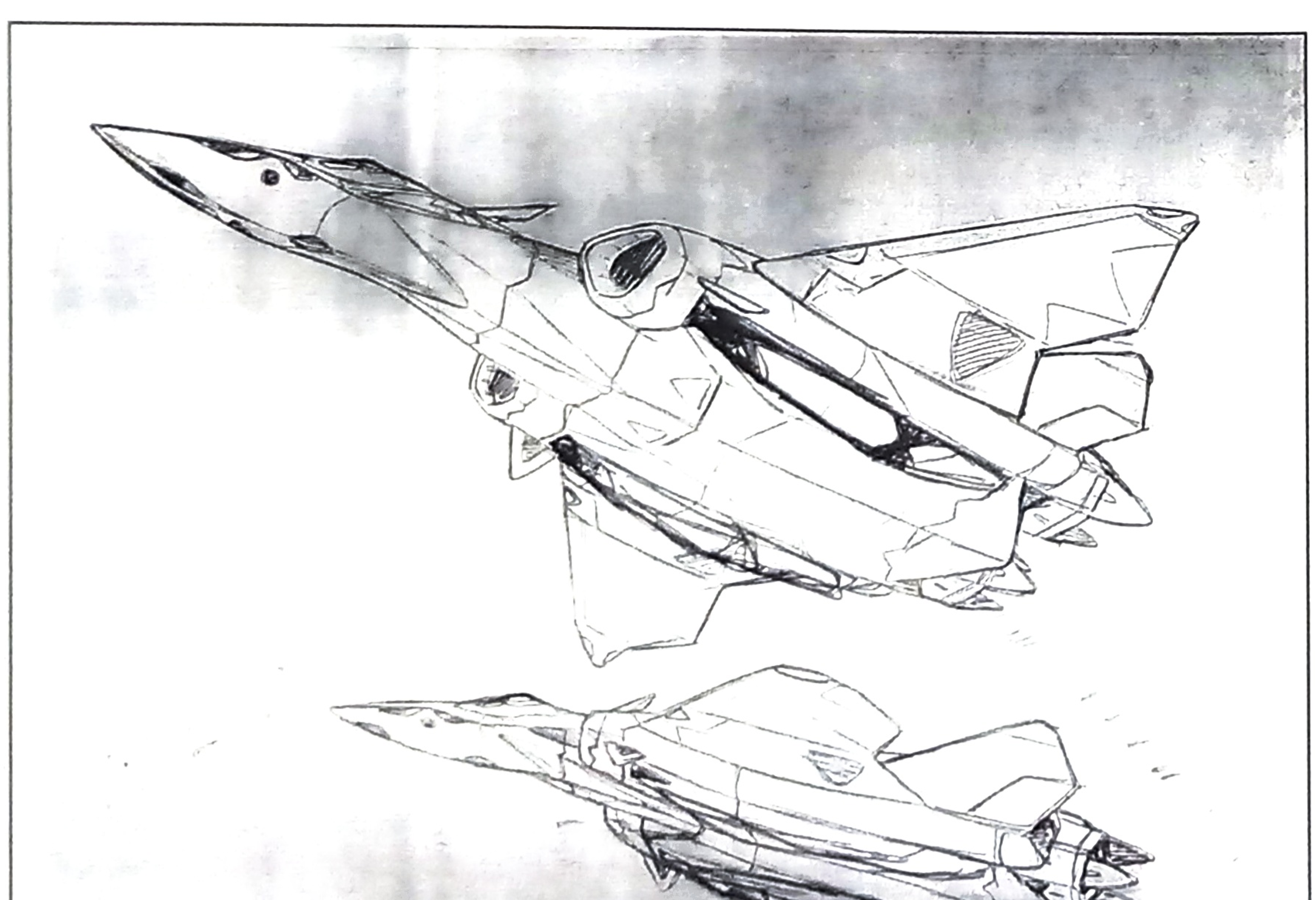


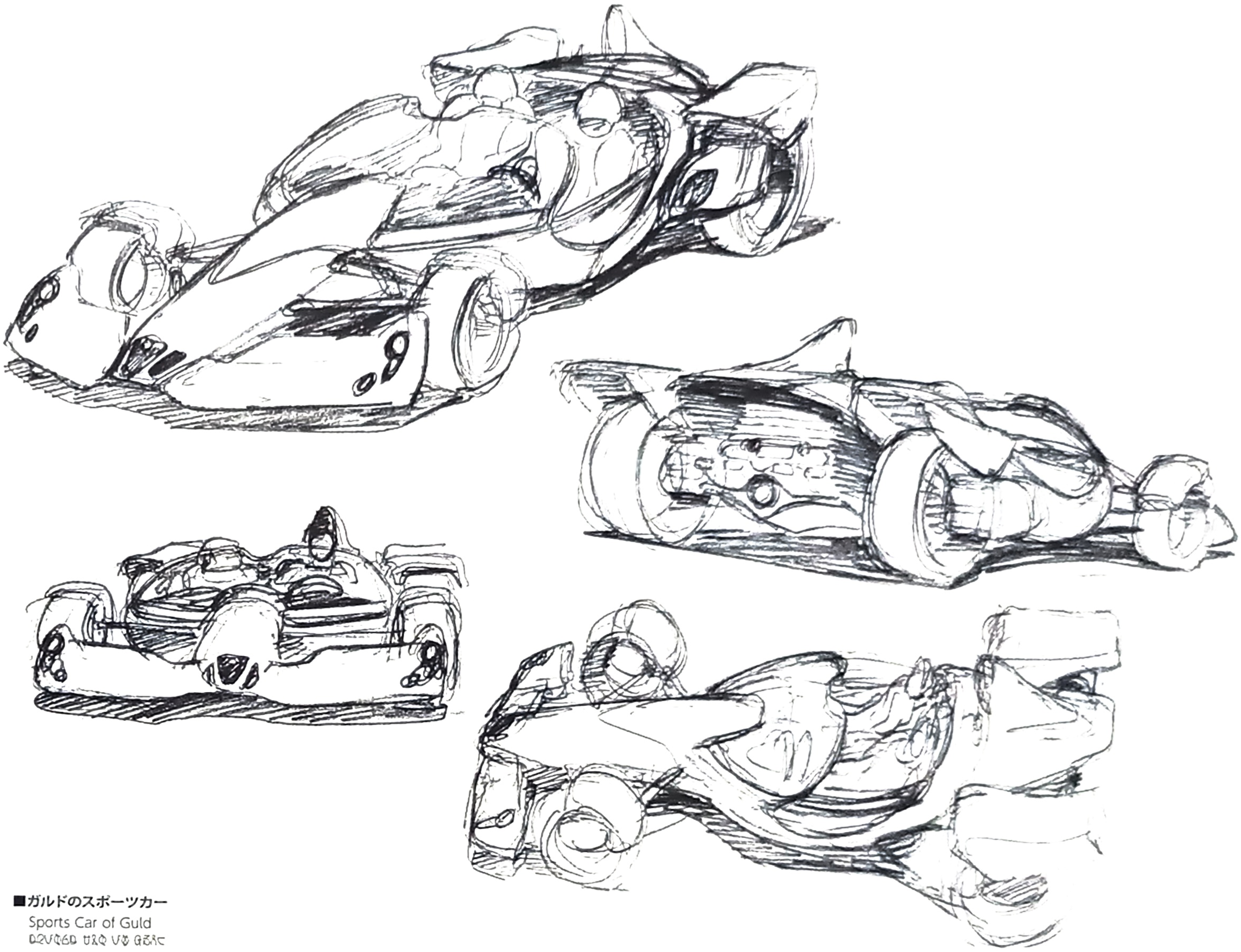
■YF-21 下面【設定画用ラフ】

YF-21 Under View【rough sketch for model sheets】

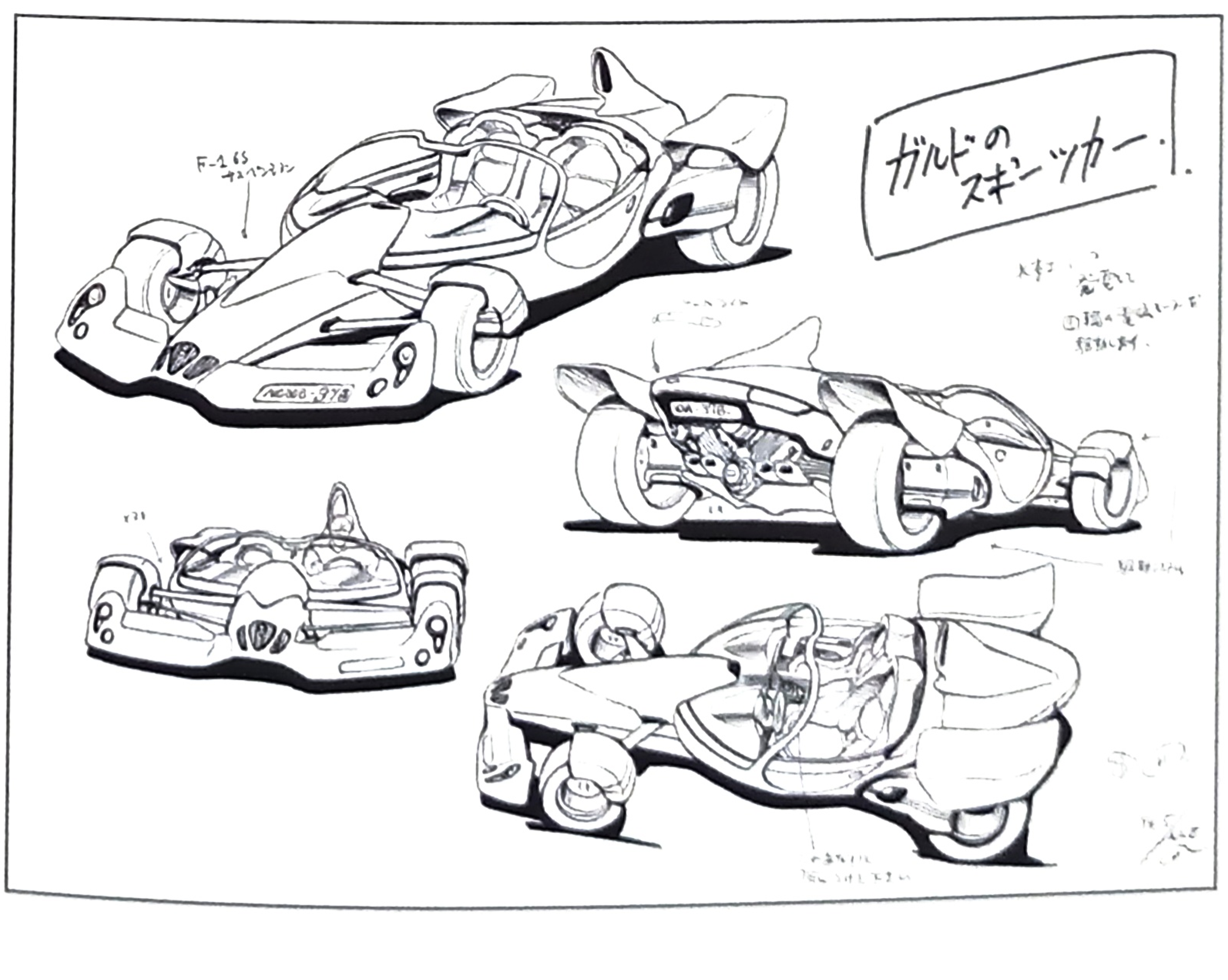
YF-21下面のラフスケッチ。主脚庫の扉がステルスカット形状となっていることに注目。下図はガンポッド装備状態のラフスケッチで、すでに描かれたクリーン状態の画をコピーし、鉛筆でガンポッドが描き加えられている。

A rough sketch of the bottom of YF-21. Note that the door of the main landing gear has a stealth cut shape. The figure below is a rough sketch with the gun pods installed, with a copy of the clean drawing already drawn, with the gun pods added with a pencil.





■ガルドのスポーツカー
Sports Car of Guld

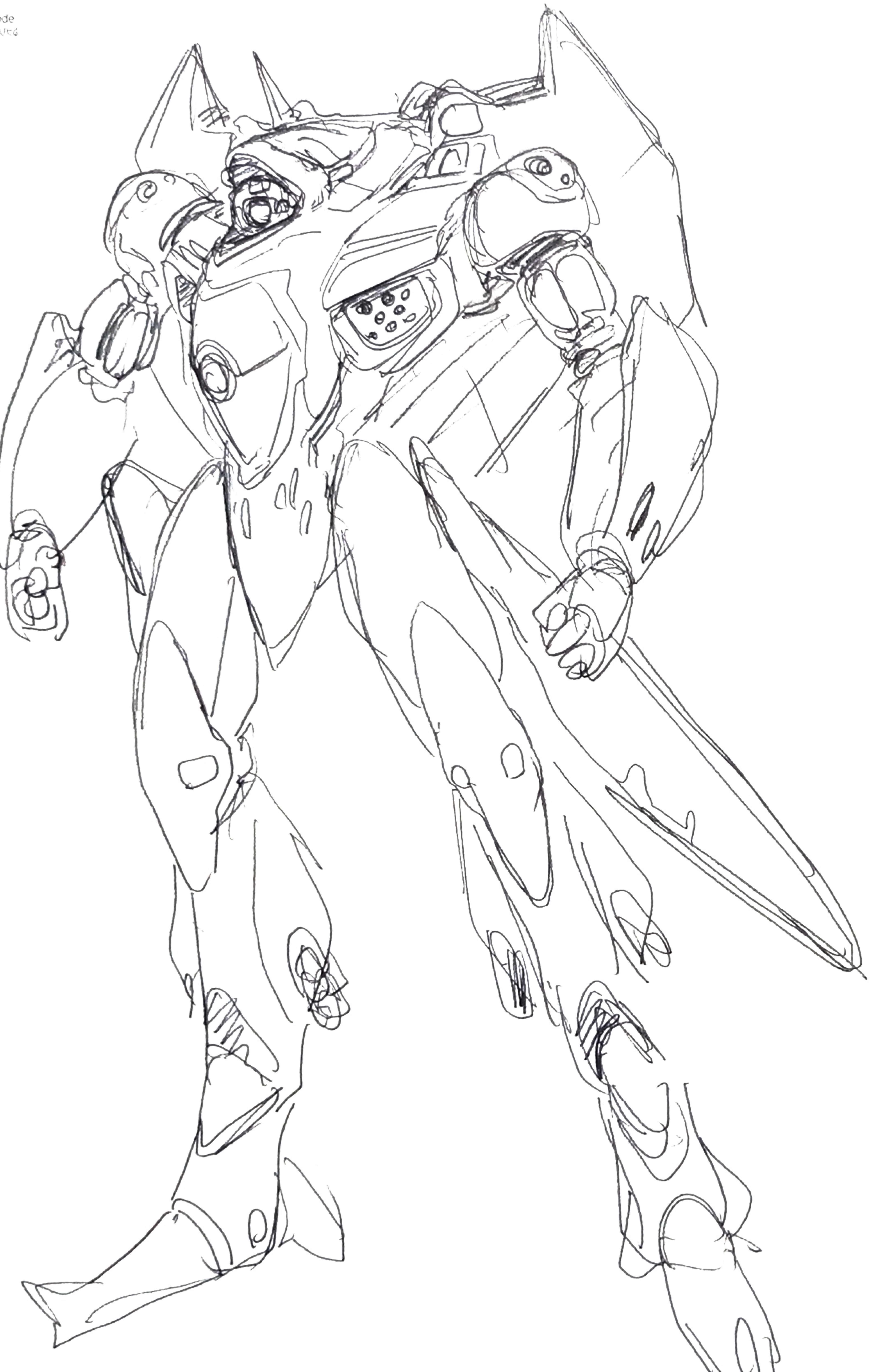


■ガルドのスポーツカー【設定画】
Sports Car of Guld【model sheet】

YF-21のテストパイロットであるガルドが乗るスポーツカーのラフスケッチ。ほぼそのまま決定稿になっているが、公道を走るためのナンバープレートが足されているほか、シートの形状などが異なる。

A rough sketch of a sports car that Guld, a test pilot of the YF-21, rides. The draft is almost as it is, but the license plate for running on public roads is added, and the shape of the seat is different.

■YF-21／バトロイド
YF-21 / Battroid mode
[illegible]





■YF-21／バトロイド
YF-21 / Battroid mode
[illegible]

■YF-21／バトロイド
YF-21 / Battroid mode



■YF-21／バトロイド
YF-21 / Battroid mode





YF-21はオーソドックスなVFと異なり、メインエンジンを脚部に持たず、バトロイド形態で背中に背負う構造的特徴を持つ。これはライバル機であるYF-19と差別化を図ると同時に、上半身のシルエットにボリュームを与え、ゼントラーディのパワードスーツ的なフォルムを作り出す効果もあった。

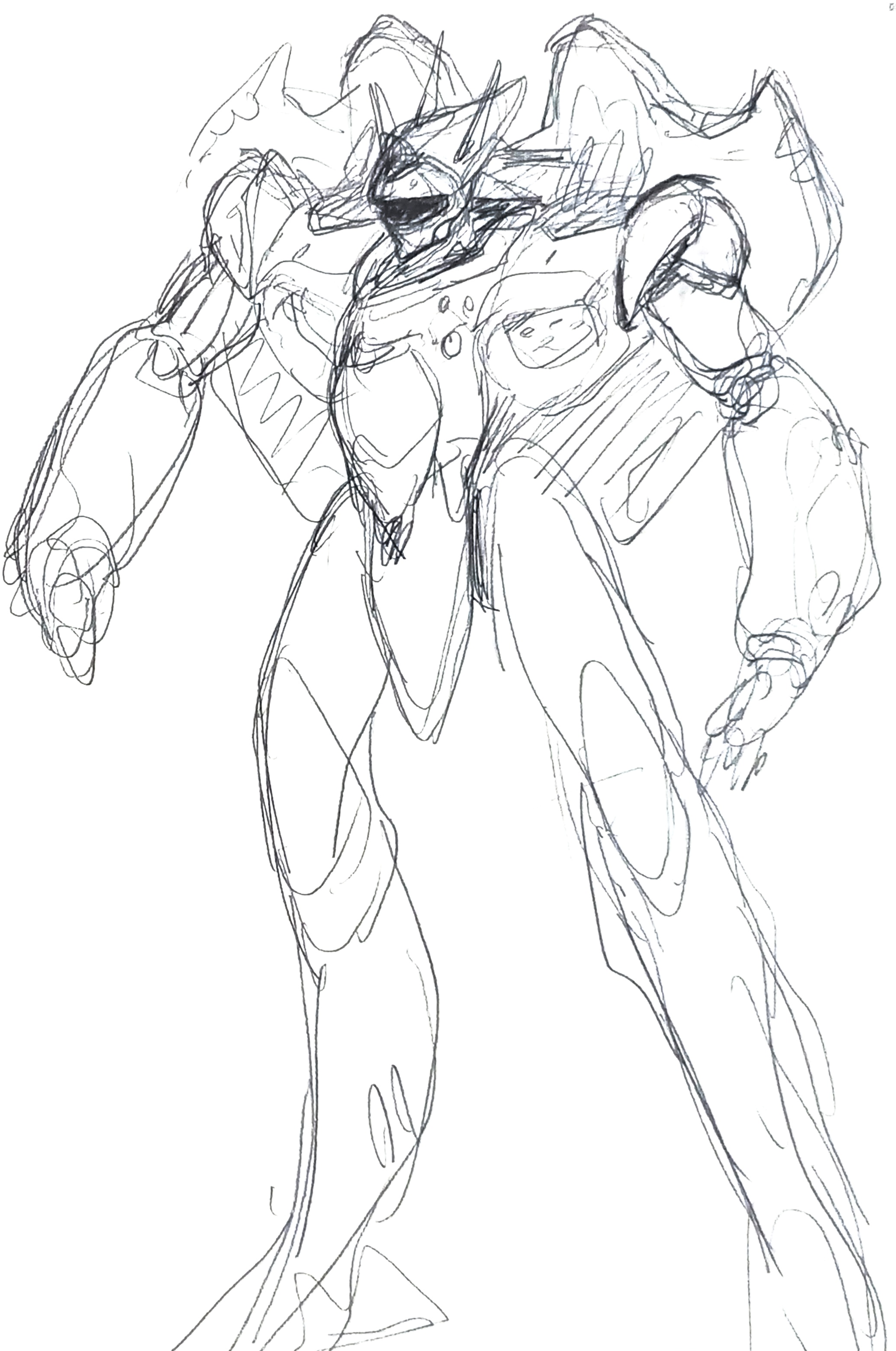
Unlike the orthodox VF, the YF-21 does not have a main engine on its legs, but has a structural feature of carrying it on its back in a battroid form. This differentiated it from the rival YF-19, and at the same time, gave volume to the silhouette of the upper body and had the effect of creating a Zentradi powered suit-like form.

■YF-21／バトロイド
YF-21 / Battroid mode



■YF-21／バトロイド(背面)
YF-21 / Battroid mode (back)

■YF-21／バトロイド
YF-21 / Battroid mode



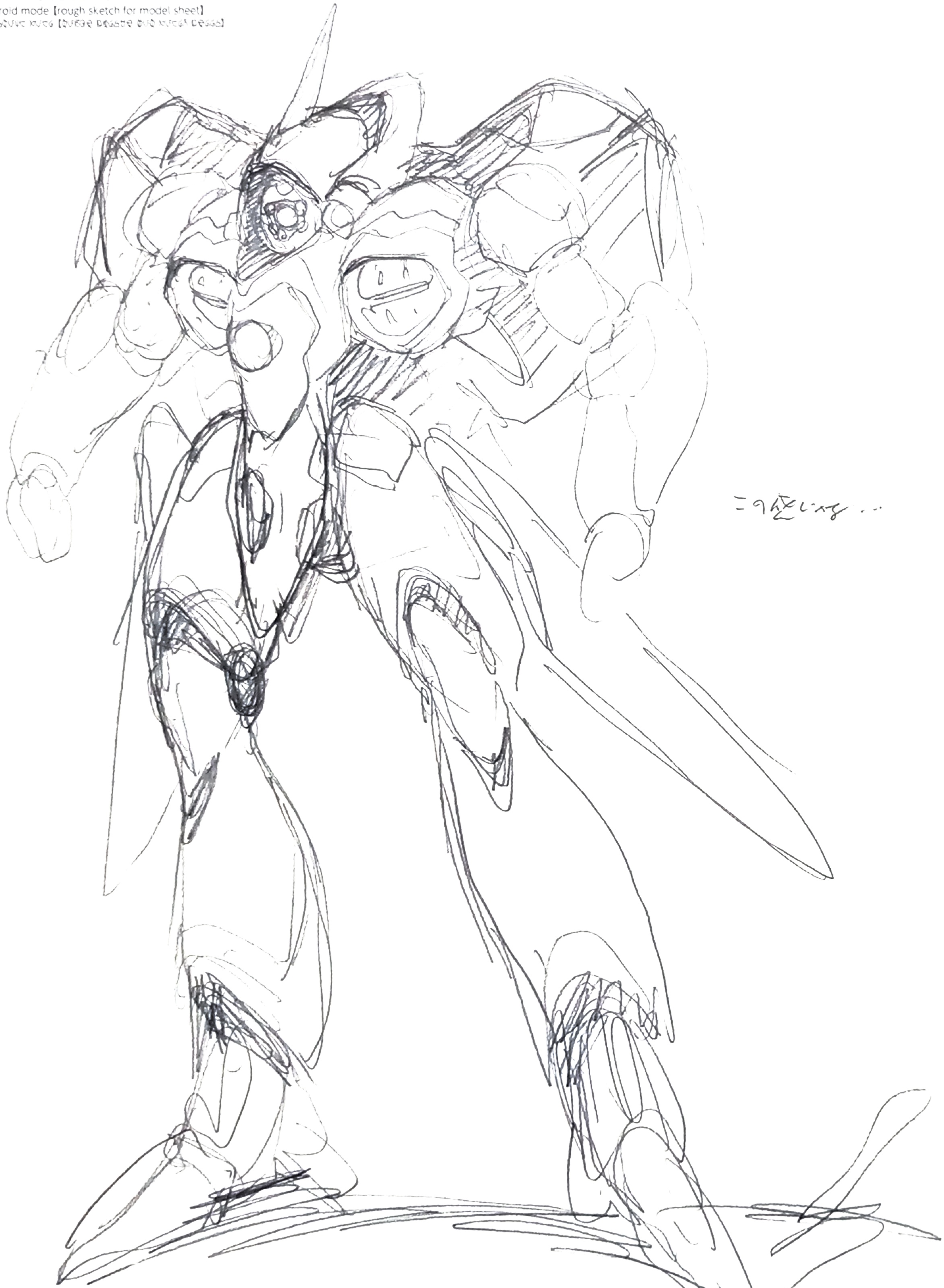
■YF-21／バトロイド【設定画用ラフ】
YF-21 Battroid mode【rough sketch for model sheet】
[illegible]



■YF-21／バトロイド【設定画用ラフ】
YF-21 Battroid mode【rough sketch for model sheet】
[illegible]



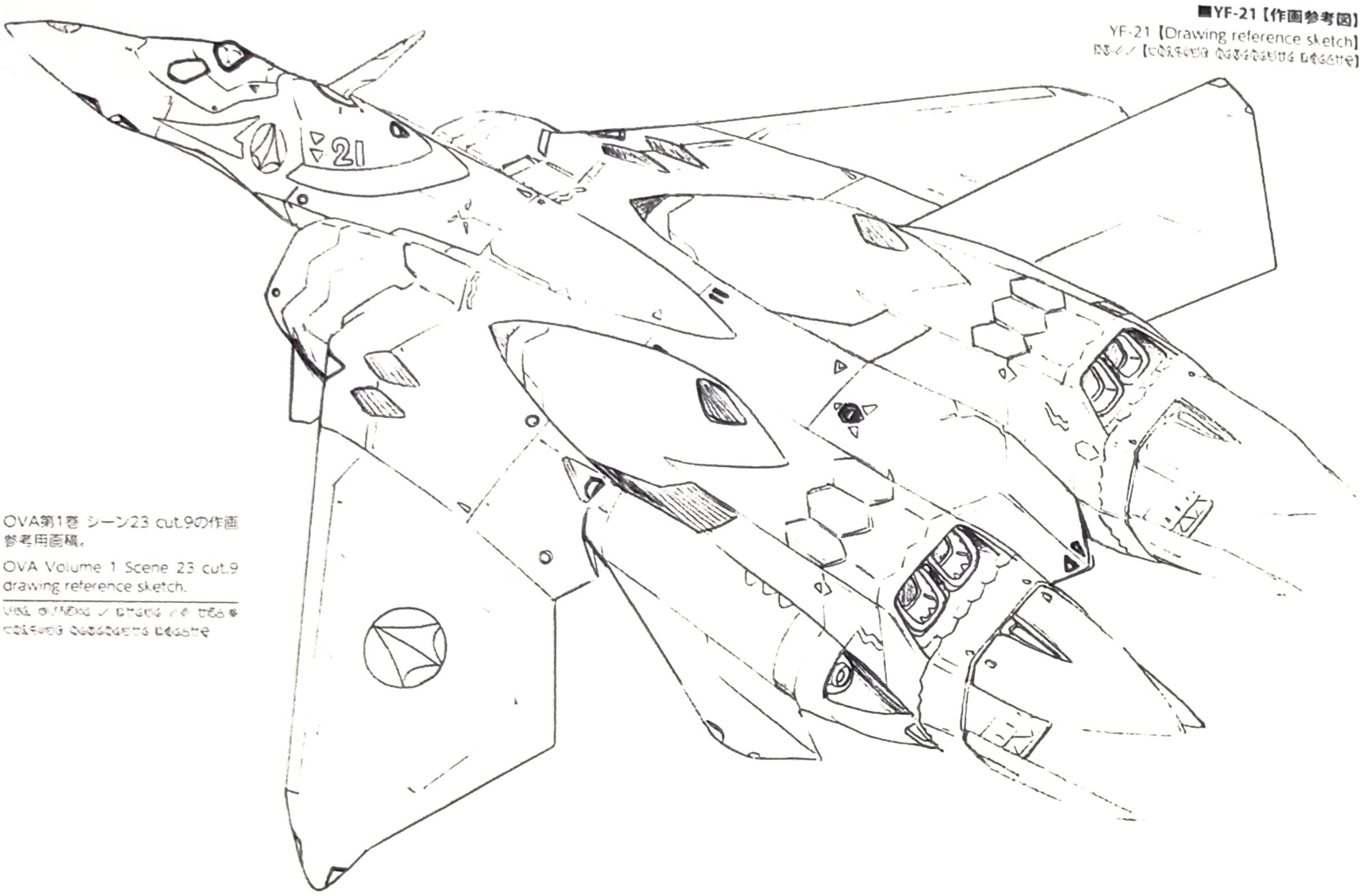
■YF-21／バトロイド【設定画用ラフ】
YF-21 Battroid mode【rough sketch for model sheet】



■YF-21／バトロイド【設定画用ラフ】
YF-21 Battroid mode【rough sketch for model sheet】

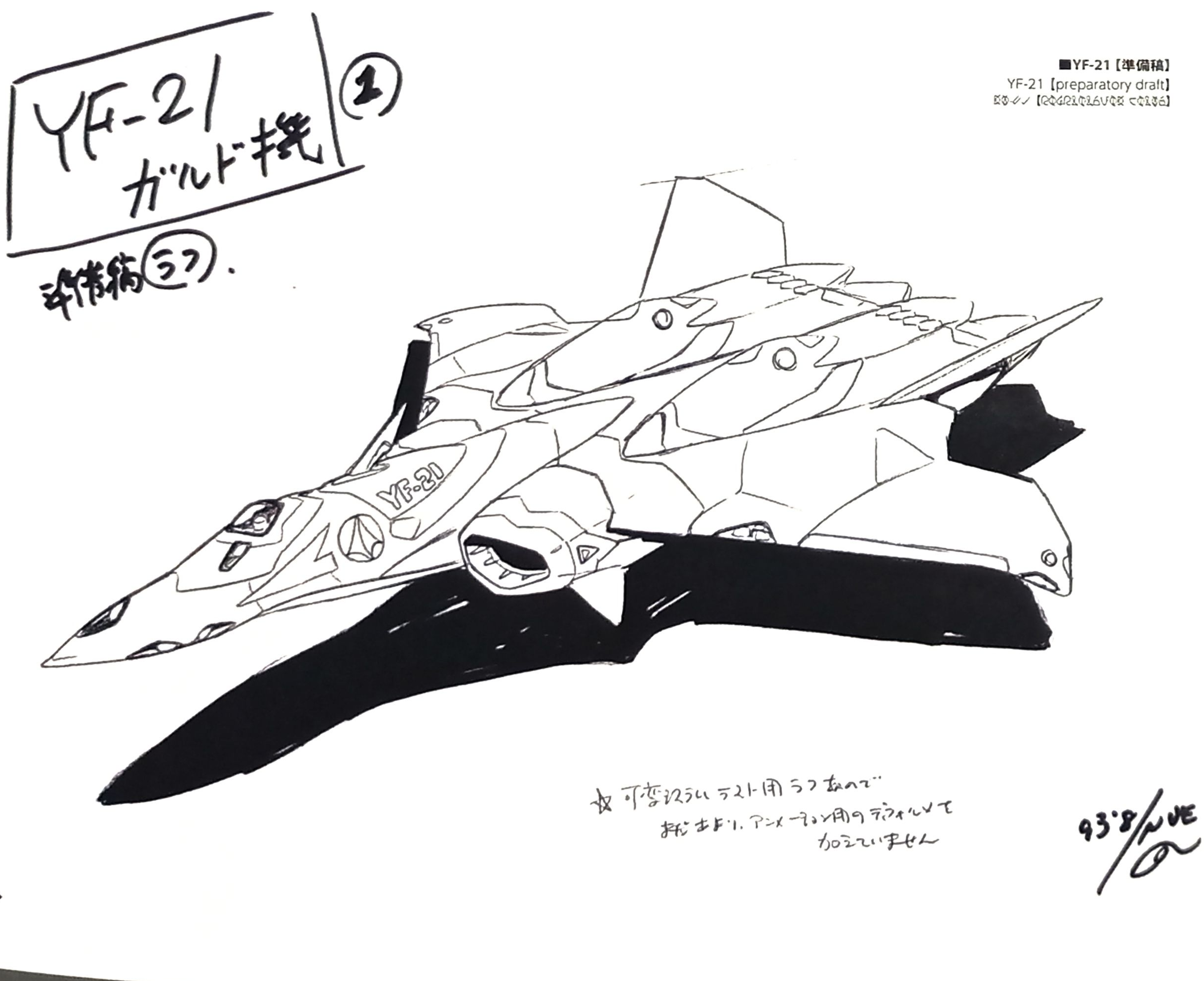


■YF-21【作画参考図】
YF-21【Drawing reference sketch】

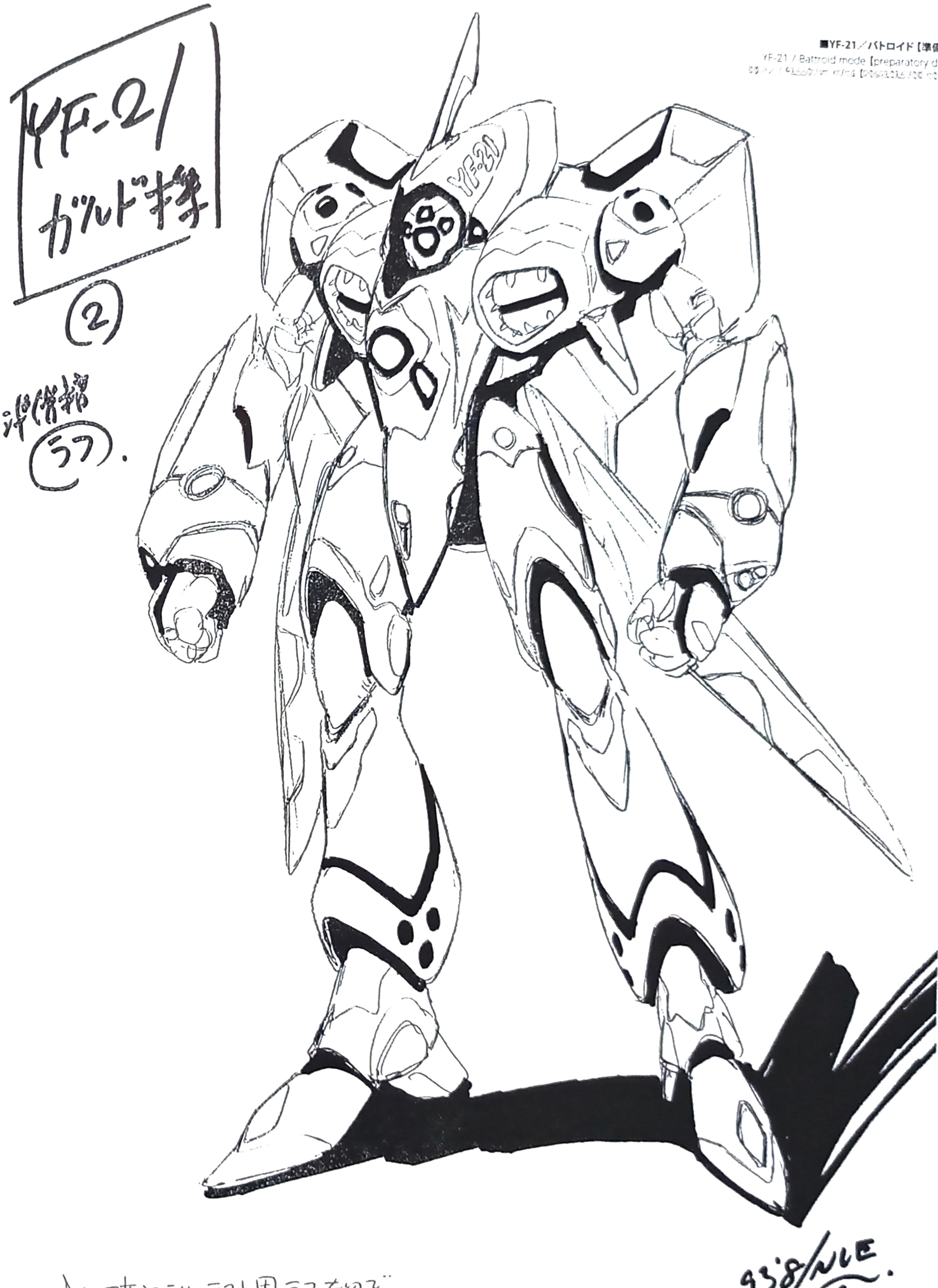


OVA第1巻 シーン23 cut.9の作画参考用画稿。
OVA Volume 1 Scene 23 cut.9 drawing reference sketch.

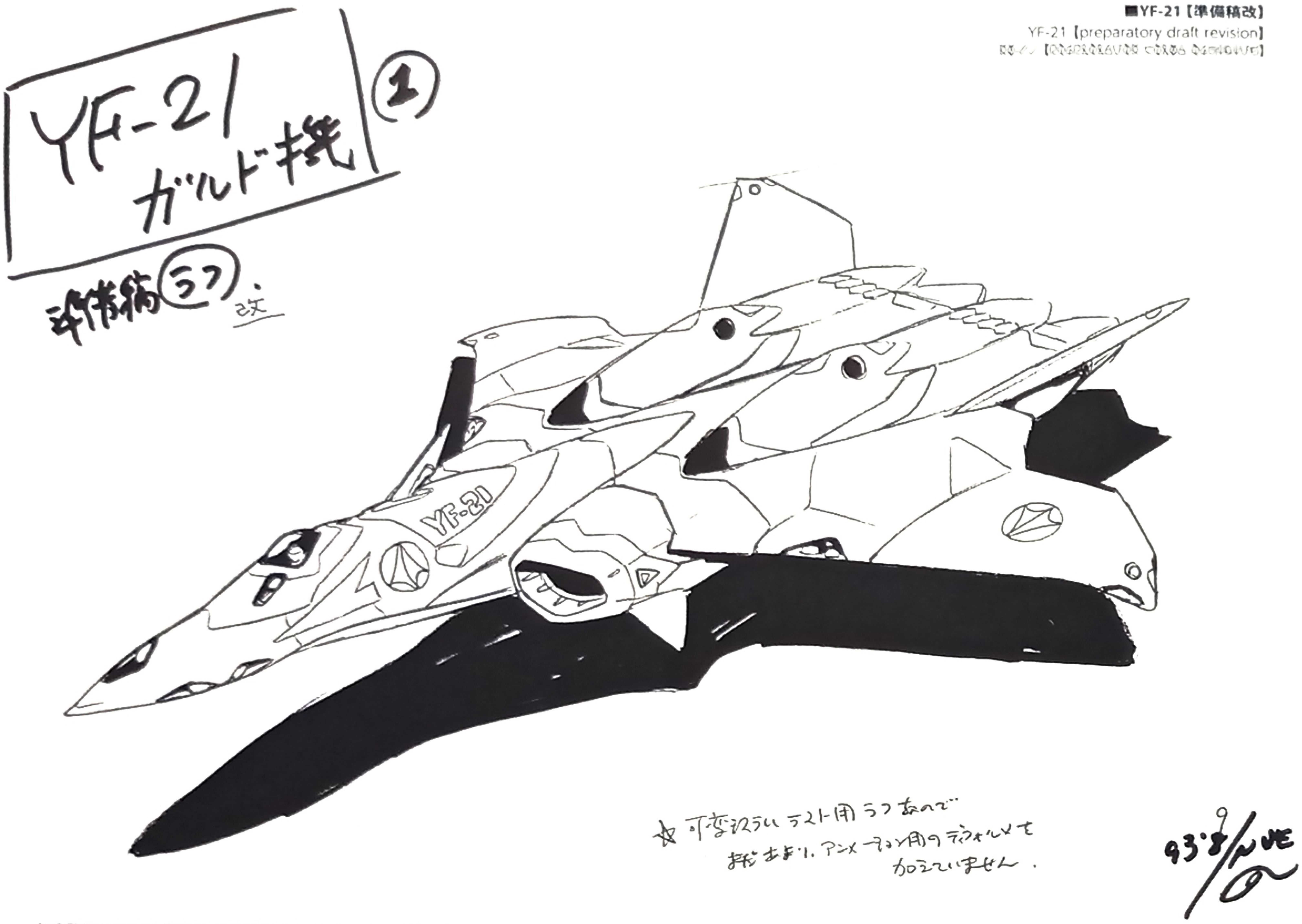
■YF-21【準備稿】
YF-21【preparatory draft】



■YF-21／バトロイド【準備稿】
YF-21 / Battroid mode【preparatory draft】

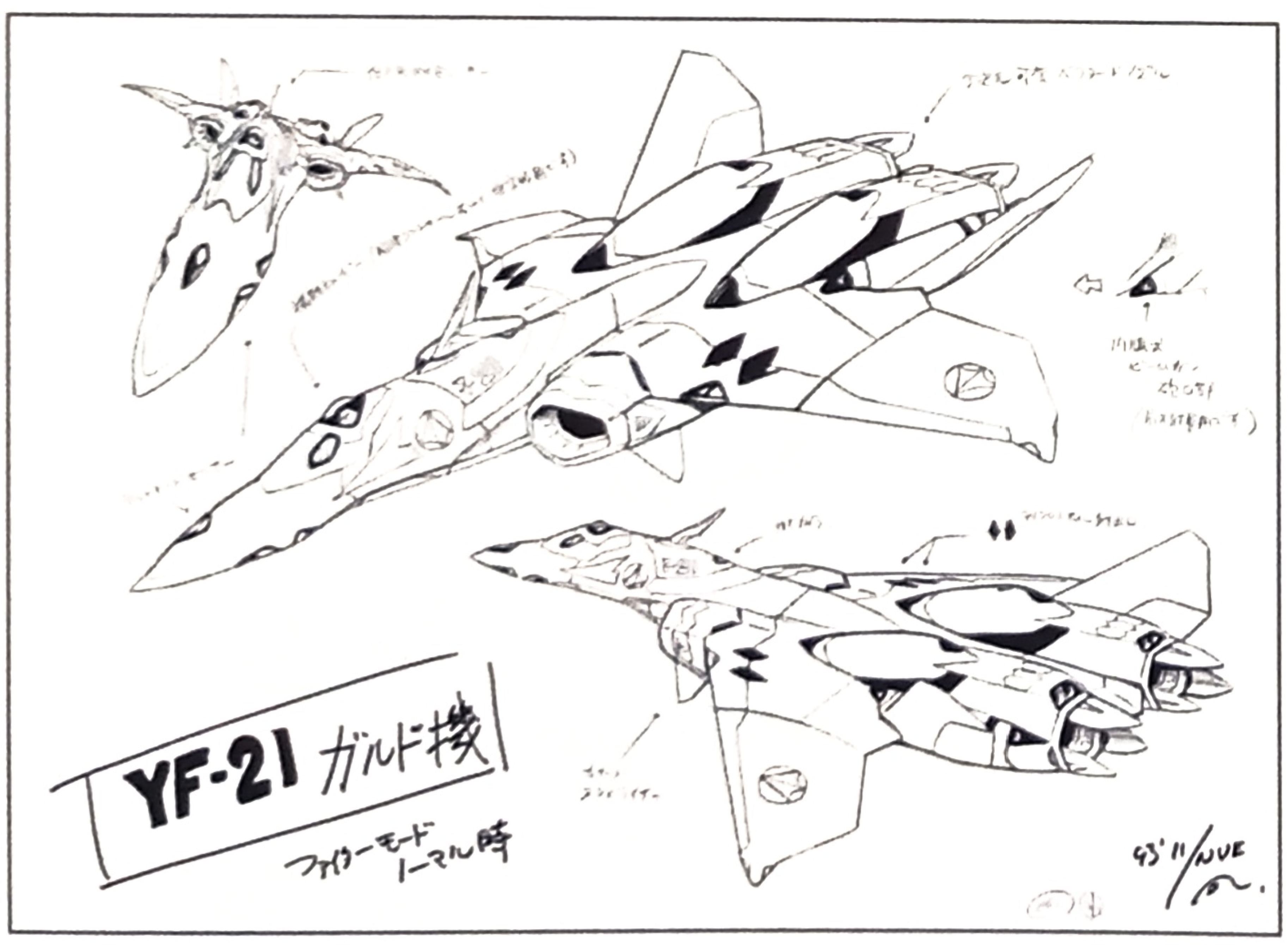


■YF-21【準備稿改】
YF-21【preparatory draft revision】

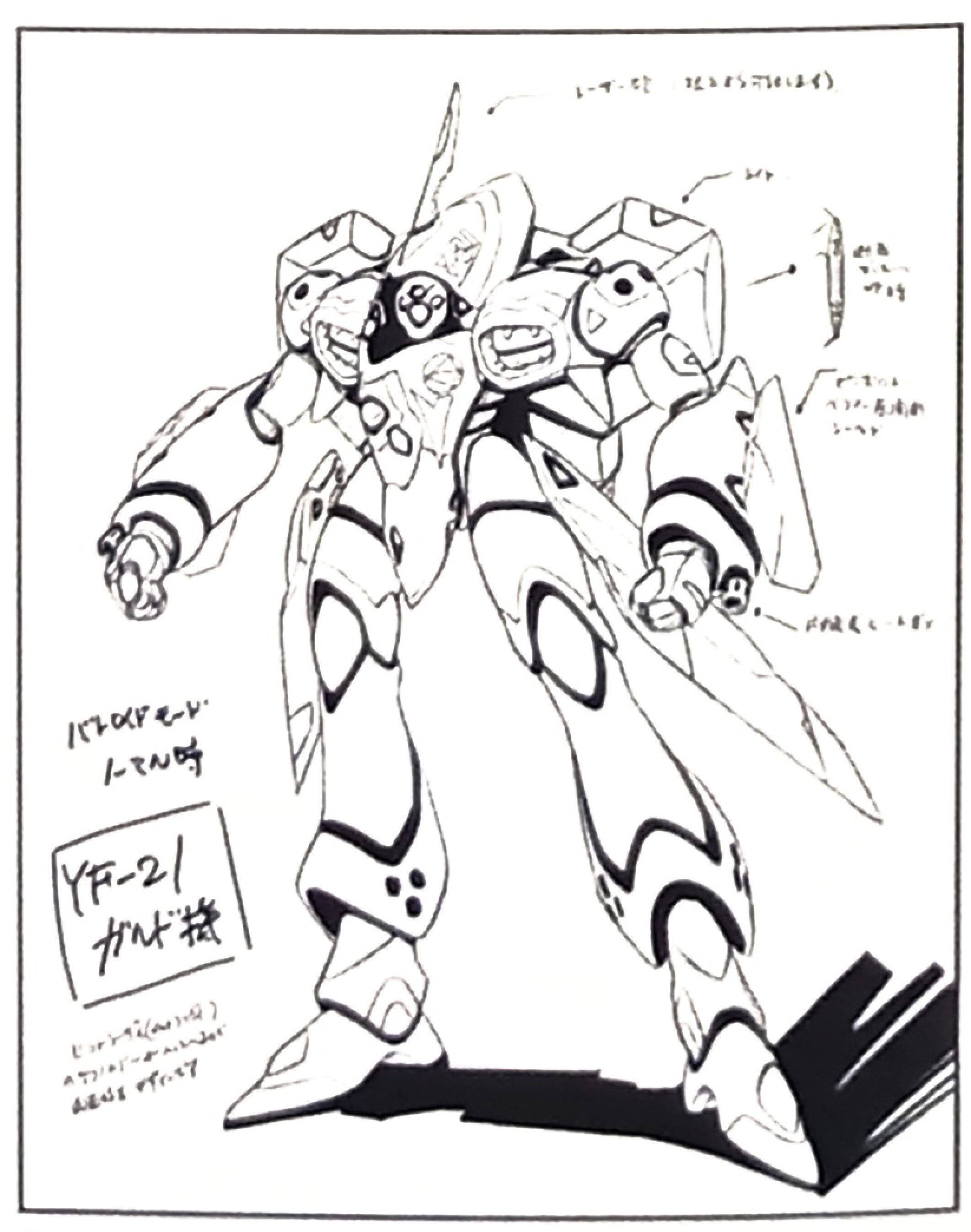


決定稿直前のテスト用画稿。設定画(枠内)と比較すると、細部のディテールや形状のバランスが異なっている。バトロイド形態では、腕部のデザインが大きく違う。

Test draft immediately before the final draft. Compared with the model sheet (within the frame), the balance of detail and shape is different. In the case of the batroid form, the design of the arms is very different.



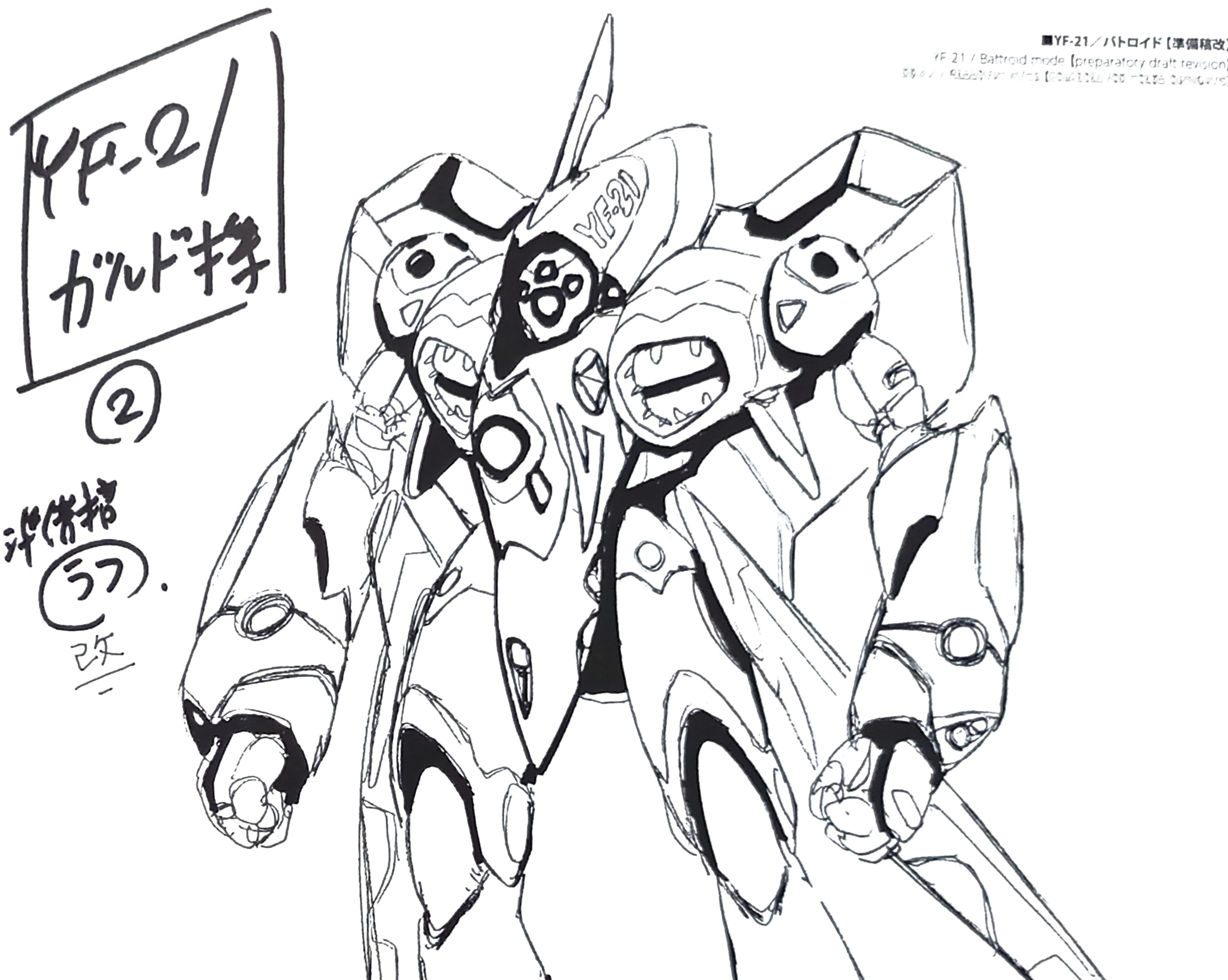
■YF-21【設定画】
YF-21【model sheet】



■YF-21／バトロイド【設定画】
YF-21 / Battroid【model sheet】

■YF-21／バトロイド【準備稿改】

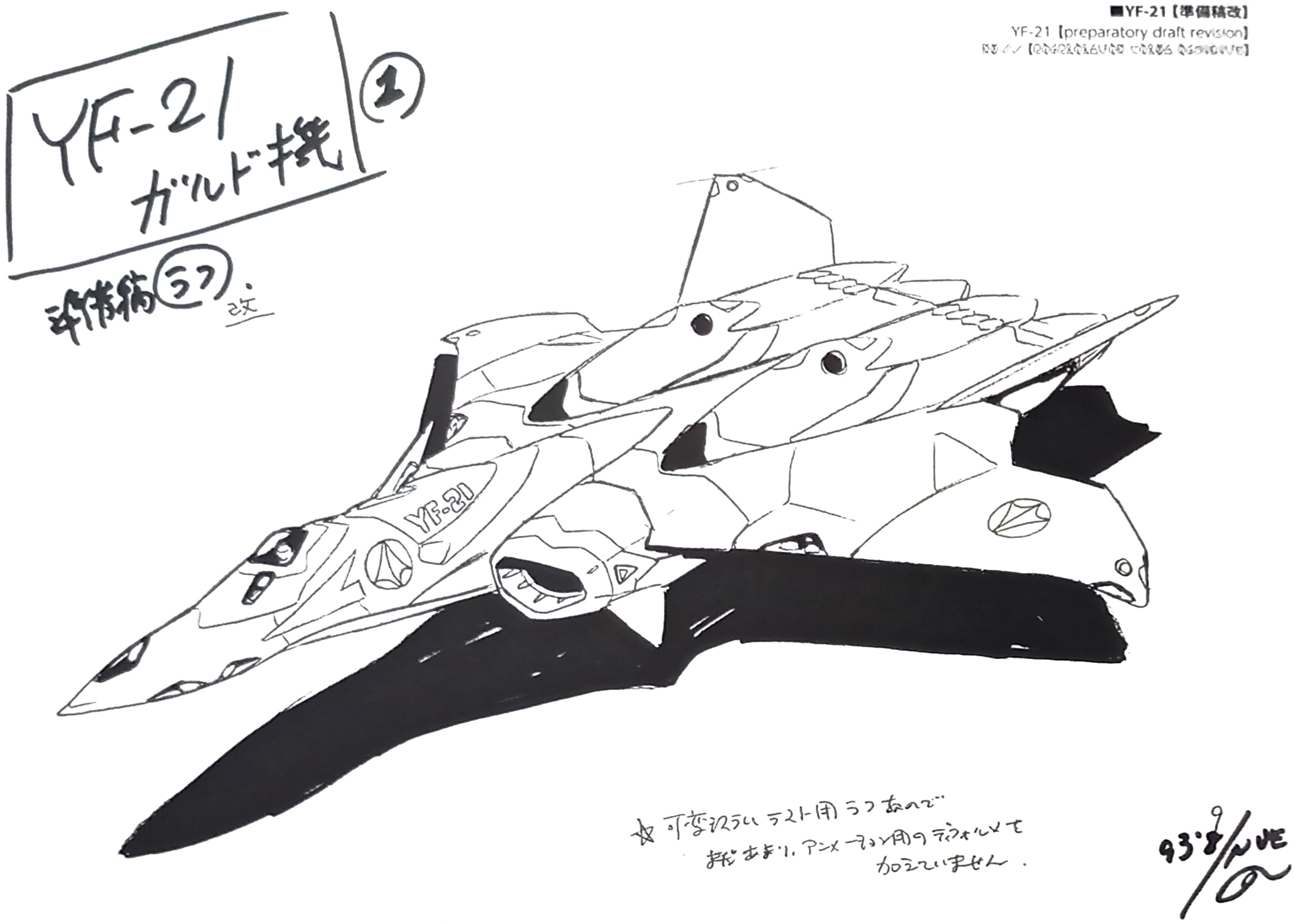
YF-21 / Battroid mode【preparatory draft revision】



p.387の画稿とほぼ同じだが、コクピット周辺のマーキングが修正され、膝下のディテールが削除されている。

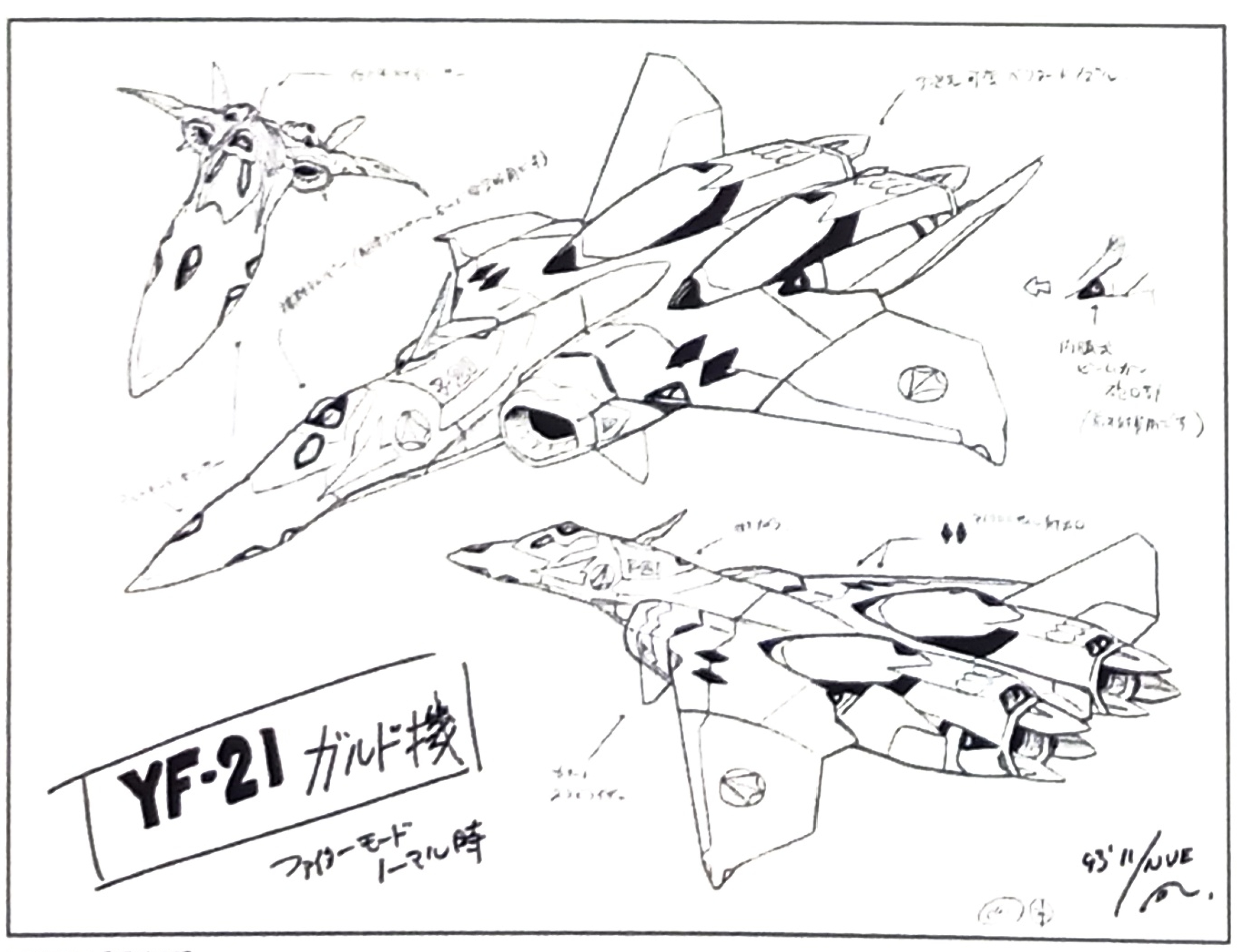
Almost the same as the sketch on p.387, but the markings around the cockpit have been modified and the details below the knee have been removed.

■YF-21【準備稿改】
YF-21【preparatory draft revision】

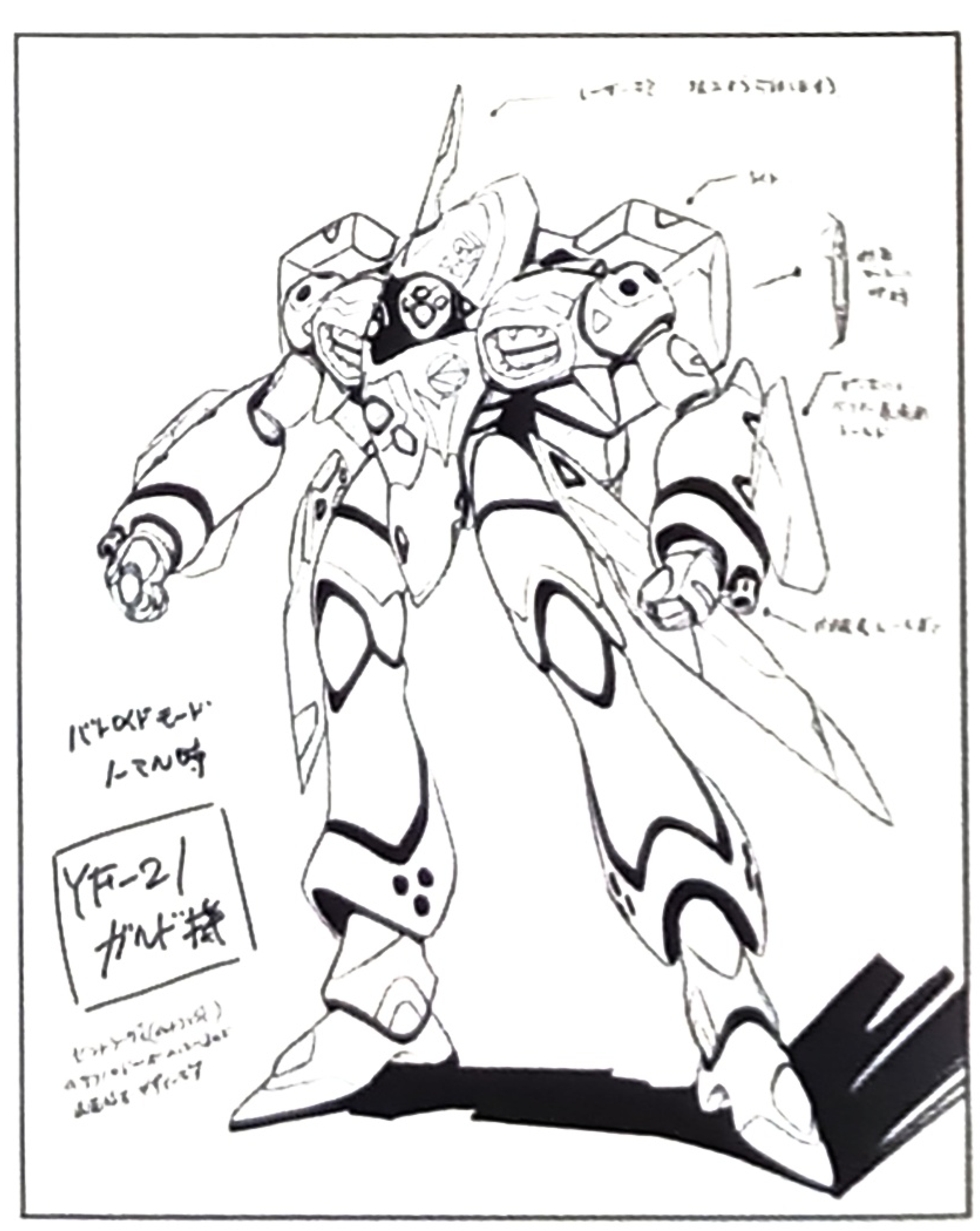


決定稿直前のテスト用画稿。設定画(枠内)と比較すると、細部のディテールや形状のバランスが異なっている。バトロイド形態では、腕部のデザインが大きく違う。

Test draft immediately before the final draft. Compared with the model sheet (within the frame), the balance of detail and shape is different. In the case of the batroid form, the design of the arms is very different.



■YF-21【設定画】
YF-21【model sheet】



■YF-21/バトロイド【設定画】
YF-21 / Battroid【model sheet】

■YF-21／バトロイド【準備稿改】

YF-21 / Battroid mode【preparatory draft revision】



p.387の画稿とほぼ同じだが、コクピット周辺のマーキングが修正され、膝下のディテールが削除されている。

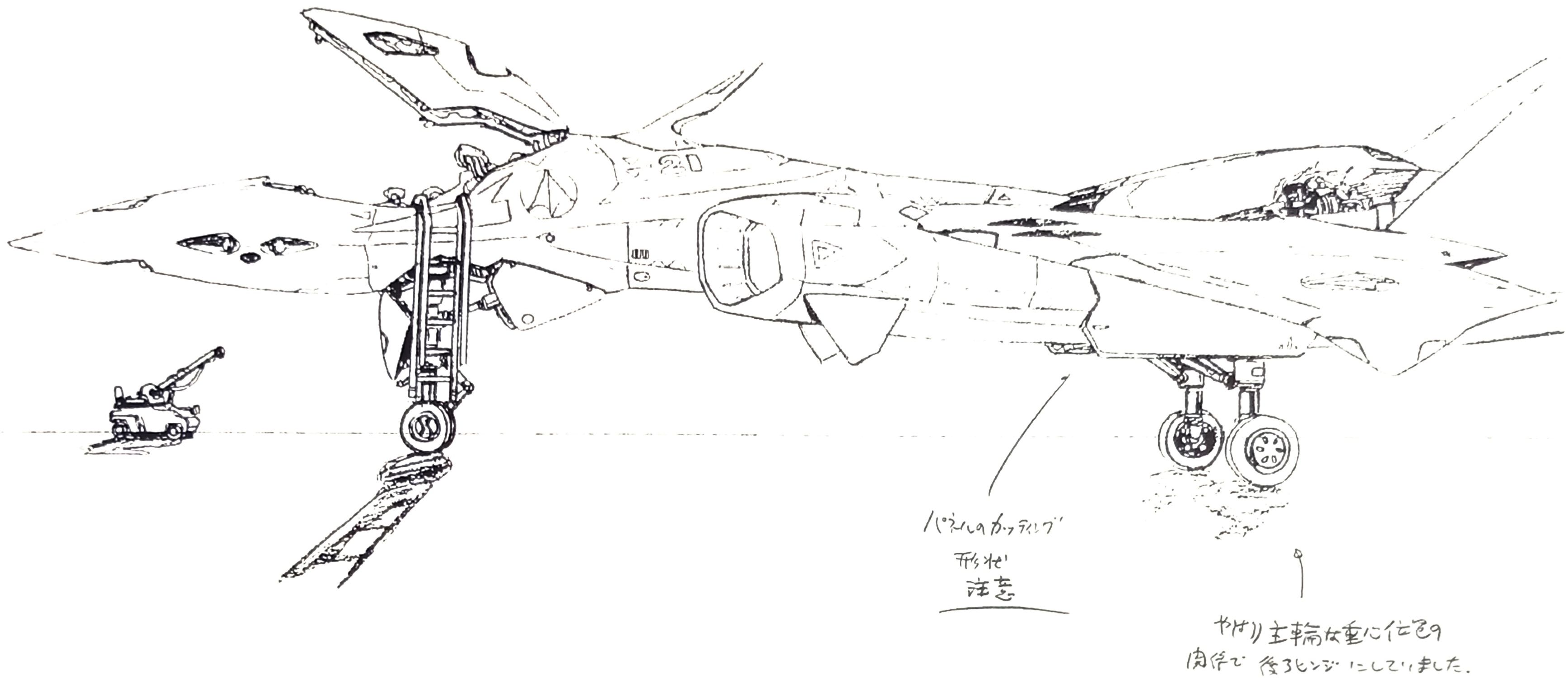
Almost the same as the sketch on p.387, but the markings around the cockpit have been modified and the details below the knee have been removed.

■YF-21【アニメ用原画】

YF-21【Original picture for animation】

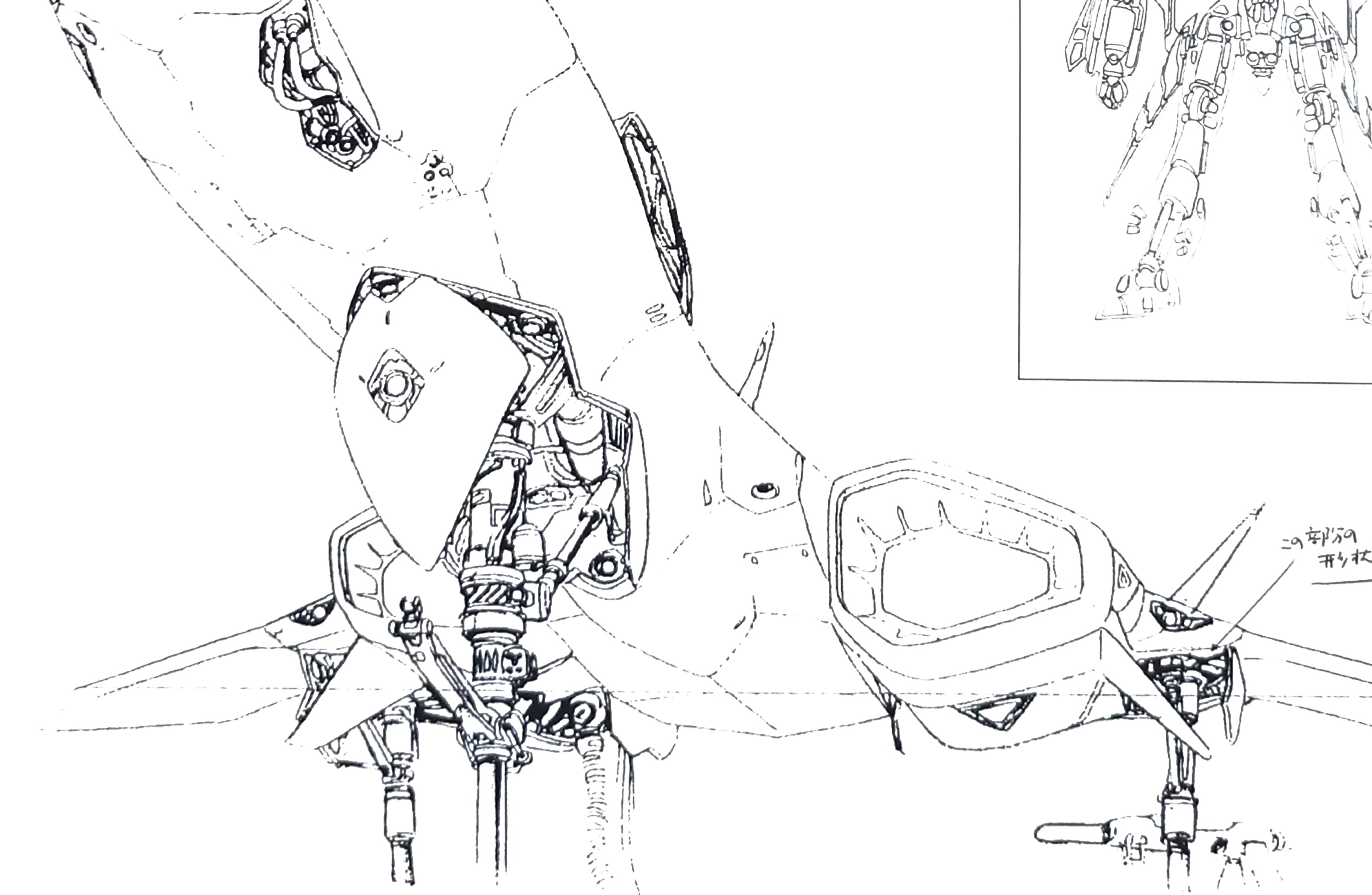
アニメ用に描かれた背景用の止め絵のコピーで、模型メーカーへ着陸脚収納庫扉の形状参考資料として渡されたメモ書き付きの複写である(次ページも同様)。

A copy of the background still picture drawn for animation, with a memo written on it as a reference material for the shape of the landing gear storage door to the model maker(Same for the next page).



■YF-21【アニメ用原画】

YF-21【Original picture for animation】

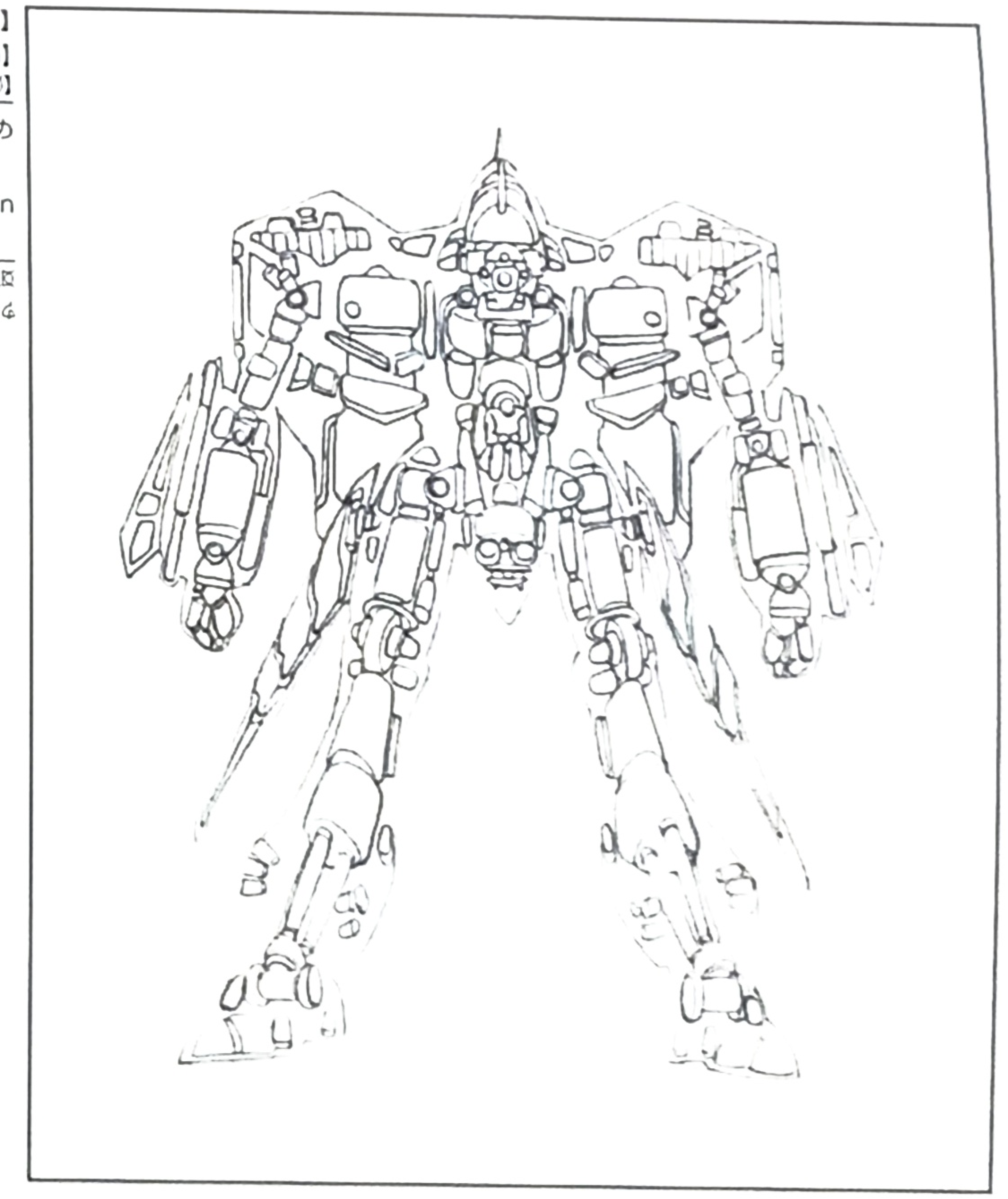


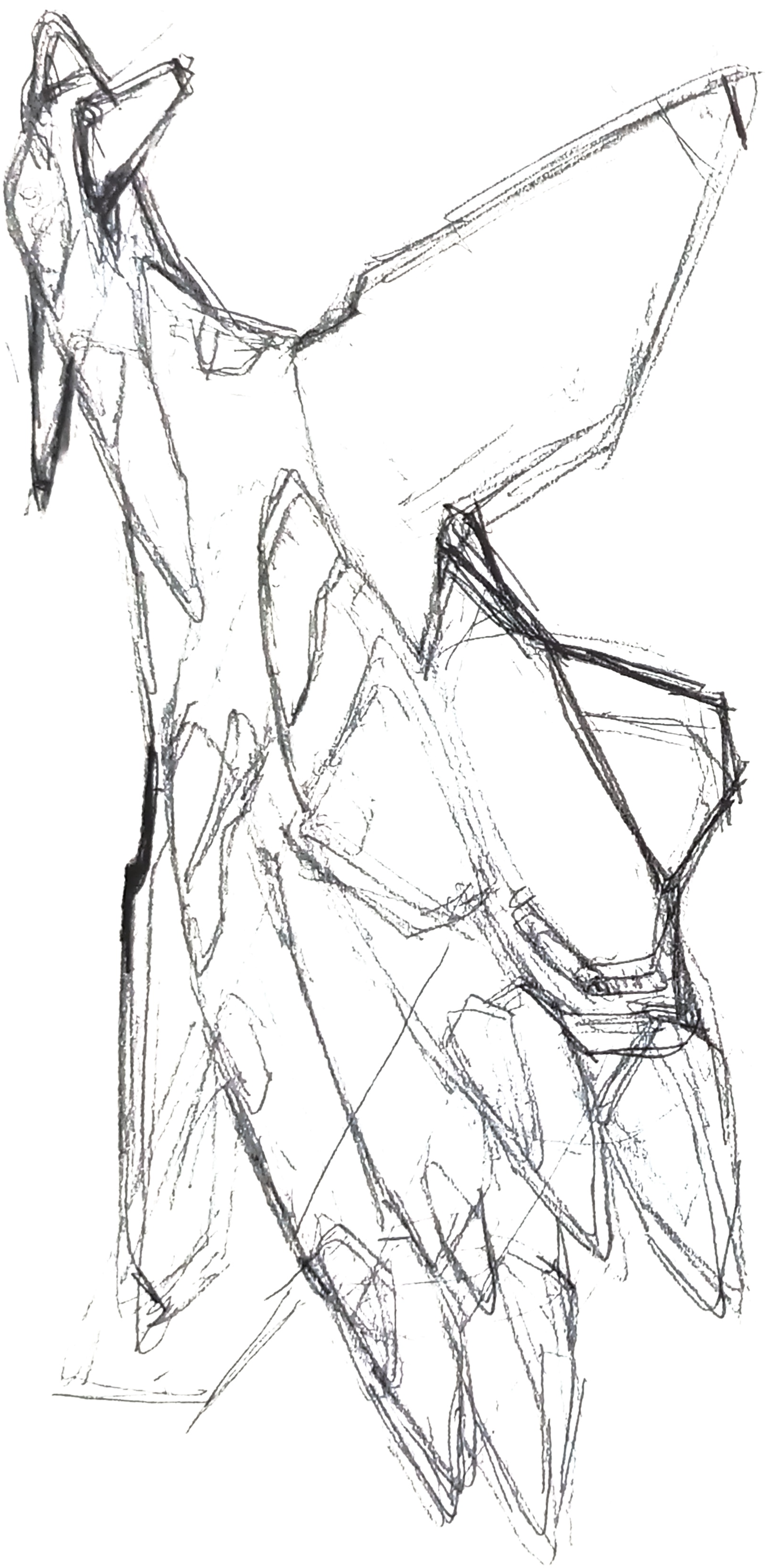
■YF-21／バトロイド【アニメ用原画】

YF-21 / Battroid【Original picture for animation】

管制室のモニターに表示されるYF-21の状態表示画面のために描かれた原画。

The original picture drawn for the status display screen of YF-21 displayed on the monitor in the control room.





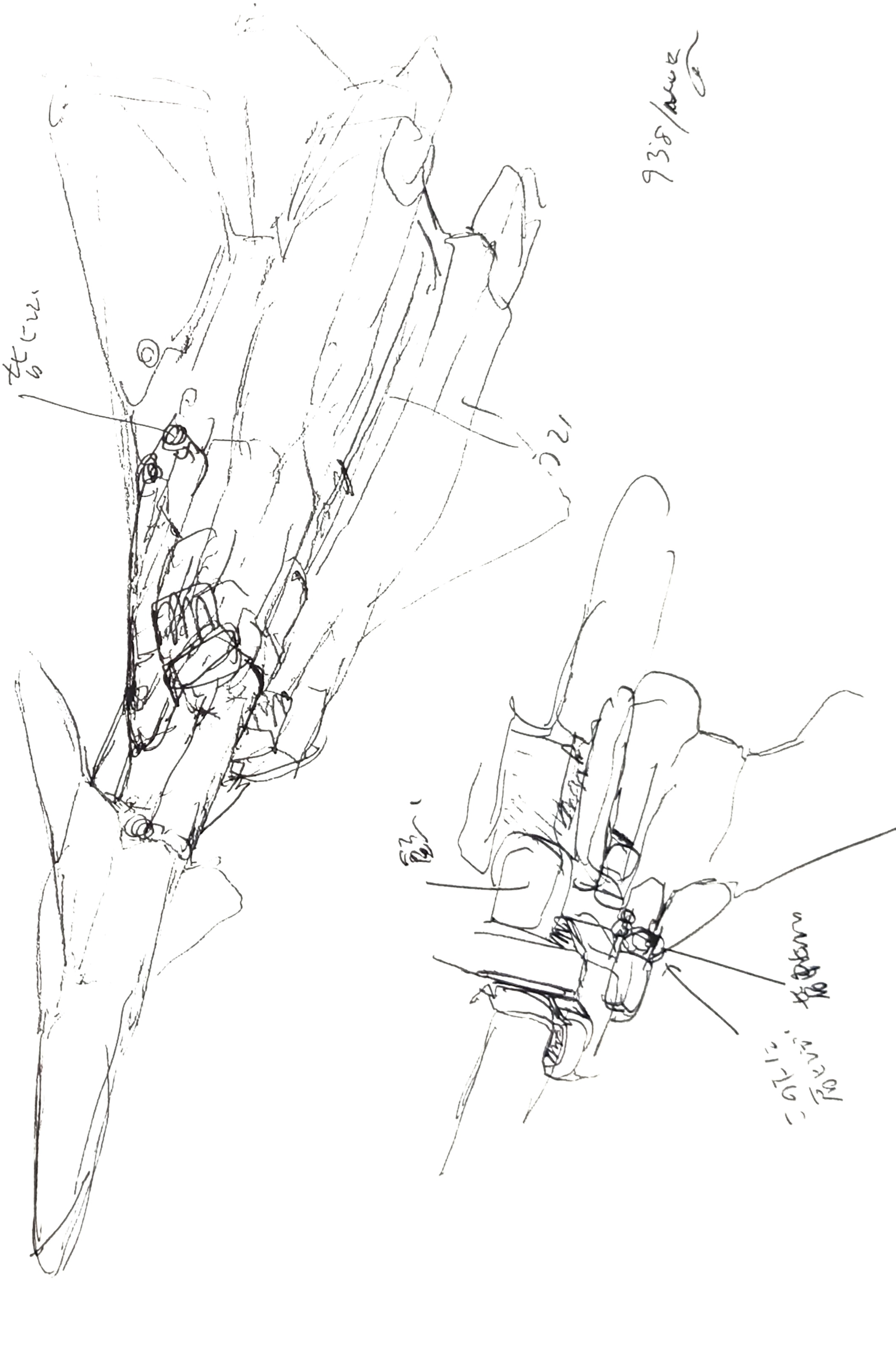
■VF-11サンダーボルト【設定画用ラフ】
VF-11 Thunderbolt【rough sketch for model sheet】



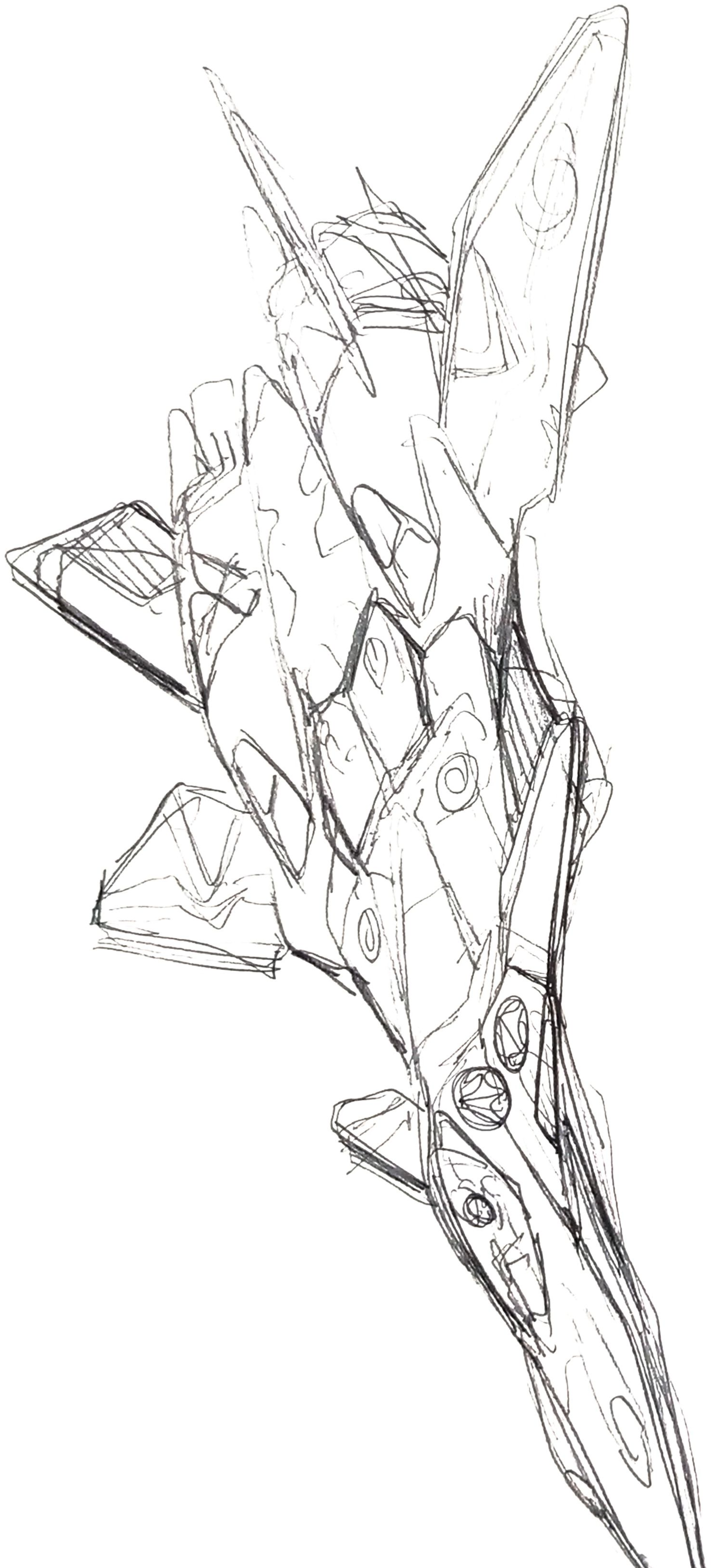
■VF-11サンダーボルト／下面【設定画用ラフ】
VF-11 Thunderbolt / under view【rough sketch for model sheet】



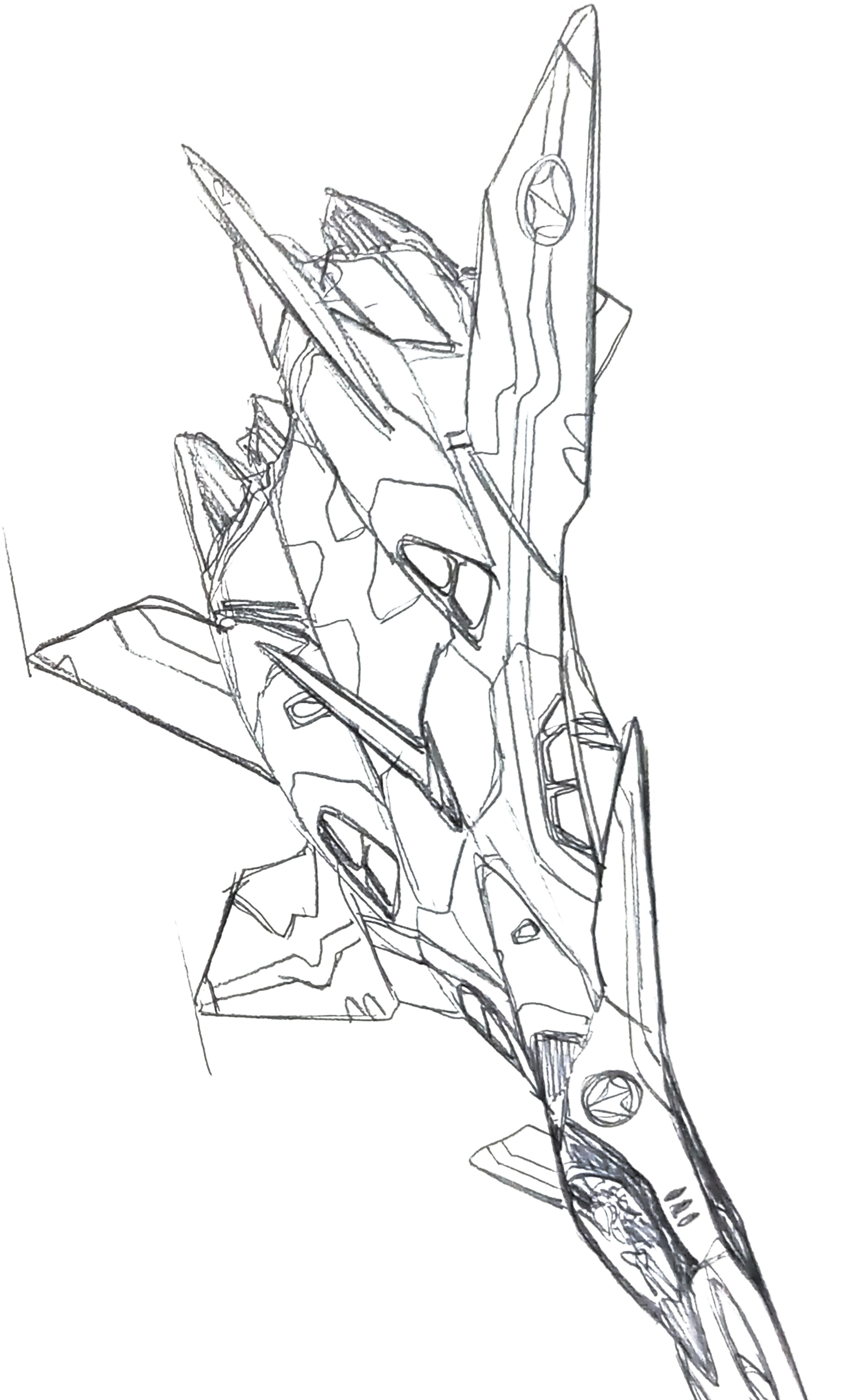
■VF-11サンダーボルト
VF-11 Thunderbolt



■VF-11サンダーボルト／変形機構【作画指示図】
VF-11 Thunderbolt / transformation mechanism [Drawing instruction sketch]



■VF-11サンダーボルト【設定画用ラフ】
VF-11 Thunderbolt【rough sketch for model sheet】
[illegible]



■VF-11サンダーボルト【設定画用ラフ】
VF-11 Thunderbolt【rough sketch for model sheet】
[illegible]

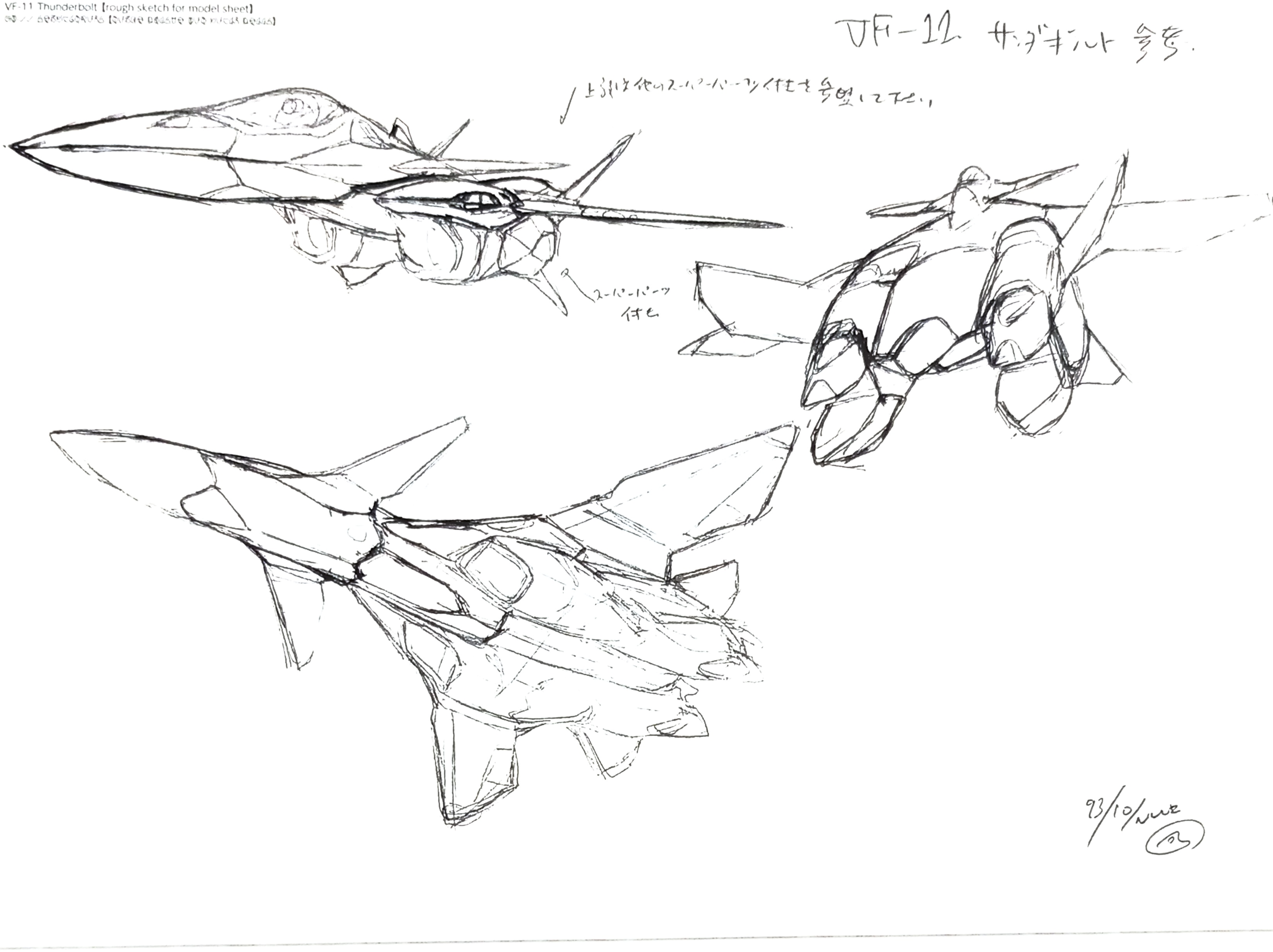


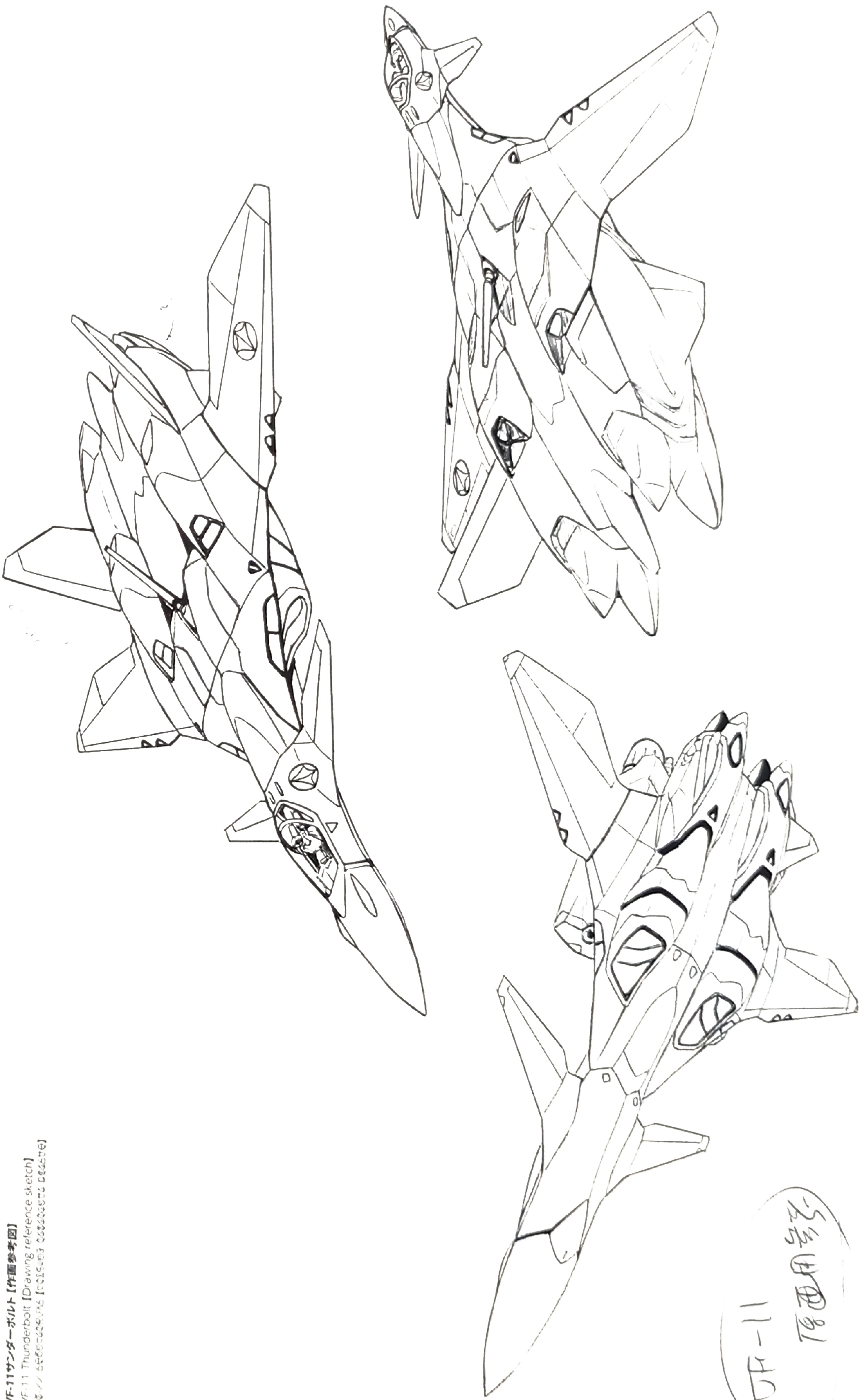
■VF-11サンダーボルト【設定画用ラフ】
VF-11 Thunderbolt【rough sketch for model sheet】



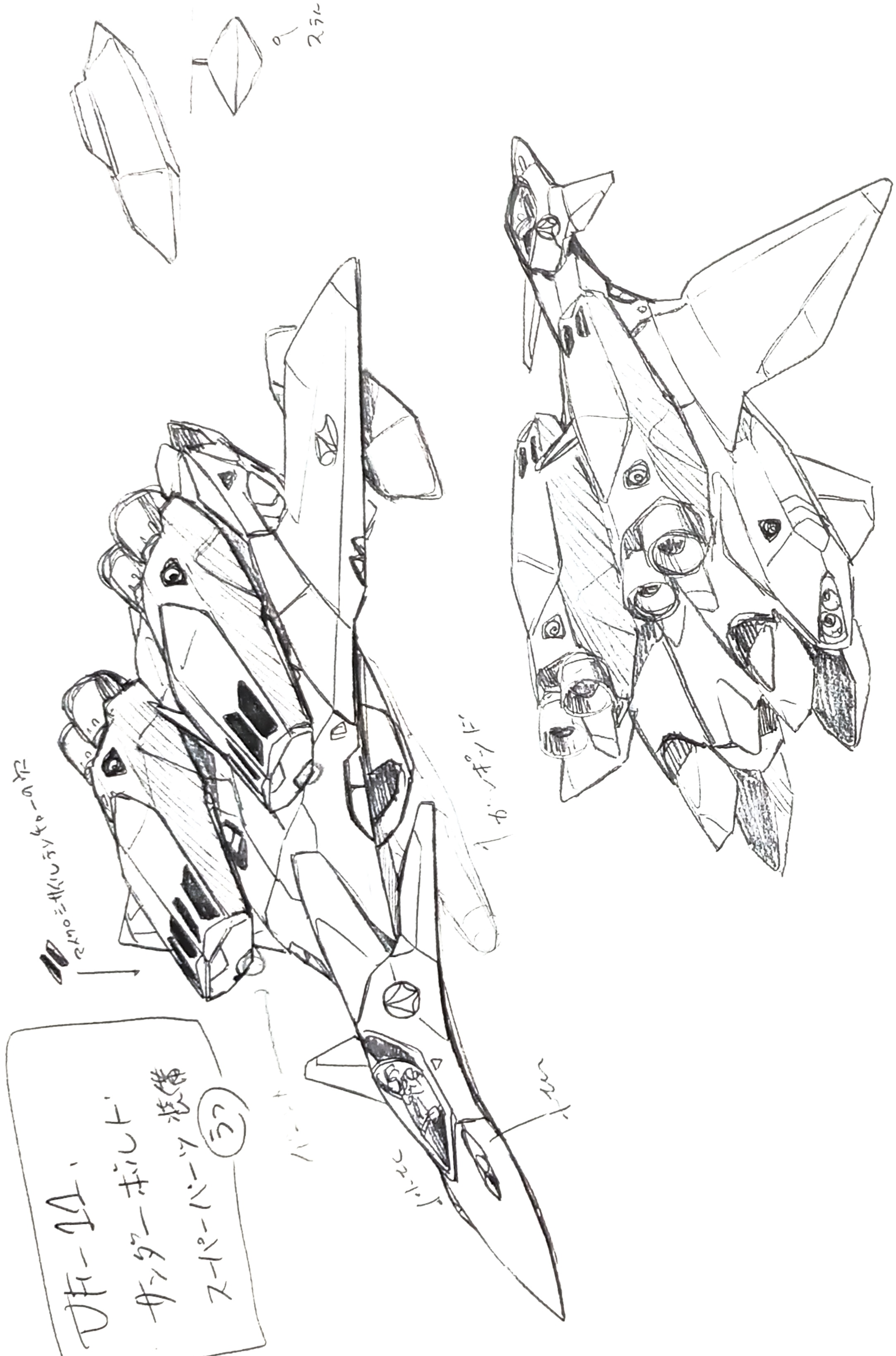
■VF-11サンダーボルト【準備稿改】
VF-11 Thunderbolt【preparatory draft revision】

■VF-11サンダーボルト【設定画用ラフ】
VF-11 Thunderbolt【rough sketch for model sheet】

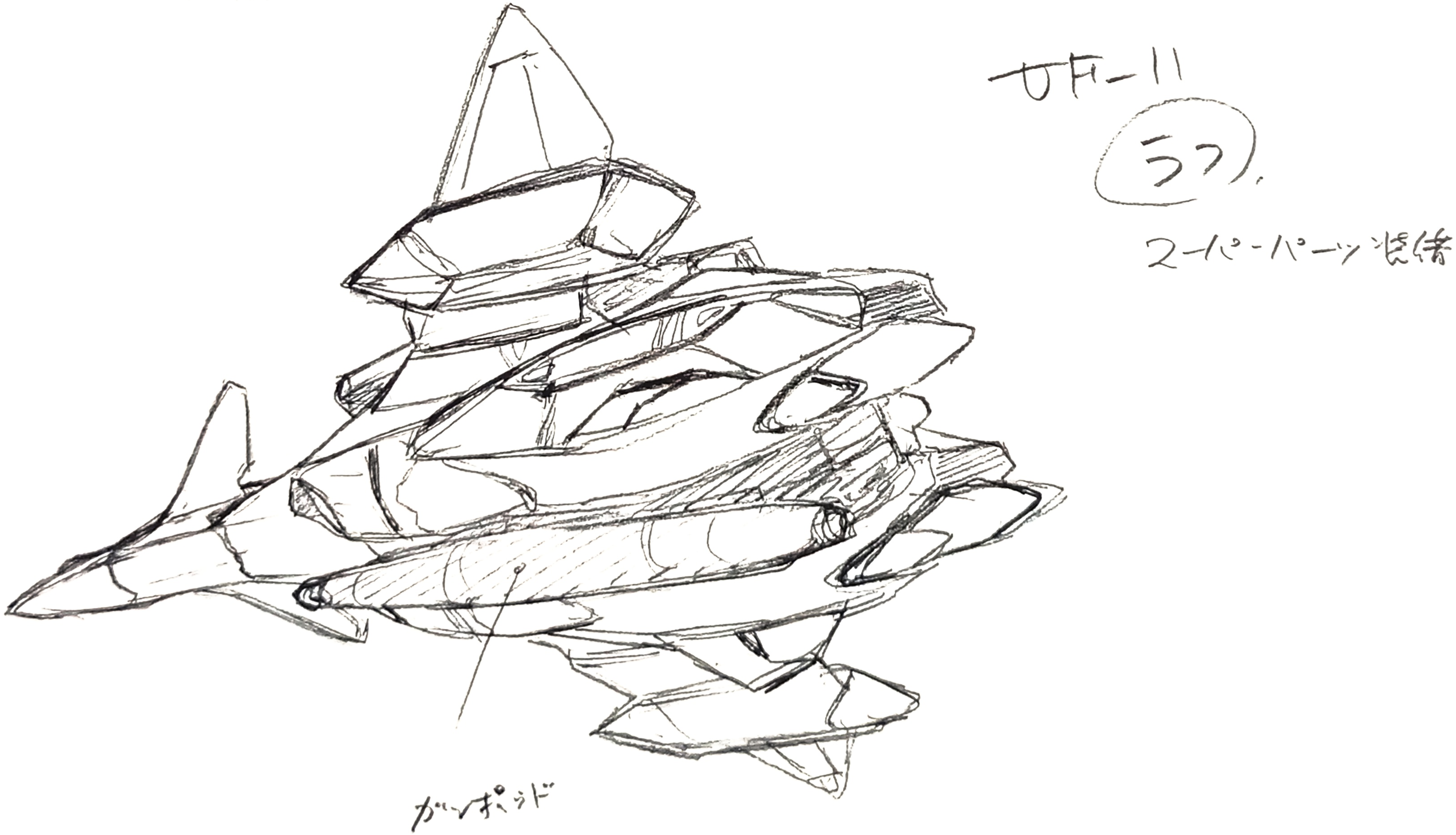




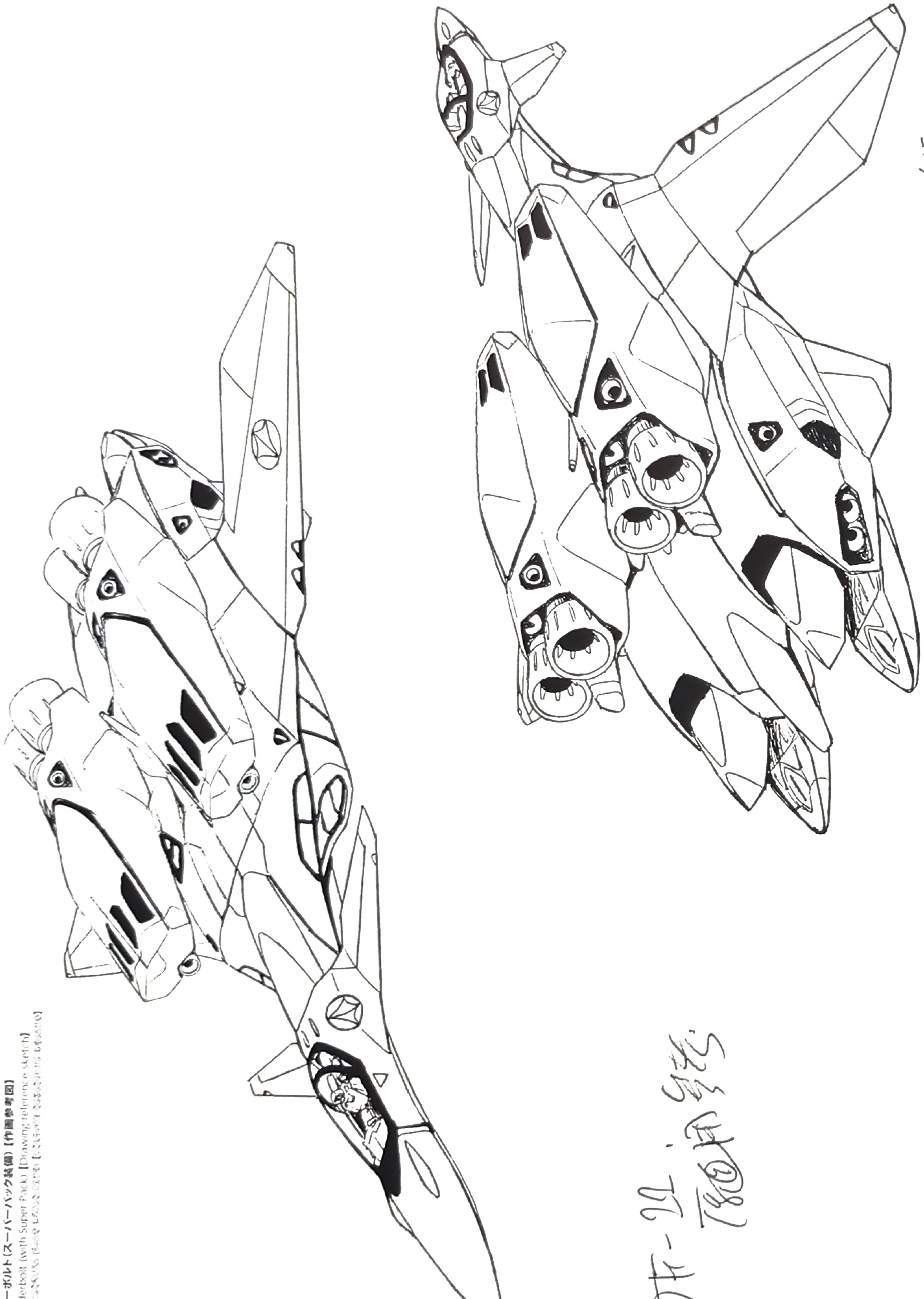
■VF-11サンダーボルト【作画参考図】
VF-11 Thunderbolt【Drawing reference sketch】



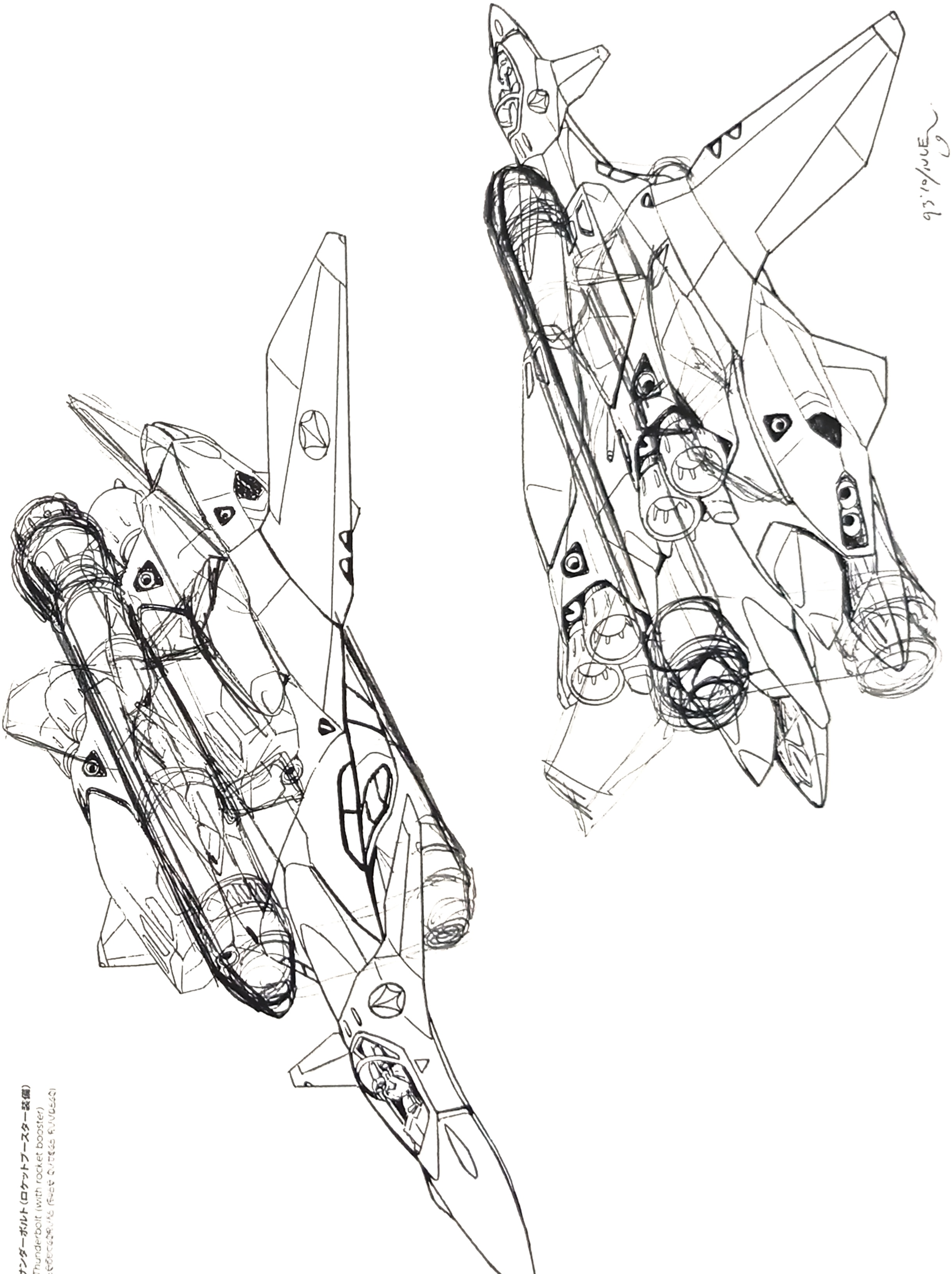
■VF-11サンダーボルト（スーパーパック装備）
VF-11 Thunderbolt (with Super Pack)



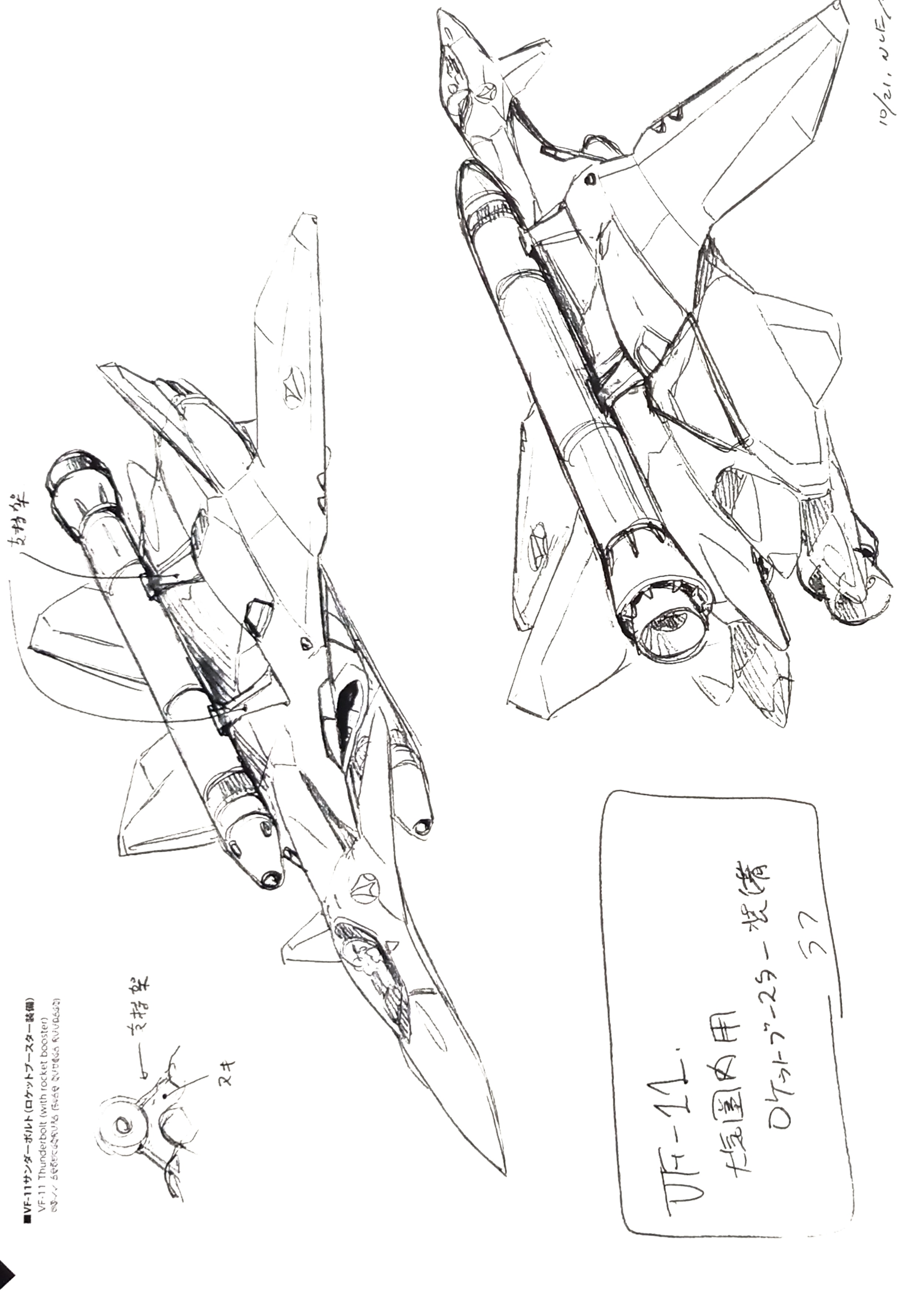
■VF-11サンダーボルト(スーパーパック装備)／下面
VF-11 Thunderbolt (with Super Pack) / under view



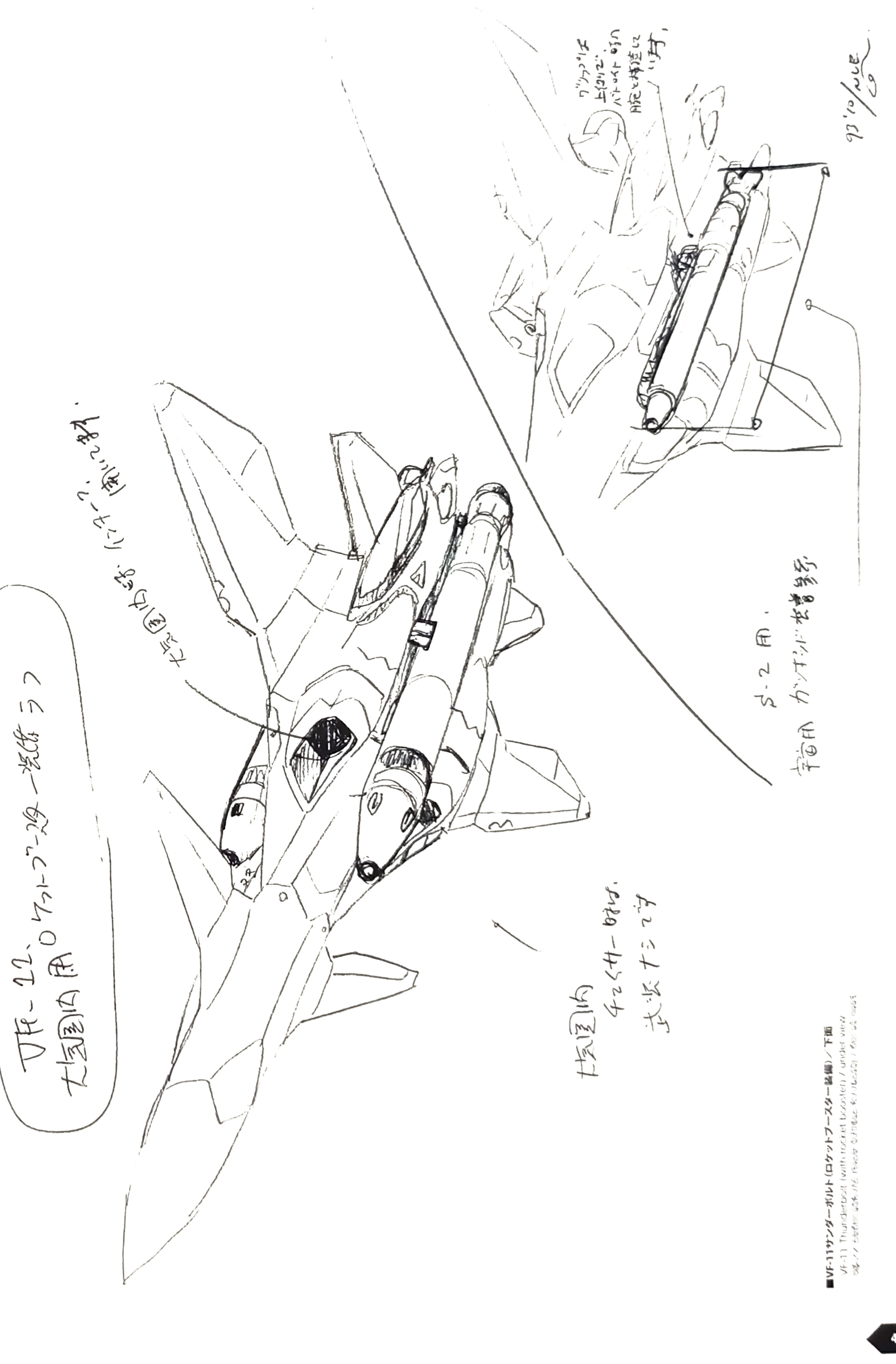
■VF-11サンダーボルト(スーパーパック装備)【作画参考図】
VF-11 Thunderbolt (with Super Pack)【Drawing reference sketch】



■VF-11サンダーボルト(ロケットブースター装備)
VF-11 Thunderbolt (with rocket booster)
[illegible]



■VF-11サンダーボルト(ロケットブースター装備)
VF-11 Thunderbolt (with rocket booster)

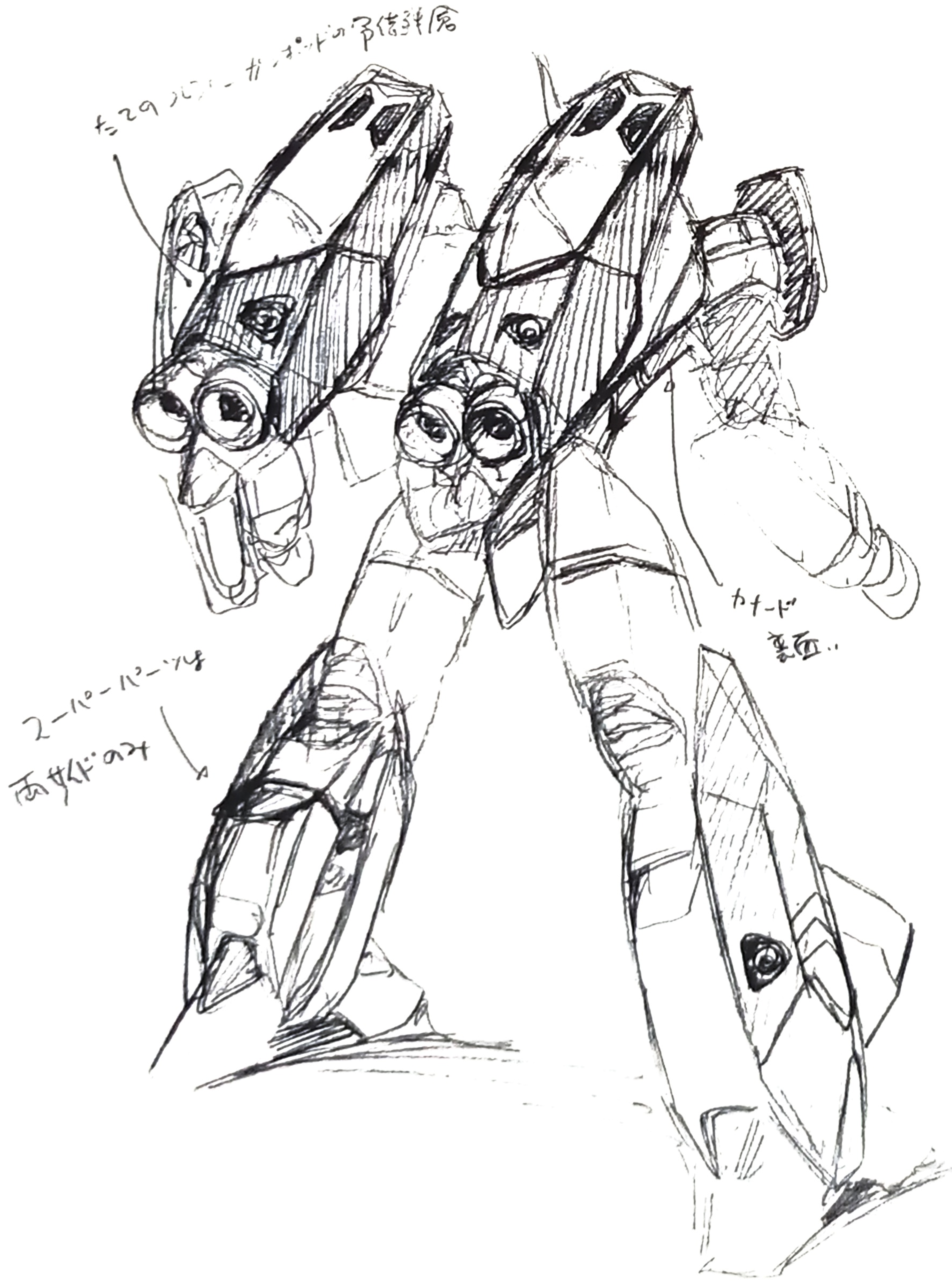


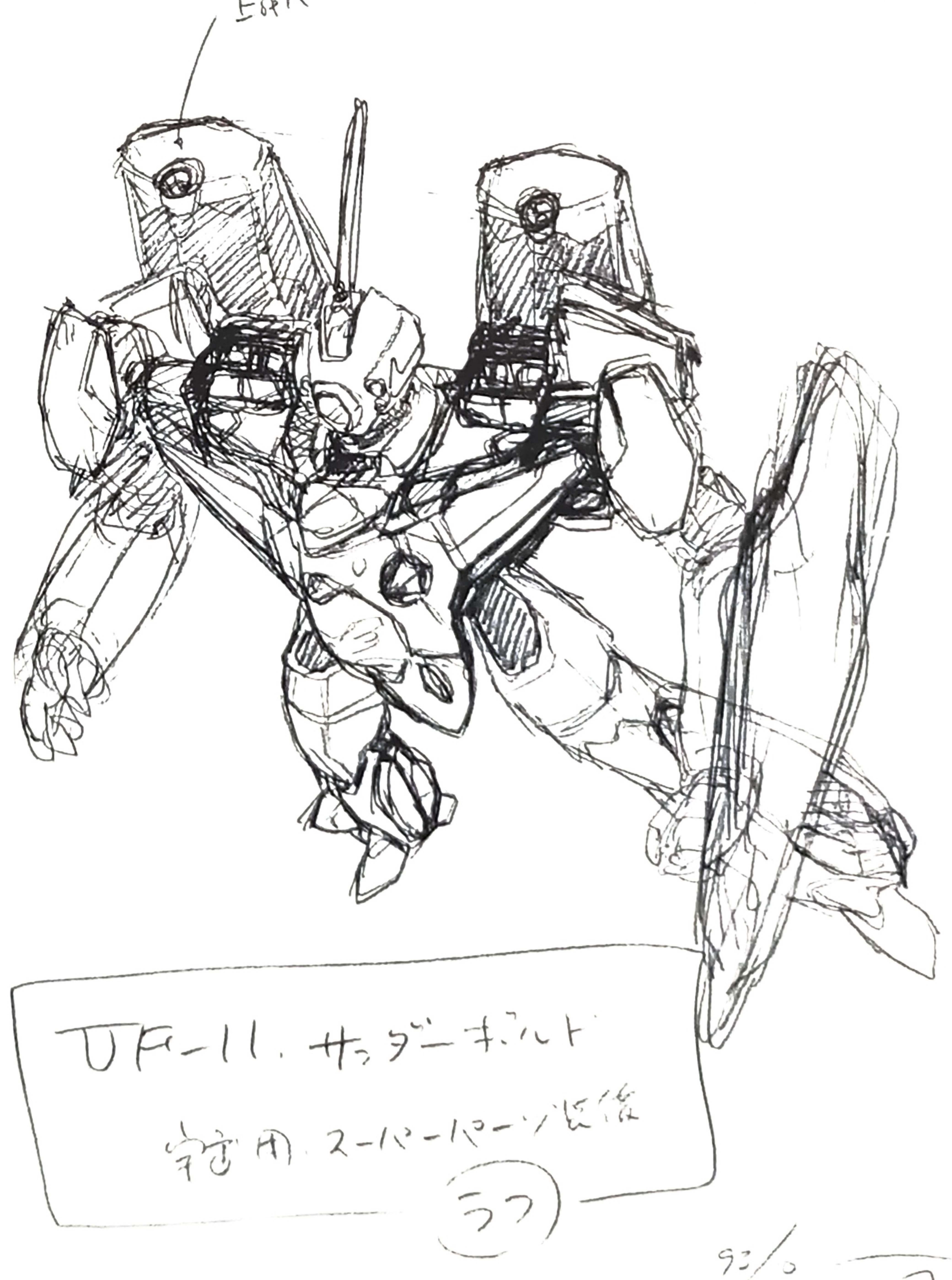
■VF-11サンダーボルト(ロケットブースター装備)/下面
VF-11 Thunderbolt (with rocket booster) / under view

■VF-11サンダーボルト／バトロイド
VF-11 Thunderbolt / Battroid mode

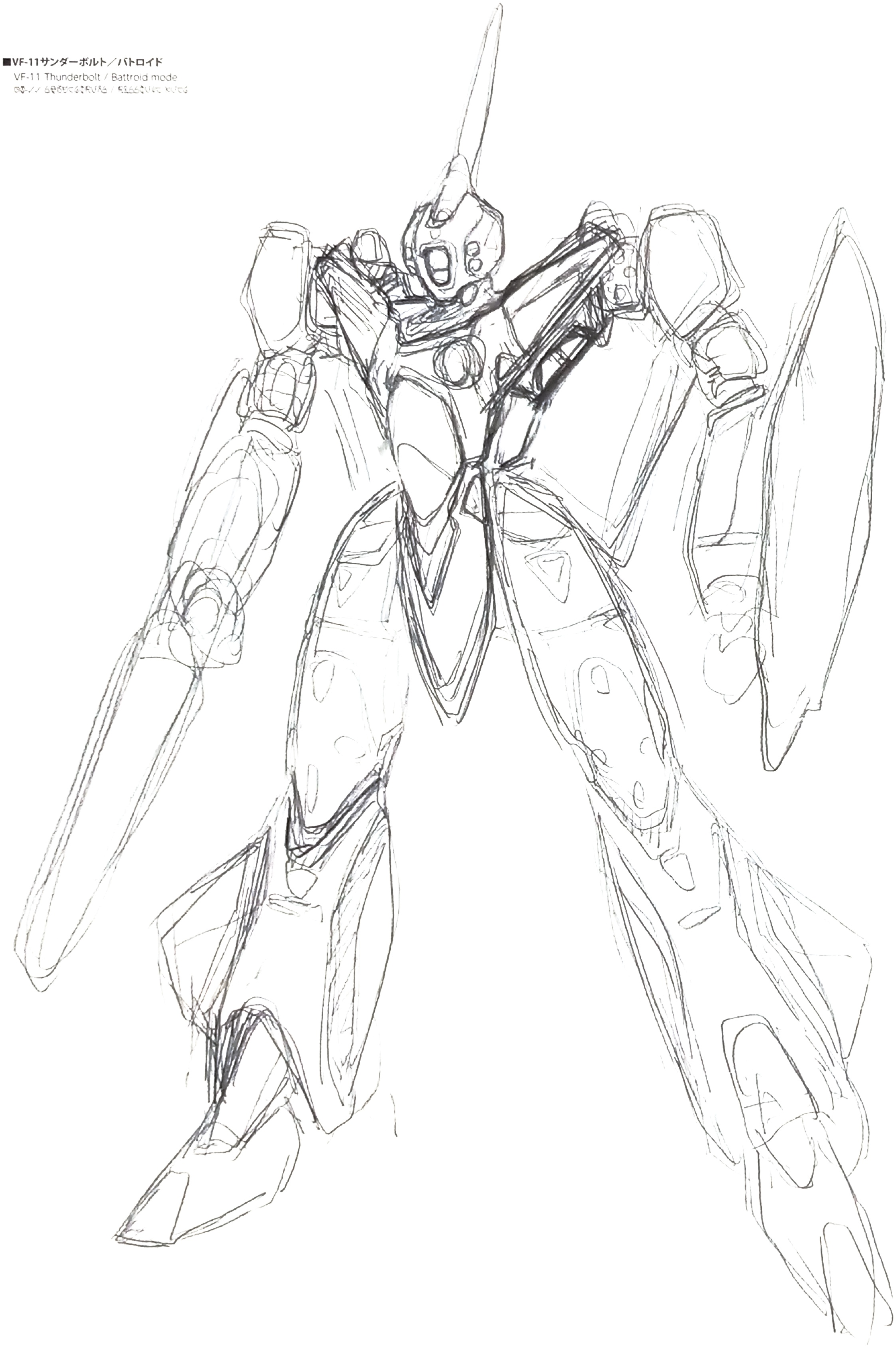


■VF-11サンダーボルト(スーパーパック装備)／バトロイド
VF-11 Thunderbolt (with Super Pack) / Battroid mode

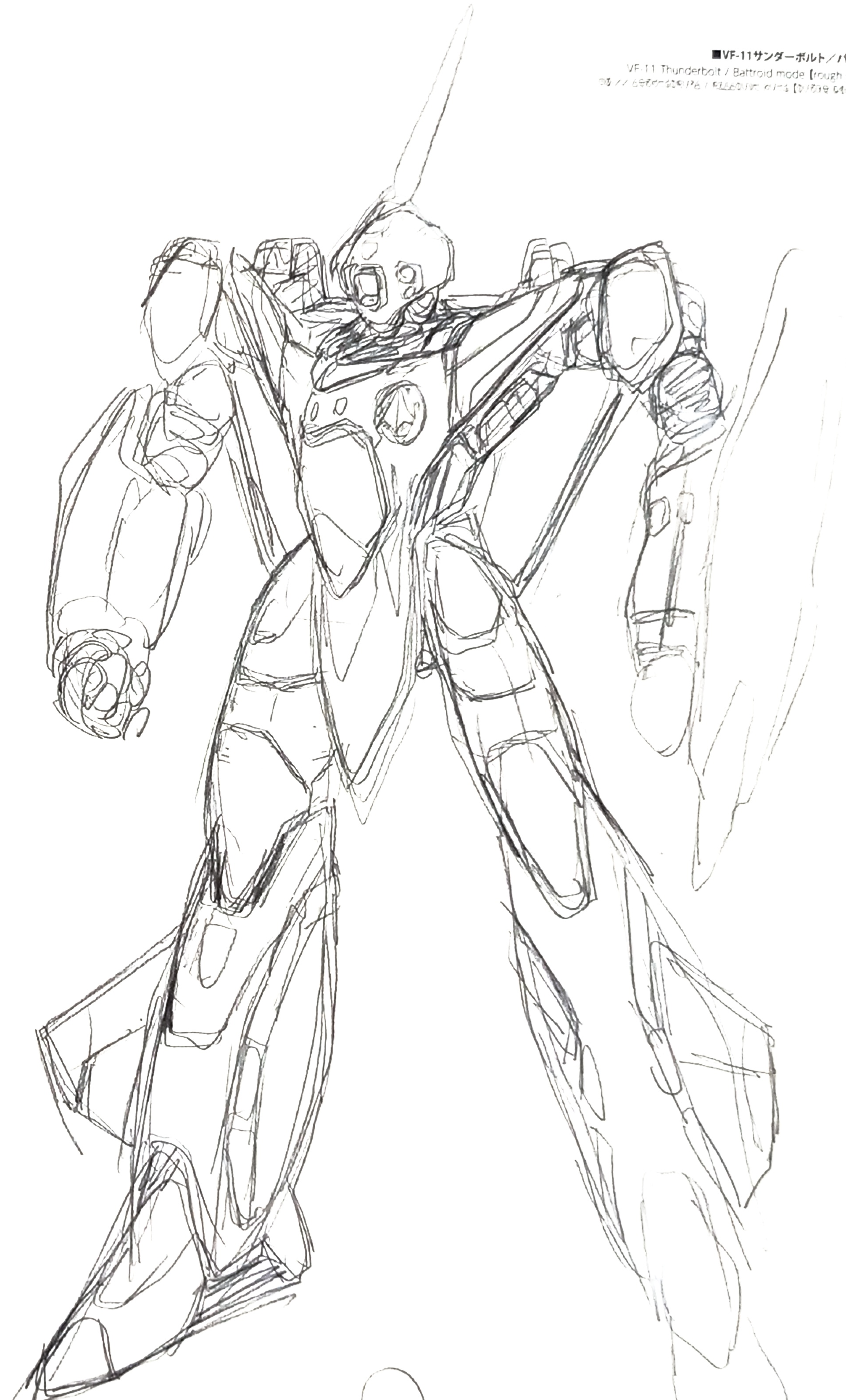


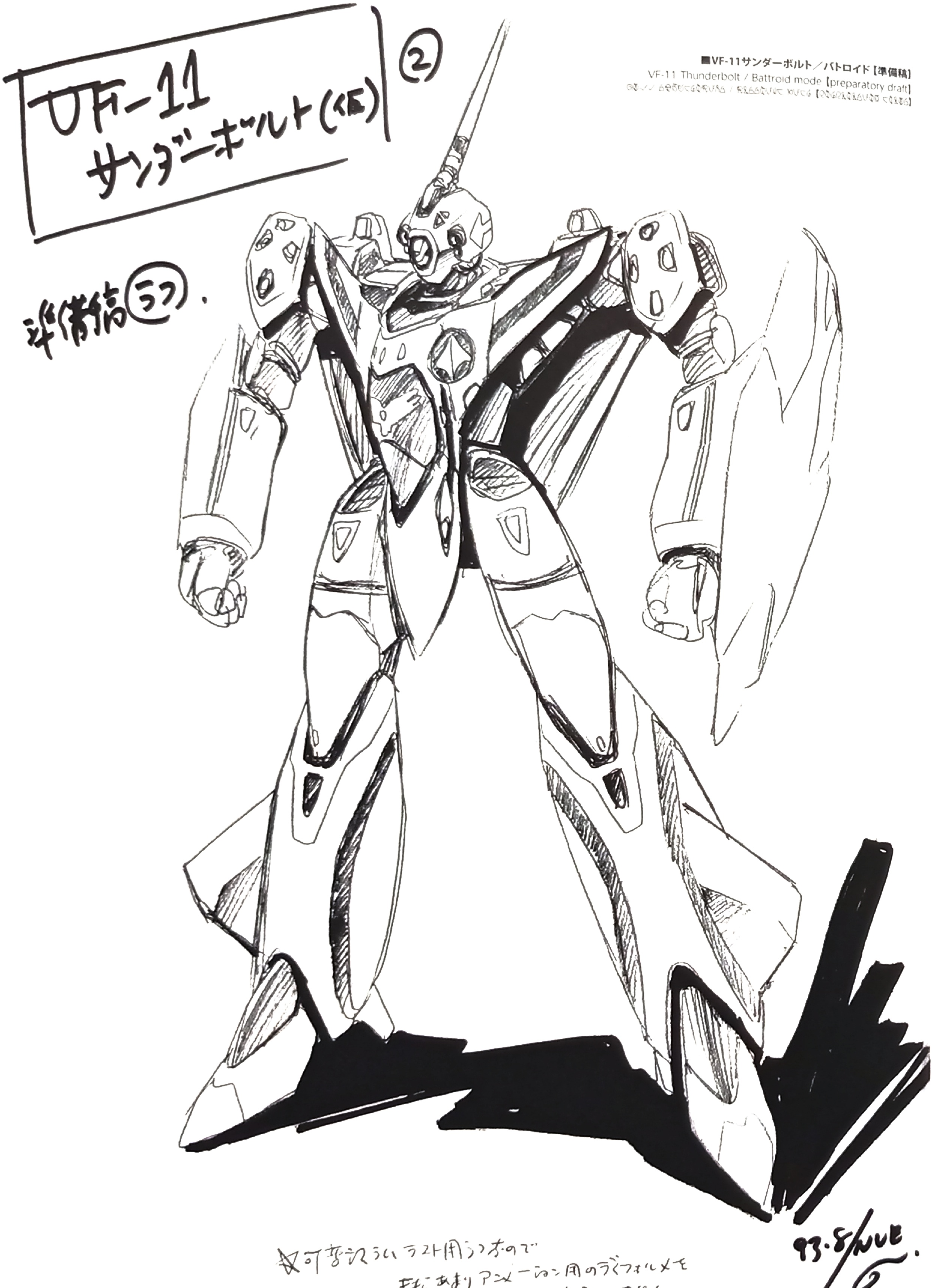


■VF-11サンダーボルト／バトロイド
VF-11 Thunderbolt / Battroid mode



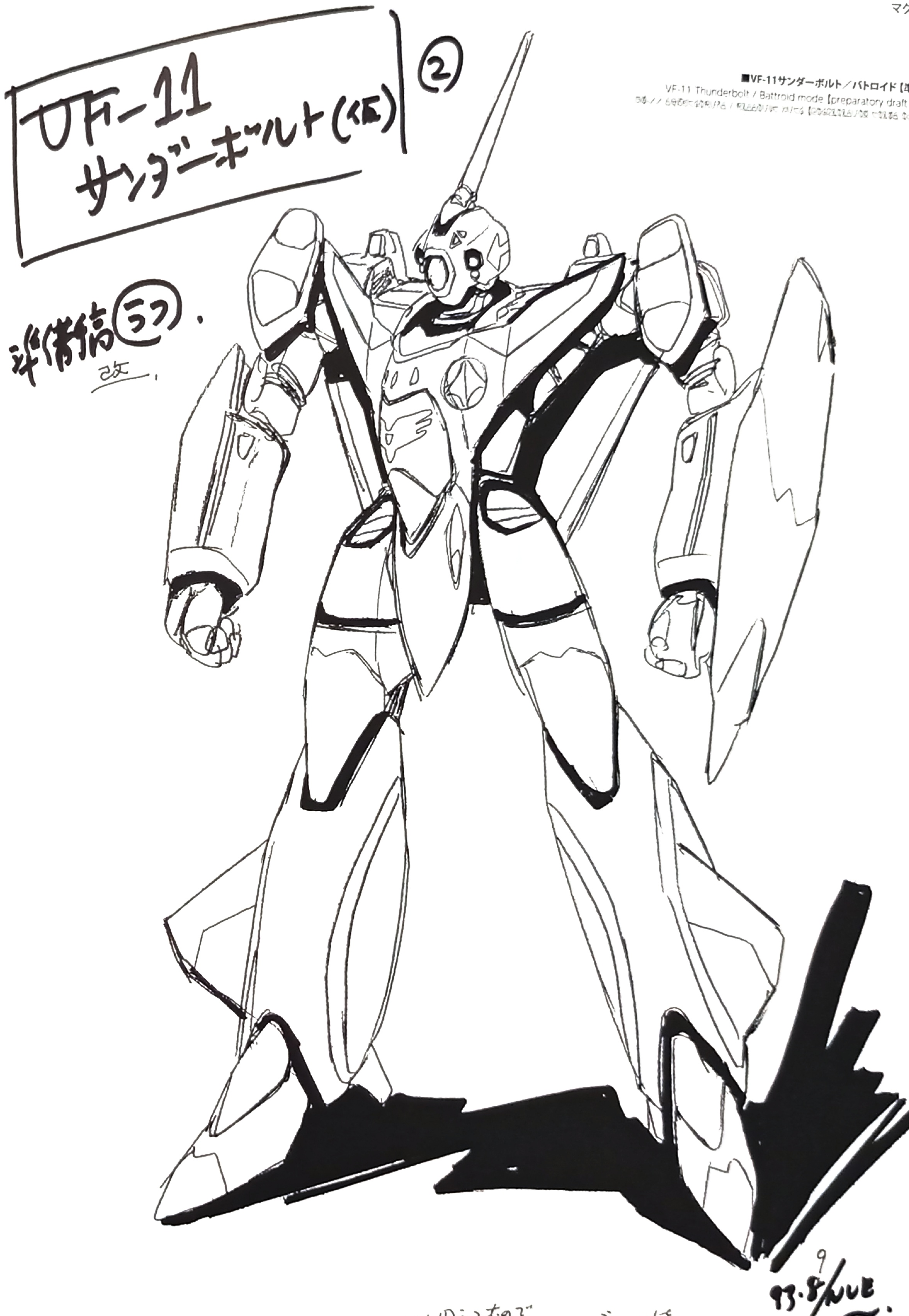
■VF-11サンダーボルト／バトロイド【設定画用ラフ】
VF-11 Thunderbolt / Battroid mode【rough sketch for model sheet】



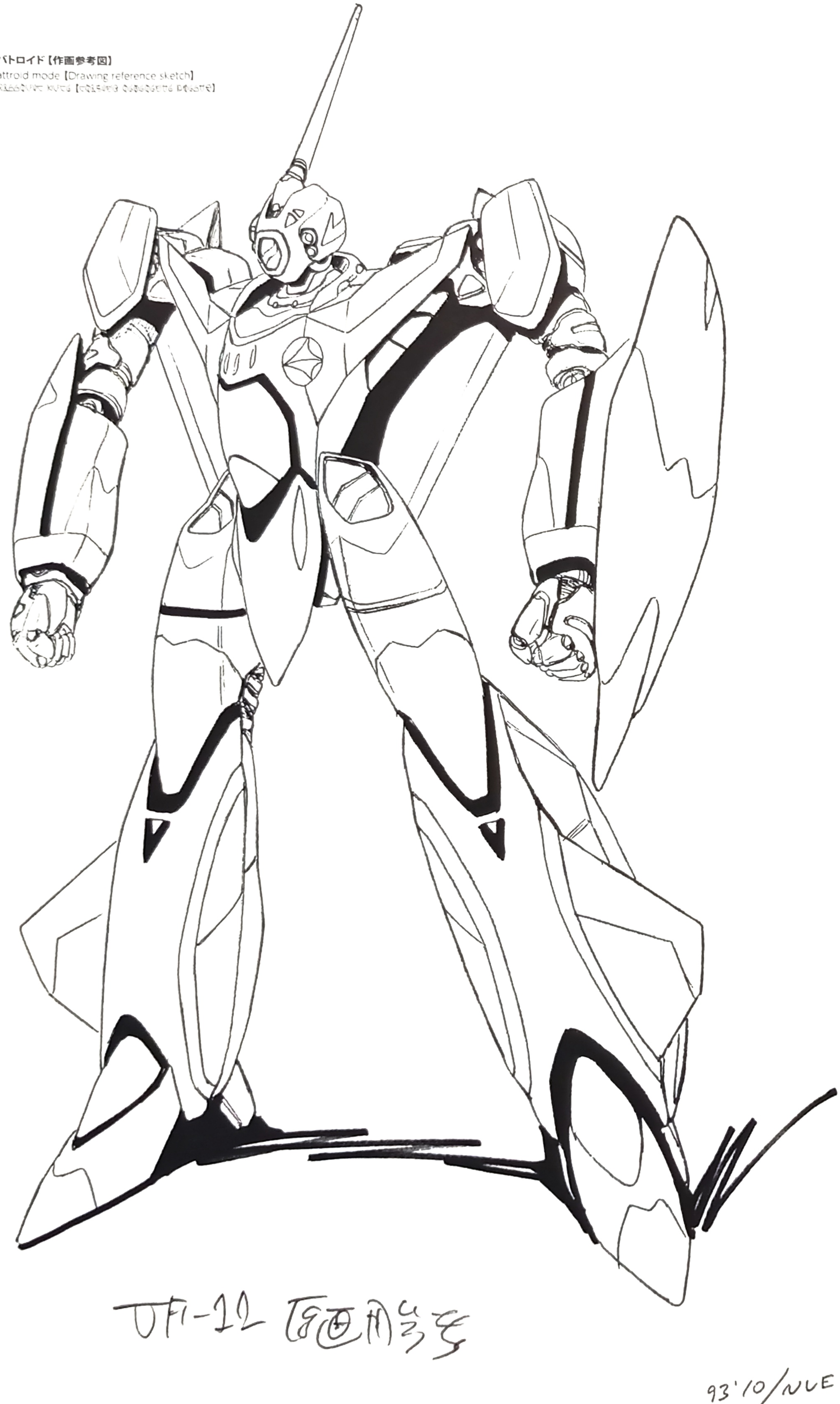


■VF-11サンダーボルト／バトロイド【準備稿】
VF-11 Thunderbolt / Battroid mode【preparatory draft】

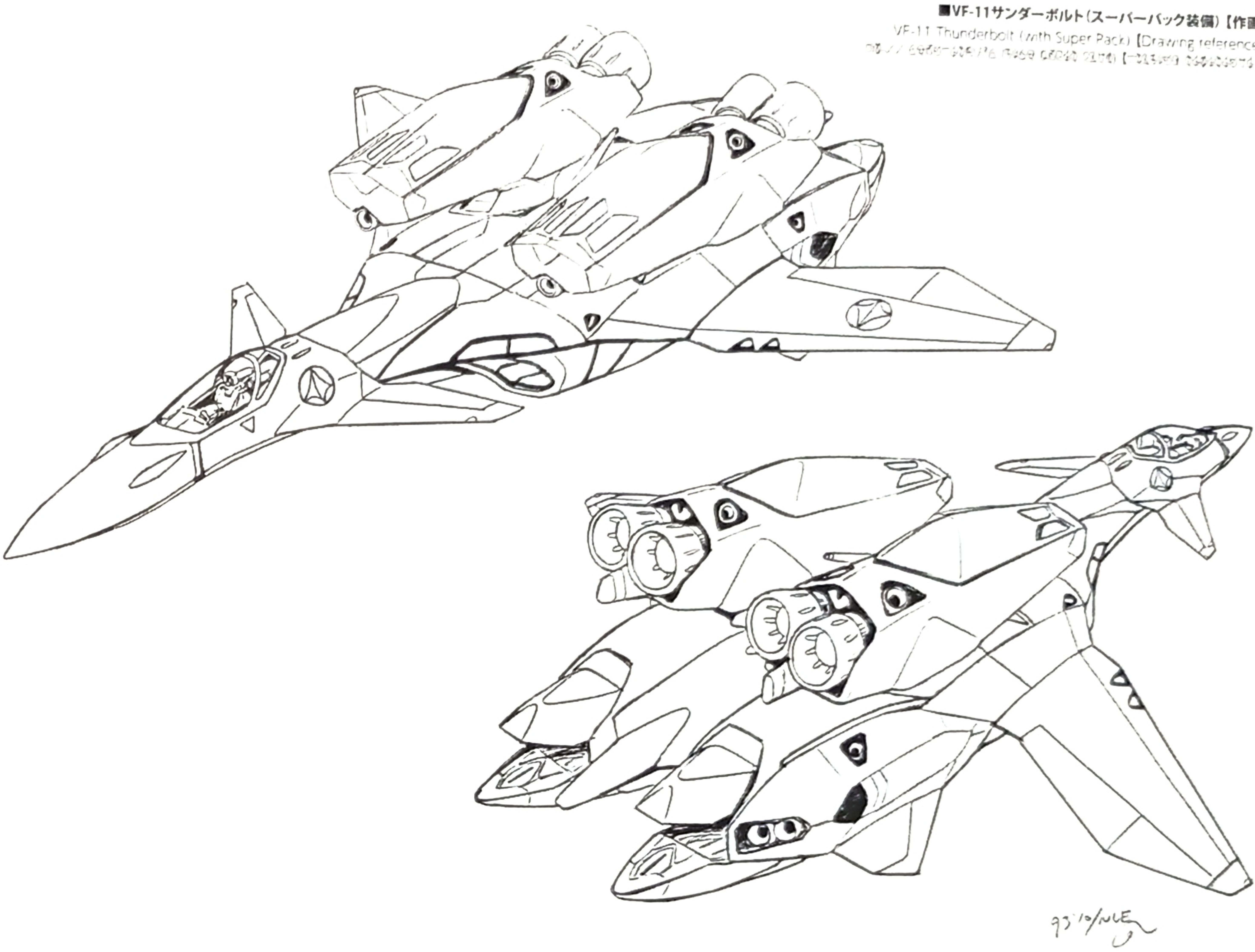
■VF-11サンダーボルト／バトロイド【準備稿改】
VF-11 Thunderbolt / Battroid mode【preparatory draft revision】



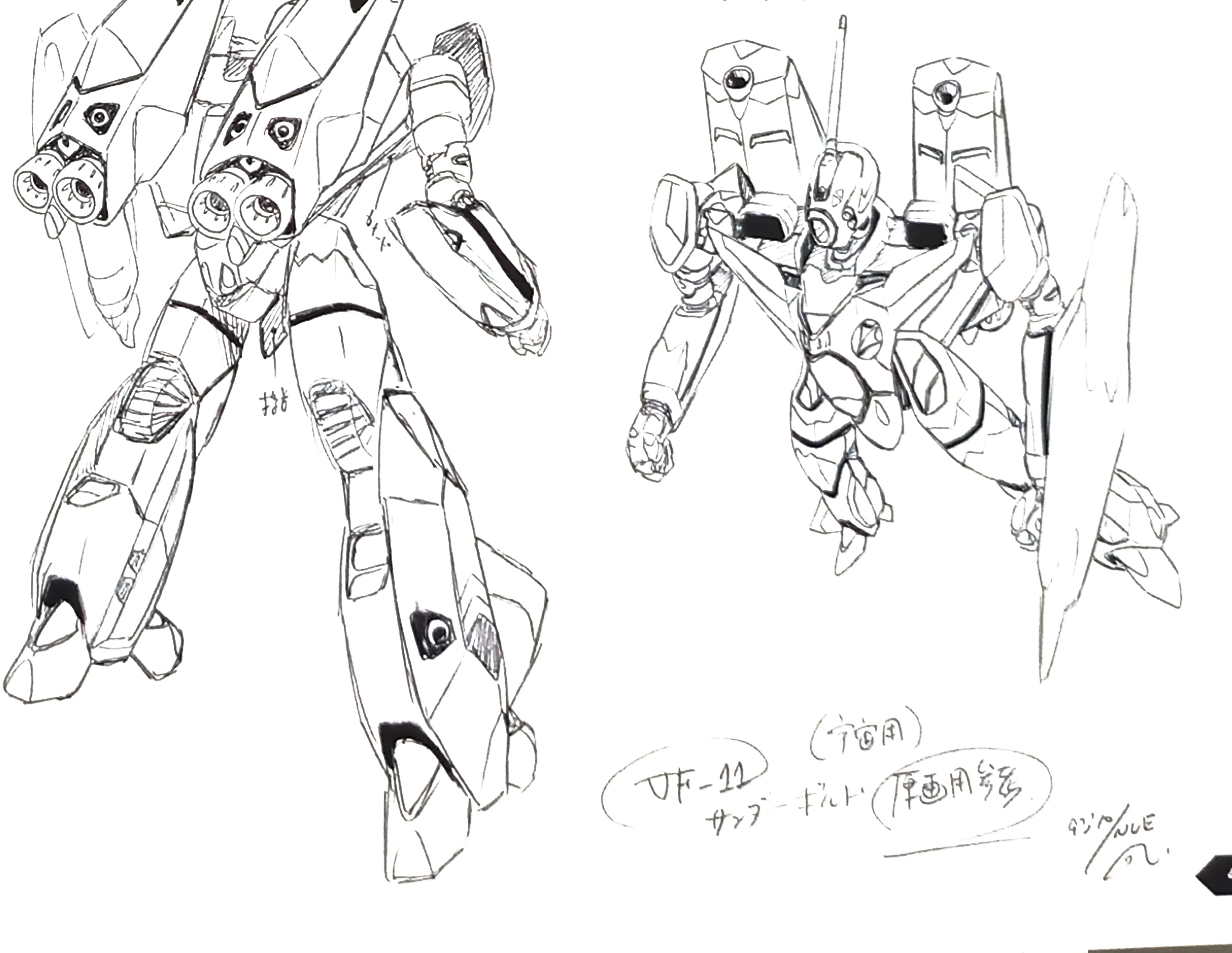
■VF-11サンダーボルト／バトロイド【作画参考図】
VF-11 Thunderbolt / Battroid mode【Drawing reference sketch】

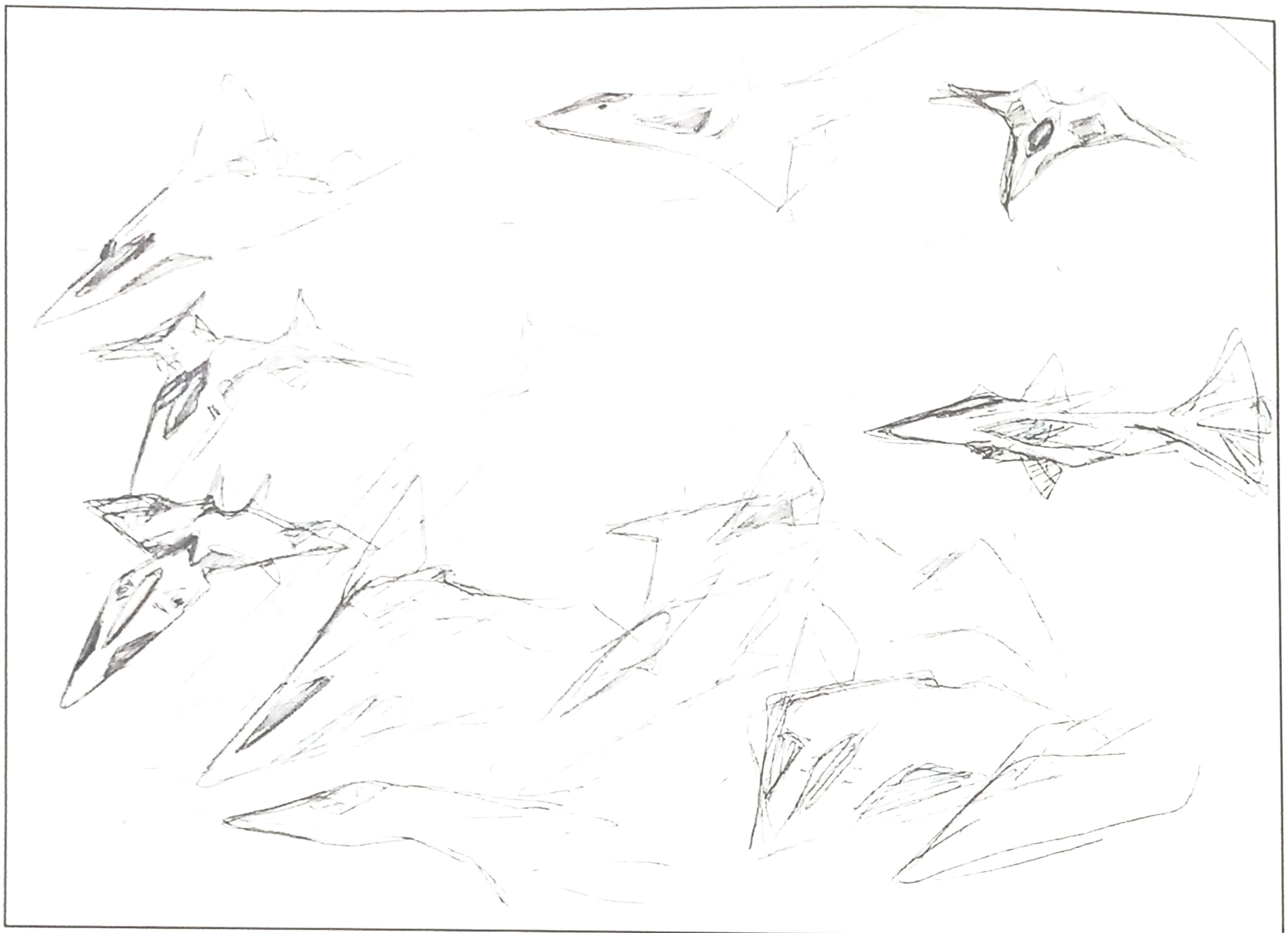


■VF-11サンダーボルト(スーパーパック装備)【作画参考図】
VF-11 Thunderbolt (with Super Pack)【Drawing reference sketch】



■VF-11サンダーボルト(スーパーパック装備)/バトロイド【作画参考図】
VF-11 Thunderbolt (with Super Pack) / Battroid mode【Drawing reference sketch】





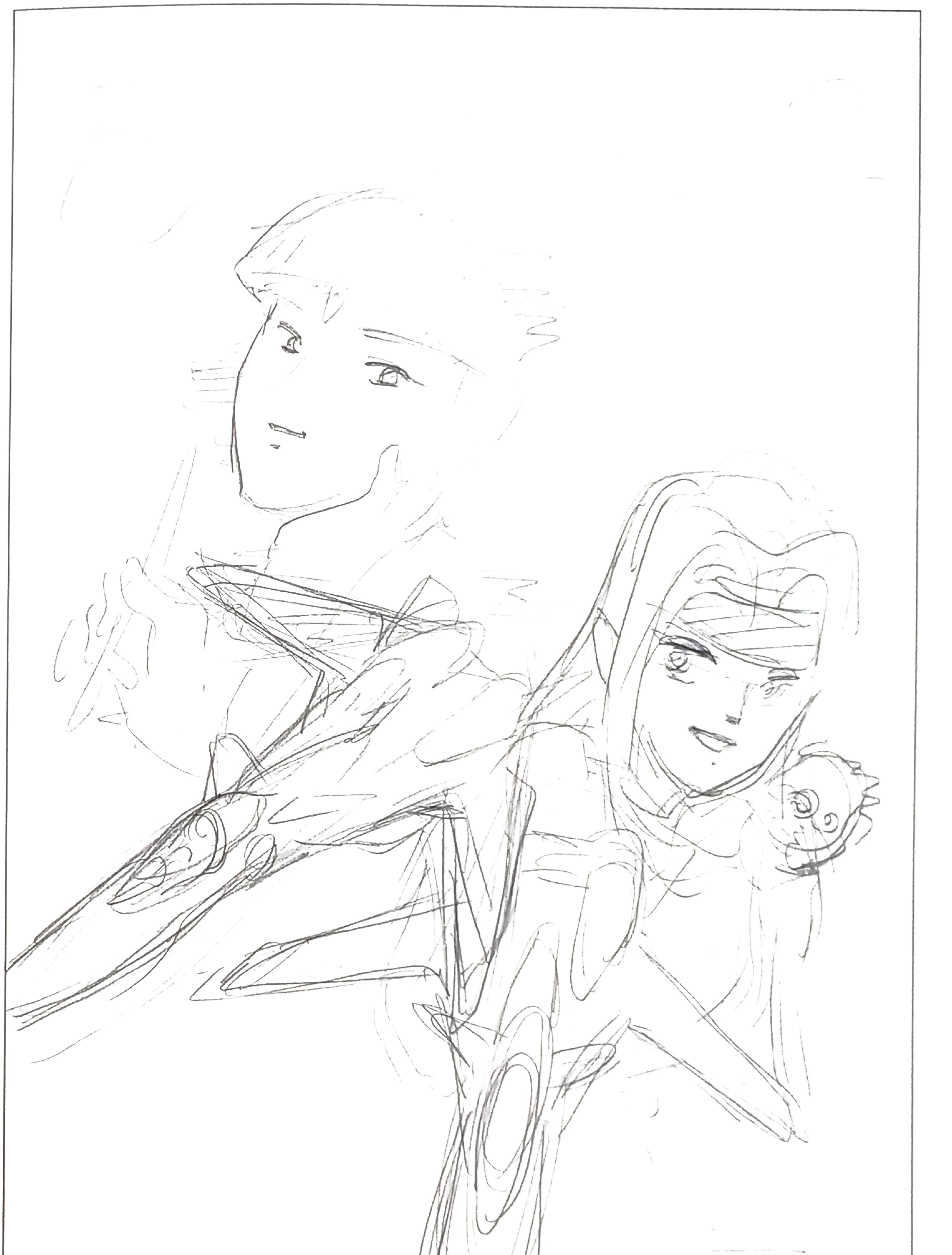
■X-9ゴースト

X-9 Ghost

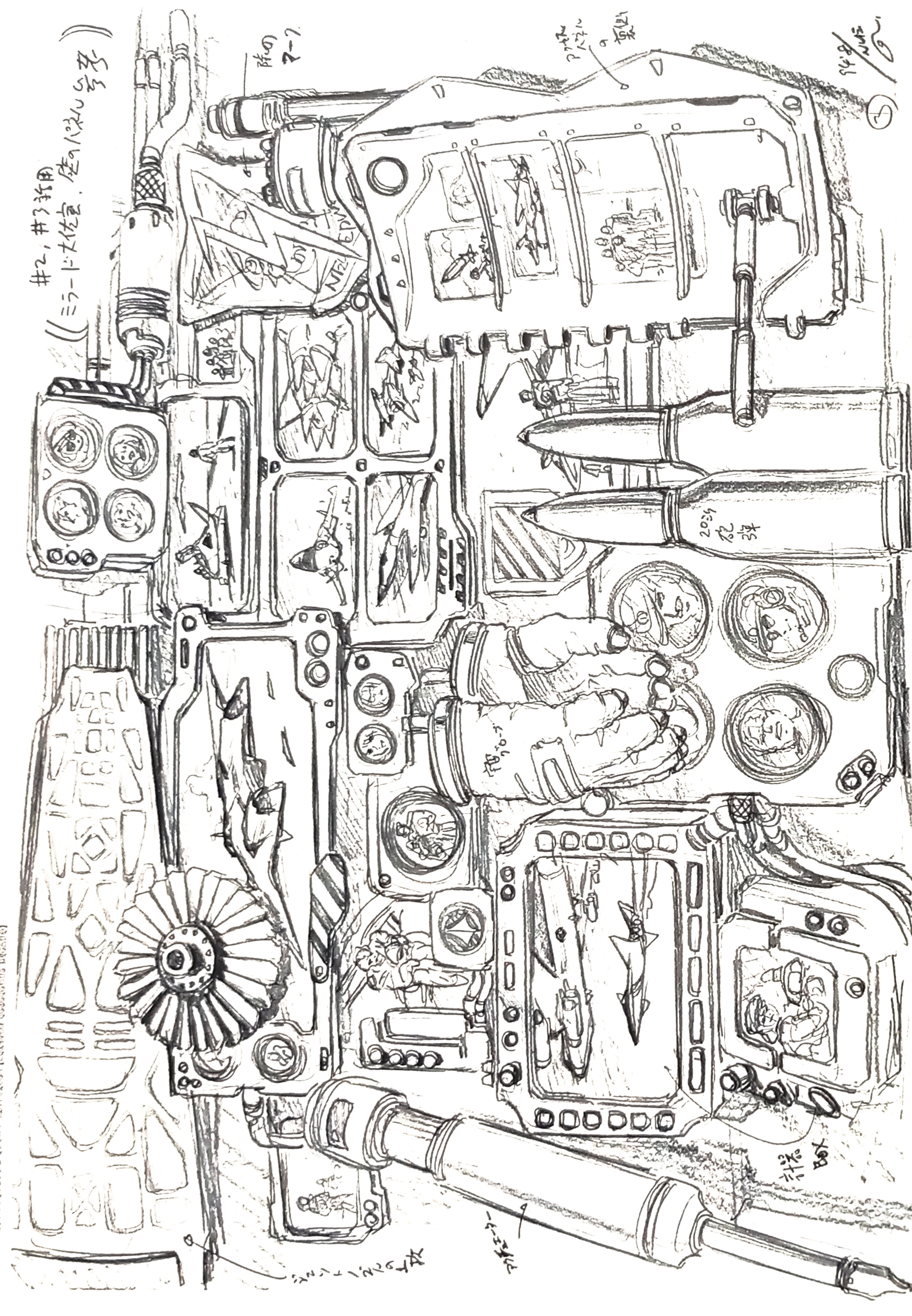


■シャロン・アップル／衣裳

Sharon Apple / costume



■シャロン・アップル＆ミレーヌ・フレア・ジーナス
Sharon Apple & Mylene Flare Jenius



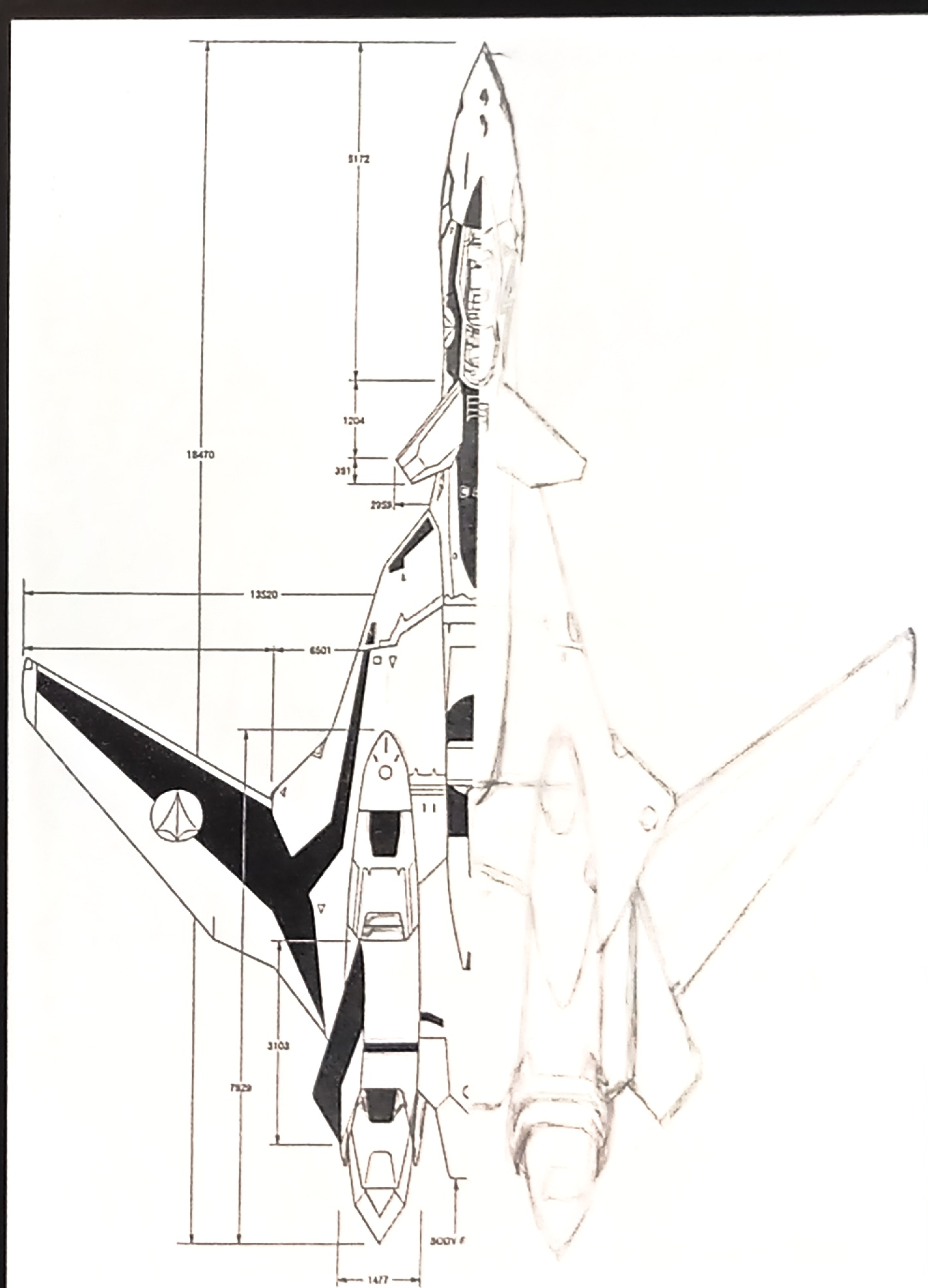
■ミラード・ジョンソン大佐の部屋／壁のパネル【作画参考図】
Col. Millard Johnson's room / wall panel【Drawing reference sketch】

1994

マクロス7

TVシリーズ

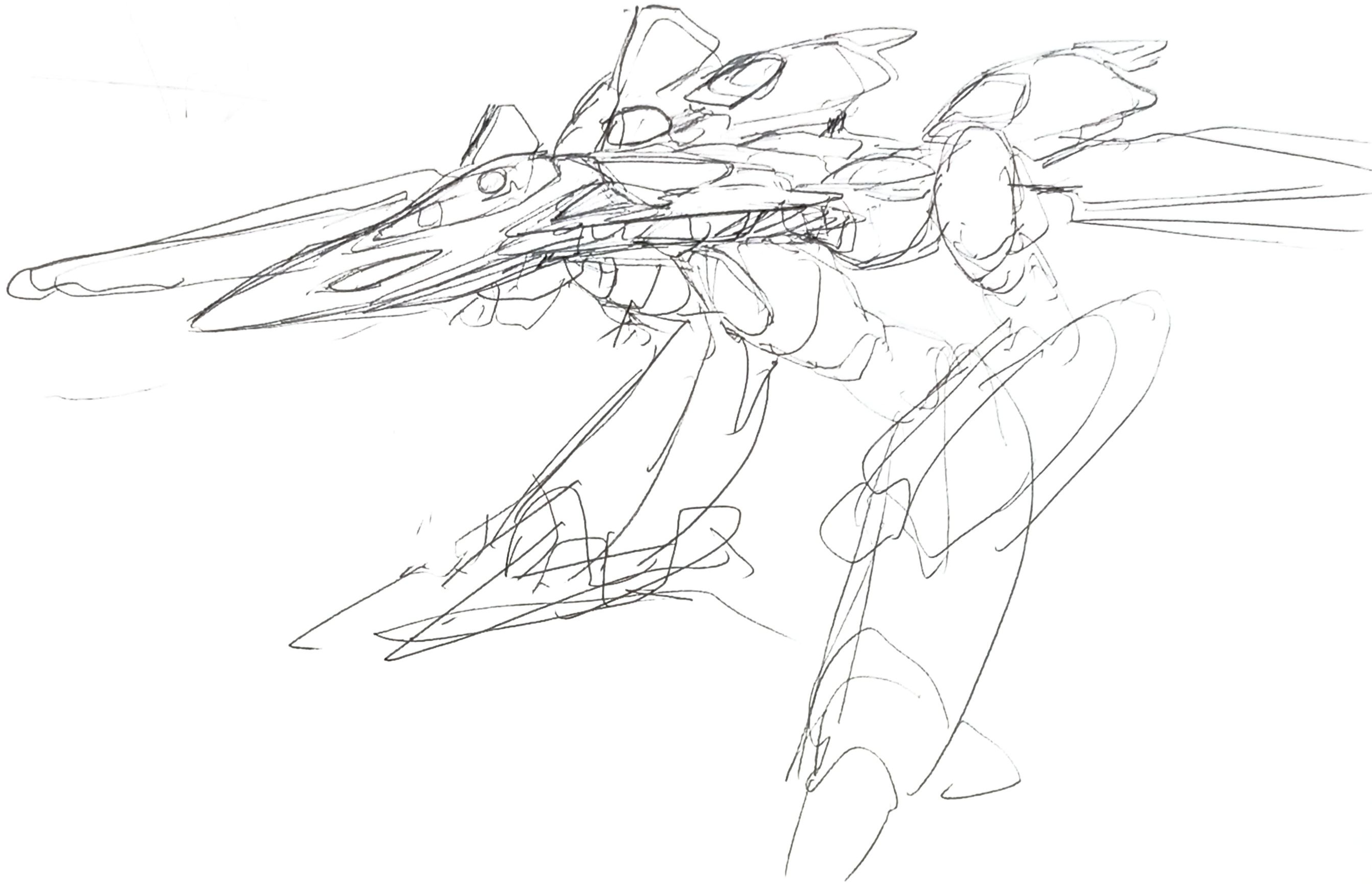
MACROSS 7



メカデザイナーとして不動の地位を確立した河森正治氏であるが、作品をプロデュースする能力においても非凡なものを持っている。「歌」の力が重要な位置付けにあるマクロスシリーズのコンセプトを、さらに発展させたのが、1994年にTV放映された「マクロス7」である。この作品で、河森氏はVFに乗る主人公を「戦わない」キャラクターとして作り上げた。この斬新なアイデアは当初、なかなかファンにも受け入れられなかったが、主人公バサラはついにそれを貫き、現在でも圧倒的な人気を誇るキャラクターになったのだった。

Mr. Shoji Kawamori, who has established an immovable position as a mechanical designer, also has an extraordinary ability to produce works. "Macross 7", which was televised in 1994, further developed the concept of the Macross series, where the power of "song" is important. In this work, Mr. Kawamori created the main character riding the VF as a "non-fighting" man. At first, this novel idea was not easily accepted by fans, but the main character, Basara, finally he stick to his beliefs and became an overwhelmingly popular character.



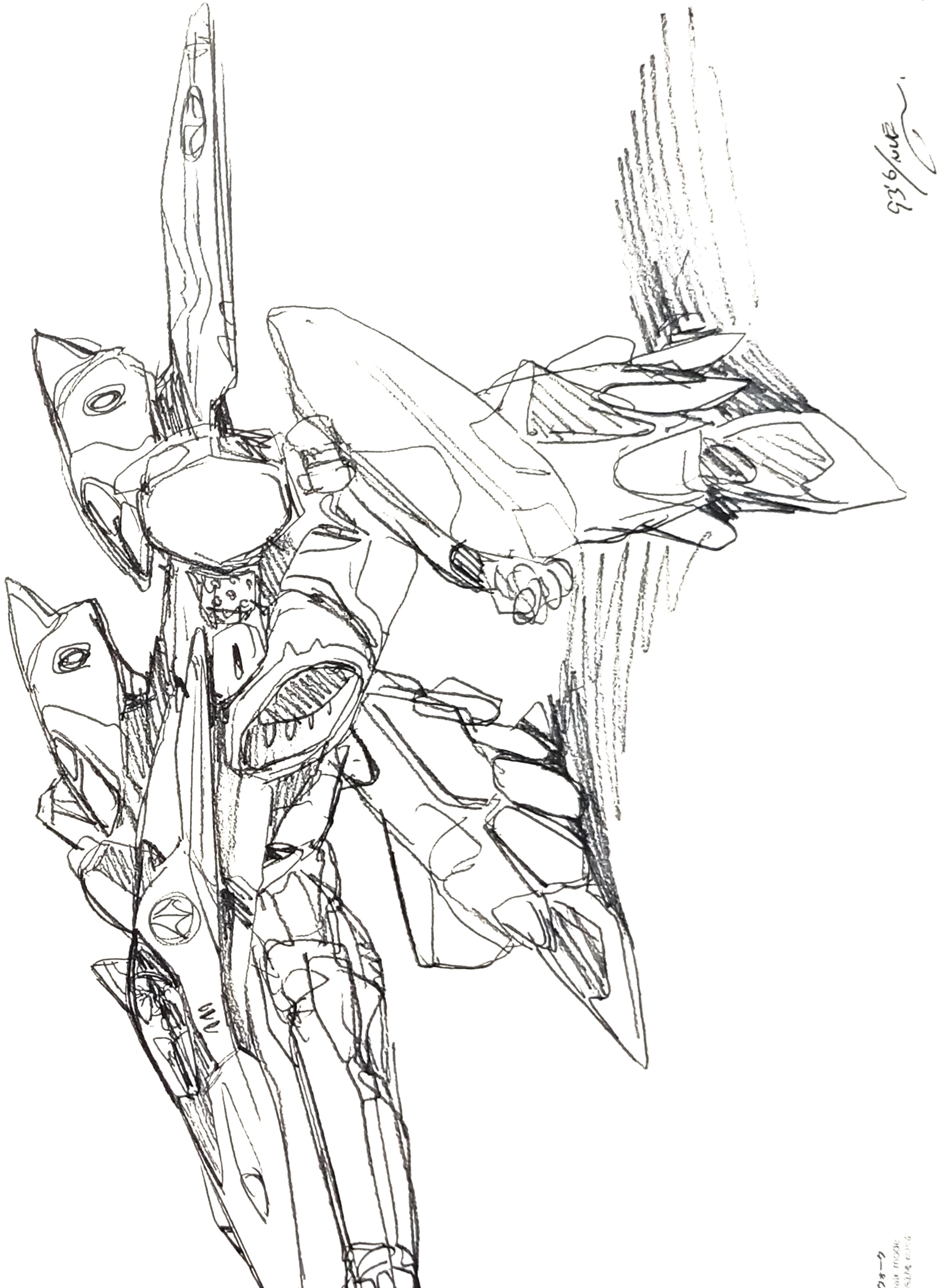


■ロックファイター／ガウォーク

Rock Fighter / Gerwalk mode

後にファイヤーバルキリーとなるバサラの機体は、当初VF-11サンダーボルトのカスタム機として設定された。この画稿は本書の表紙にも使用したガウォーク形態。脚部のスラスターベーンに特徴がある。

Basara's Variable Fighter, which later became Fire Valkyrie, was initially set as a custom fighter for the VF-11 Thunderbolt. This Gerwalk sketch was also used on the cover of this book. Characterized by thruster vanes on the legs.



■ロックファイター／ガウォーク
Rock Fighter / Gerwalk mode



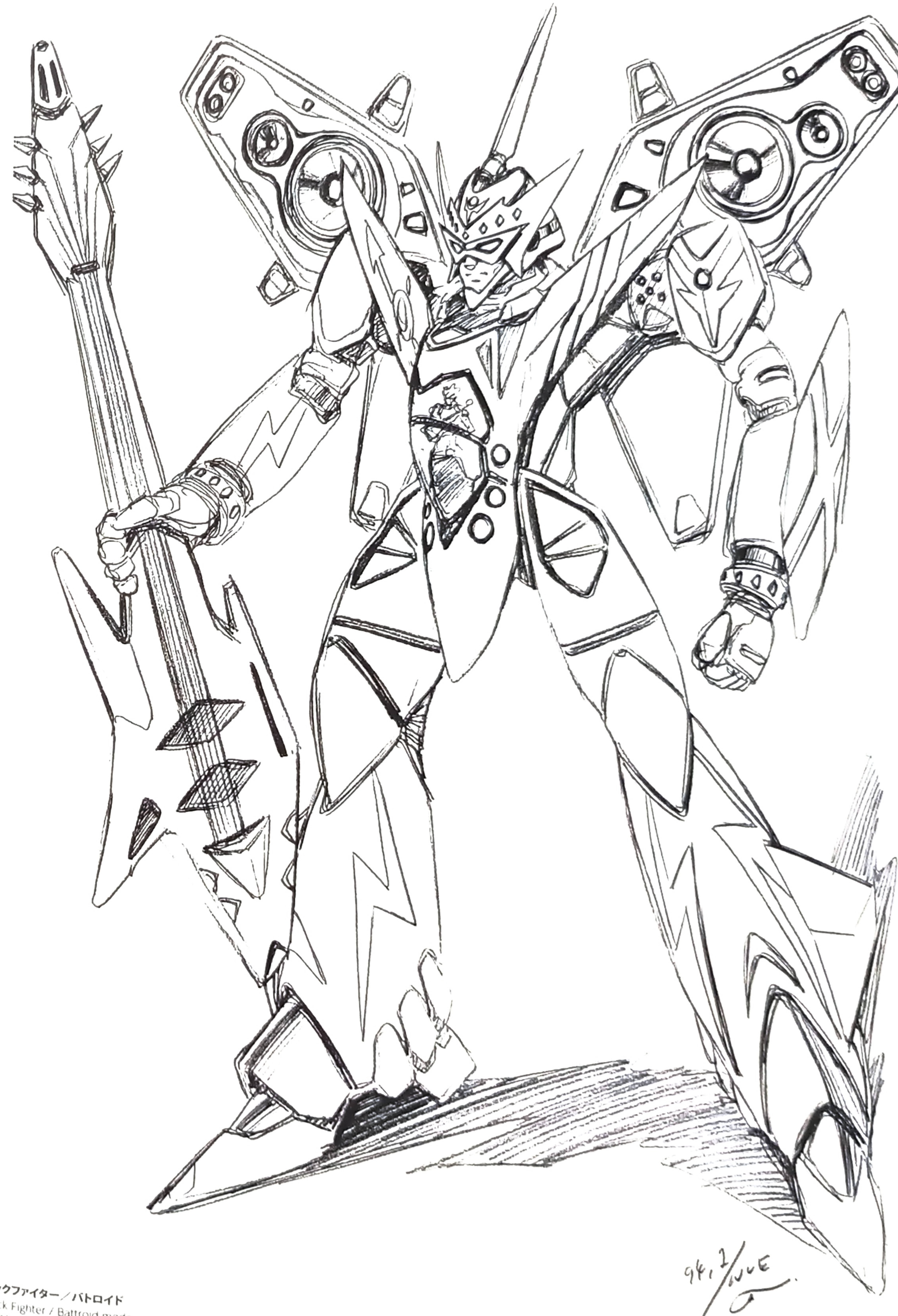
■ロックファイター／バトロイド

Rock Fighter / Battroid mode

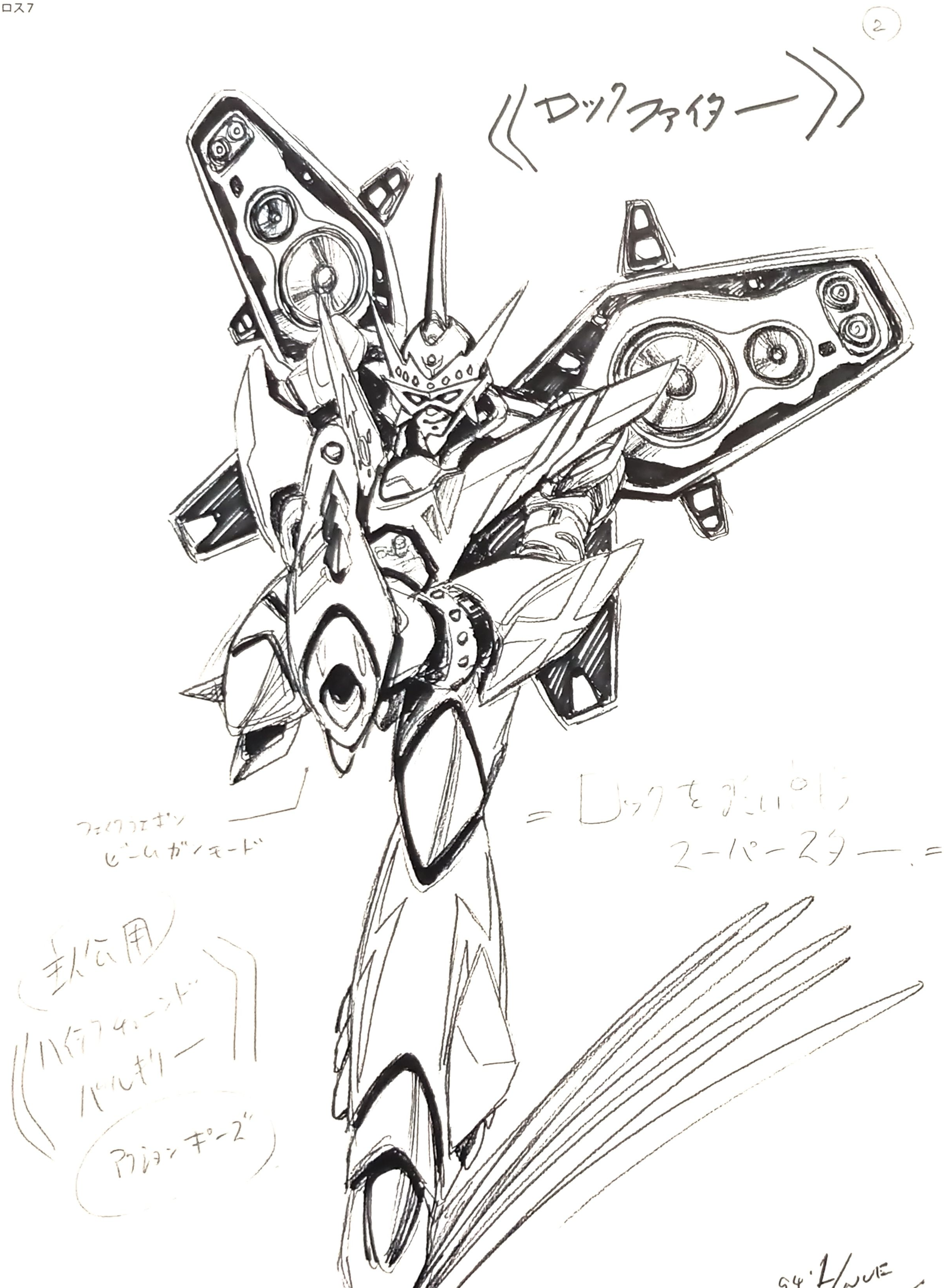
まず、歌う主人公であるバサラがギターを手に、コクピットの中で立って歌うアイデアが出された。すでに後のサウンドブースターや、口のある顔などは形になっている。バトロイドの手にもギターが握られているのが斬新である。

First, the singing protagonist, Basara, picked up the guitar and came up with the idea of standing in the cockpit and singing. The later sound booster and the face with a mouth are already in shape. It is novel that the guitar is also held in Battroid's hand.

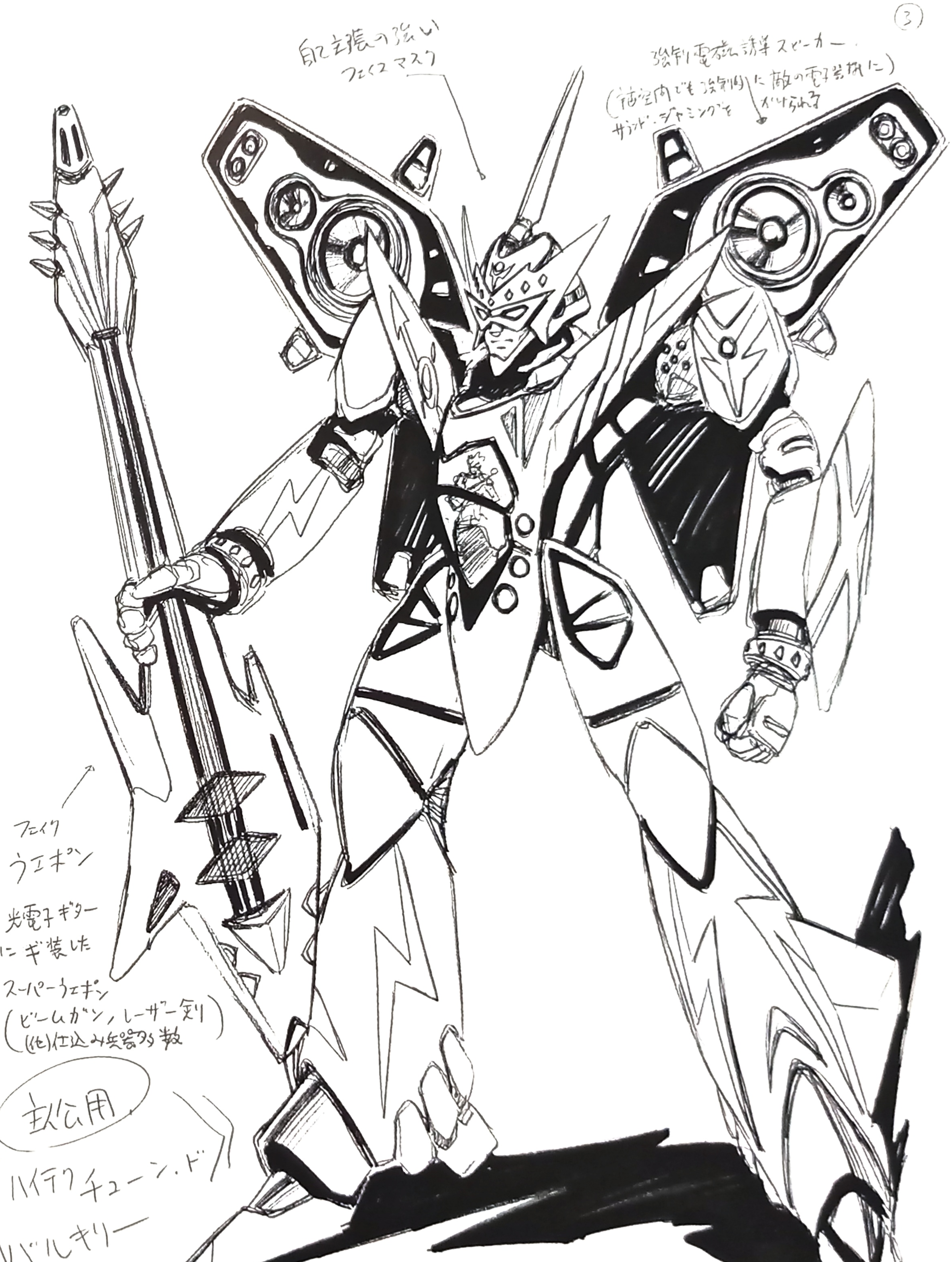




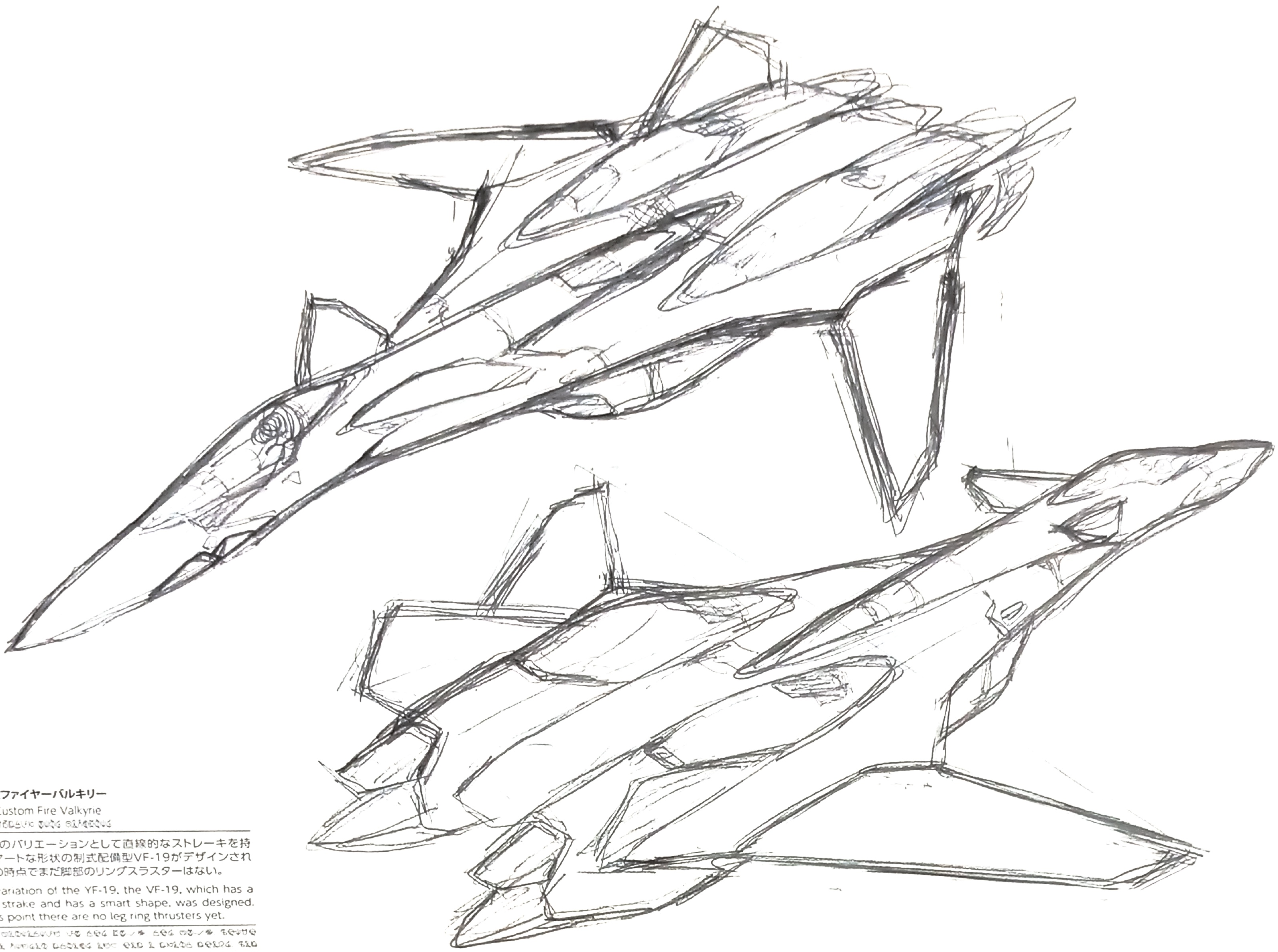
■ロックファイター／バトロイド
Rock Fighter / Battroid mode



■ロックファイター／バトロイド
Rock Fighter / Battroid mode



■ロックファイター／バトロイド
Rock Fighter / Battroid mode

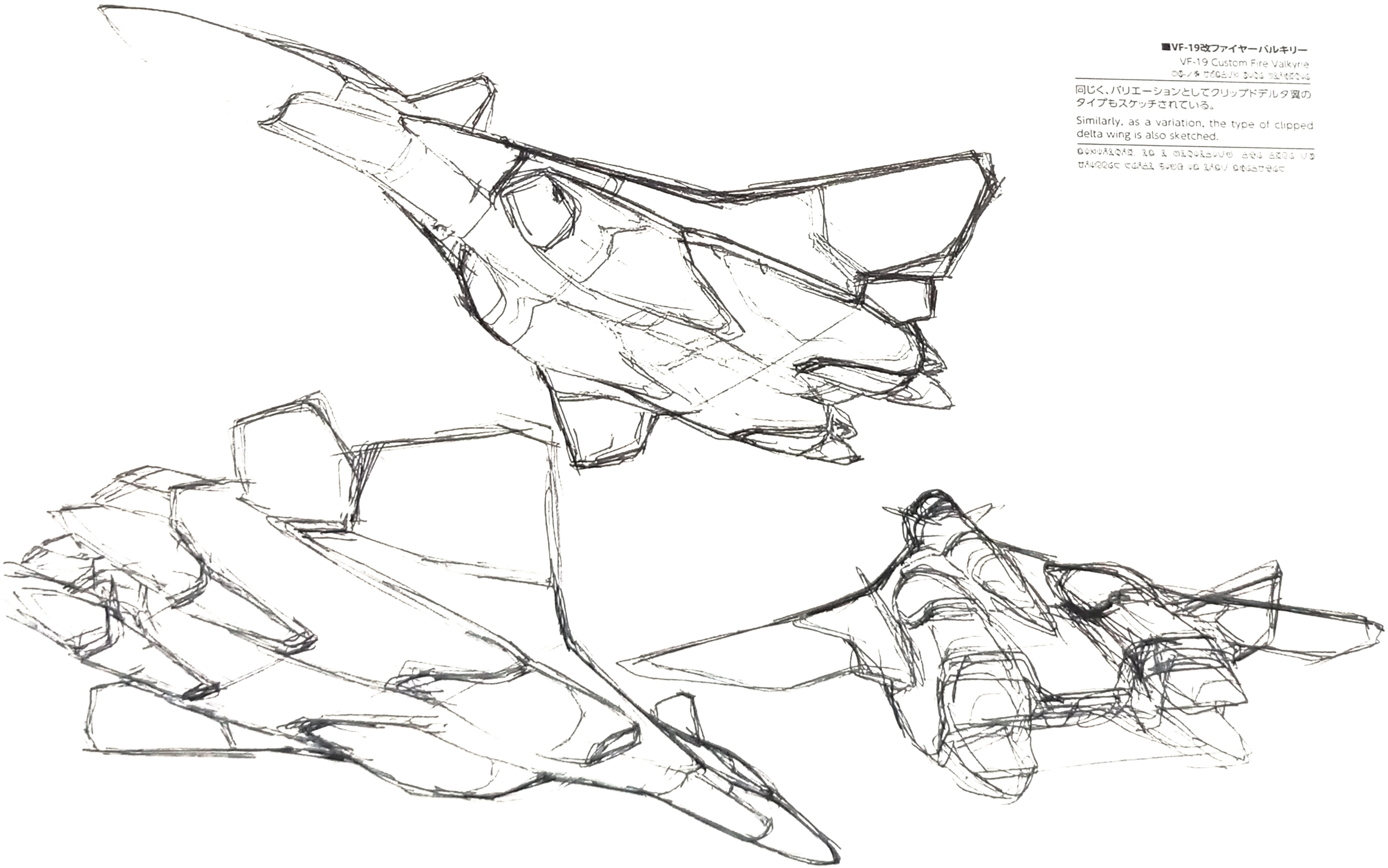


■VF-19改ファイヤーバルキリー

VF-19 Custom Fire Valkyrie

YF-19のバリエーションとして直線的なストレーキを持ち、スマートな形状の制式配備型VF-19がデザインされた。この時点でまだ脚部のリングスラスターはない。

As a variation of the YF-19, the VF-19, which has a linear strake and has a smart shape, was designed. At this point there are no leg ring thrusters yet.



■VF-19改ファイヤーバルキリー

VF-19 Custom Fire Valkyrie

同じく、バリエーションとしてクリップドデルタ翼のタイプもスケッチされている。

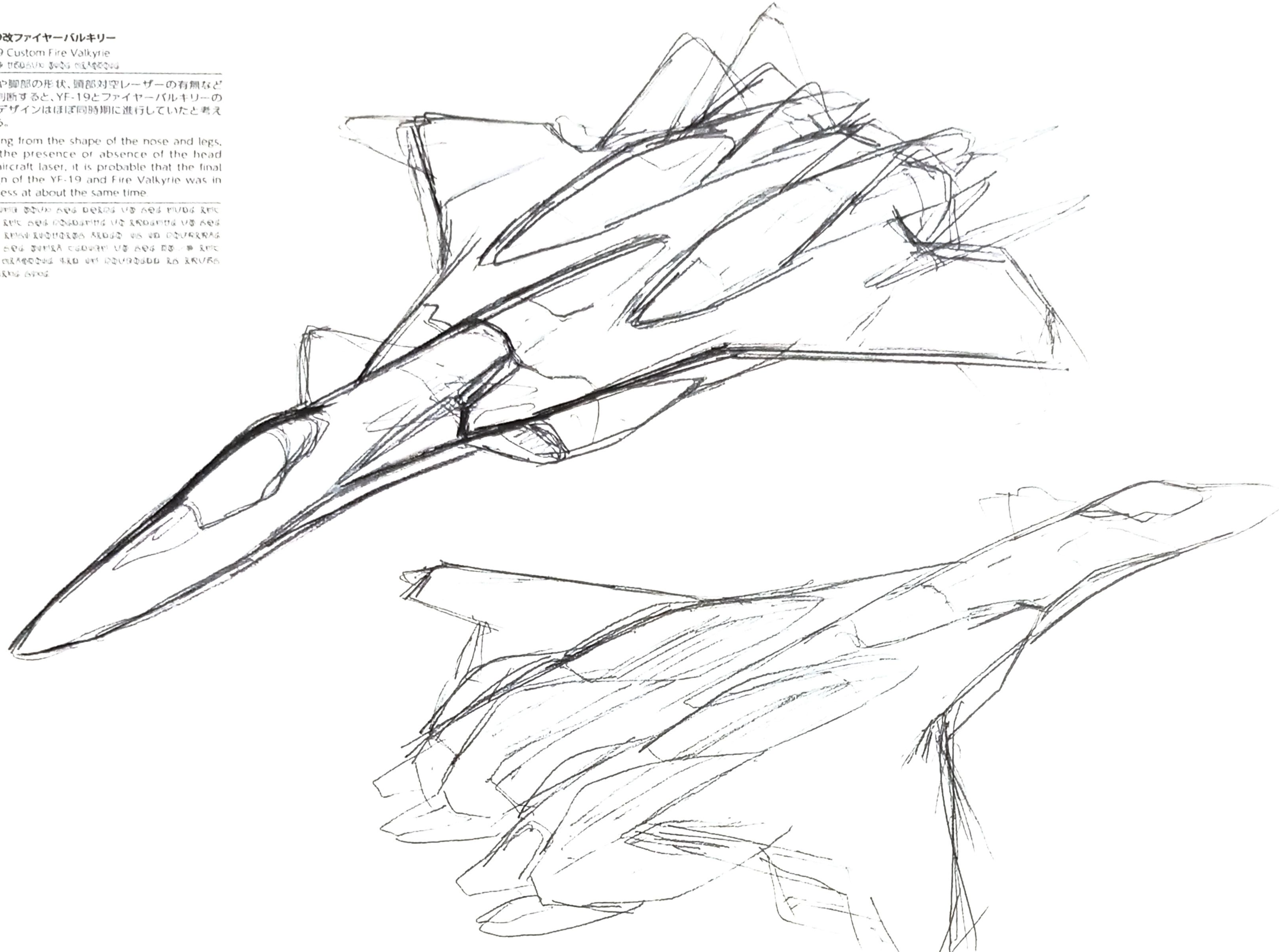
Similarly, as a variation, the type of clipped delta wing is also sketched.

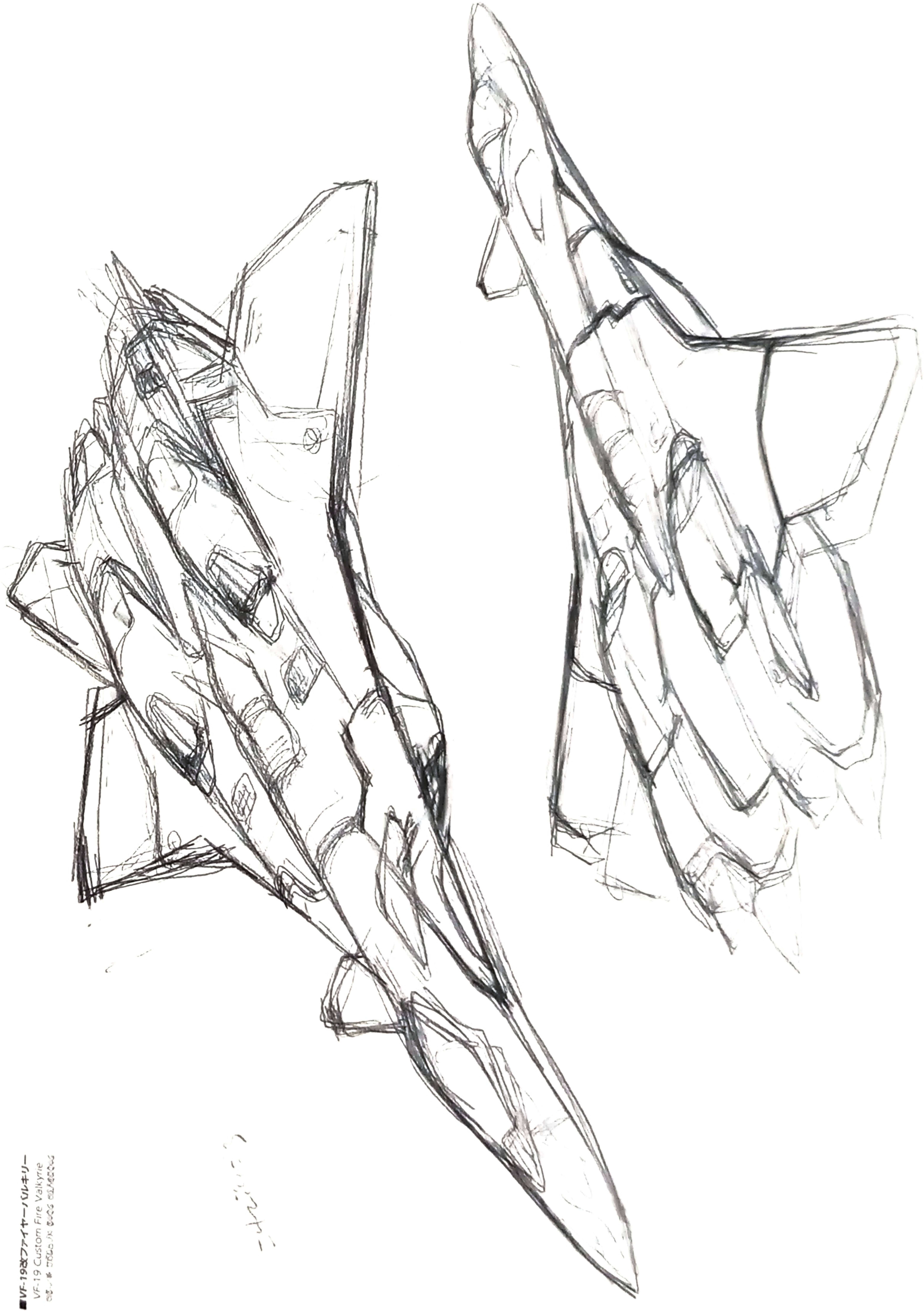
■VF-19改ファイヤーバルキリー

VF-19 Custom Fire Valkyrie

機首や脚部の形状、頭部対空レーザーの有無などから判断すると、YF-19とファイヤーバルキリーの最終デザインはほぼ同時期に進行していたと考えられる。

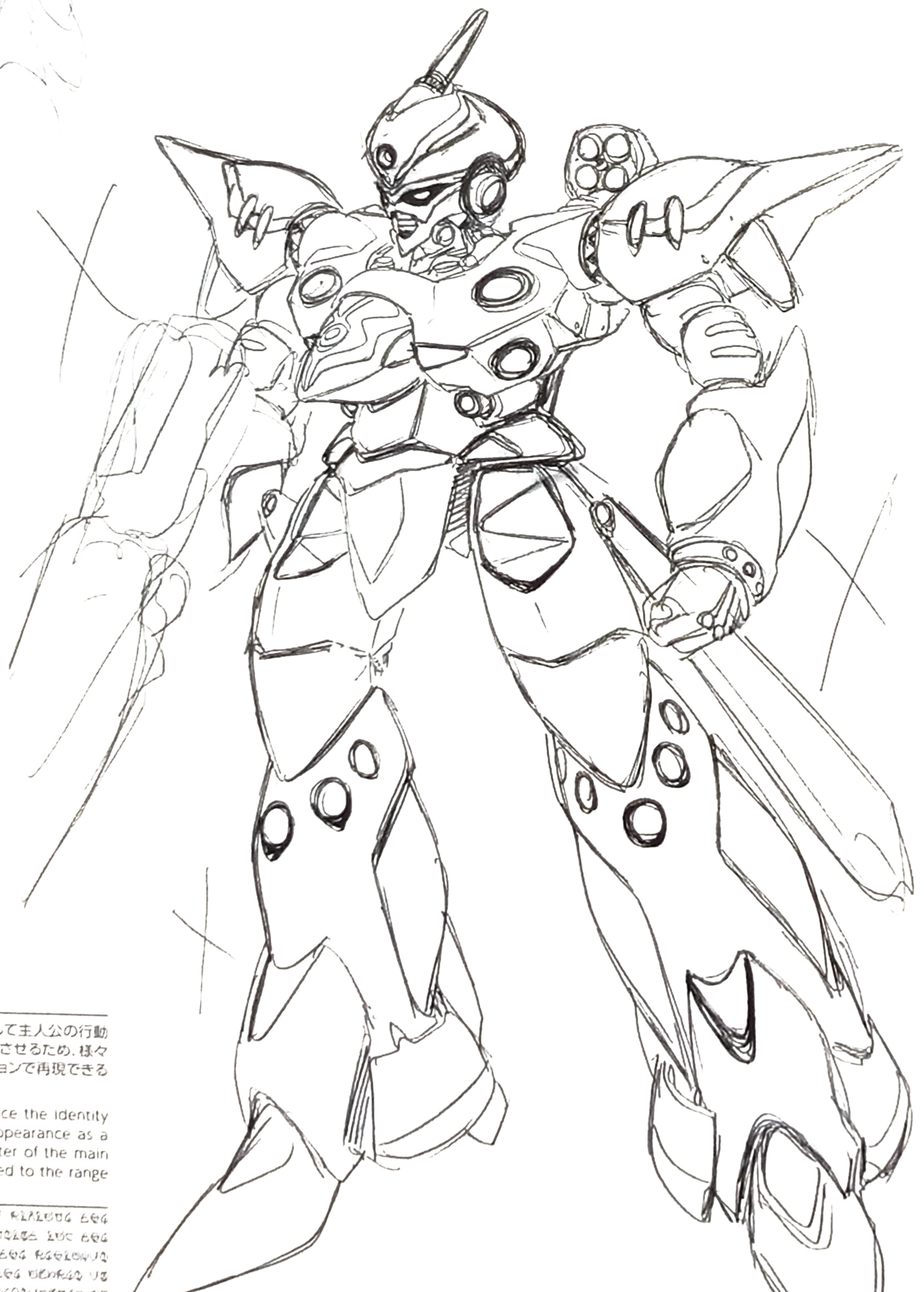
Judging from the shape of the nose and legs, and the presence or absence of the head anti-aircraft laser, it is probable that the final design of the YF-19 and Fire Valkyrie was in progress at about the same time





■VF-19改ファイヤーバルキリー
VF-19 Custom Fire Valkyrie



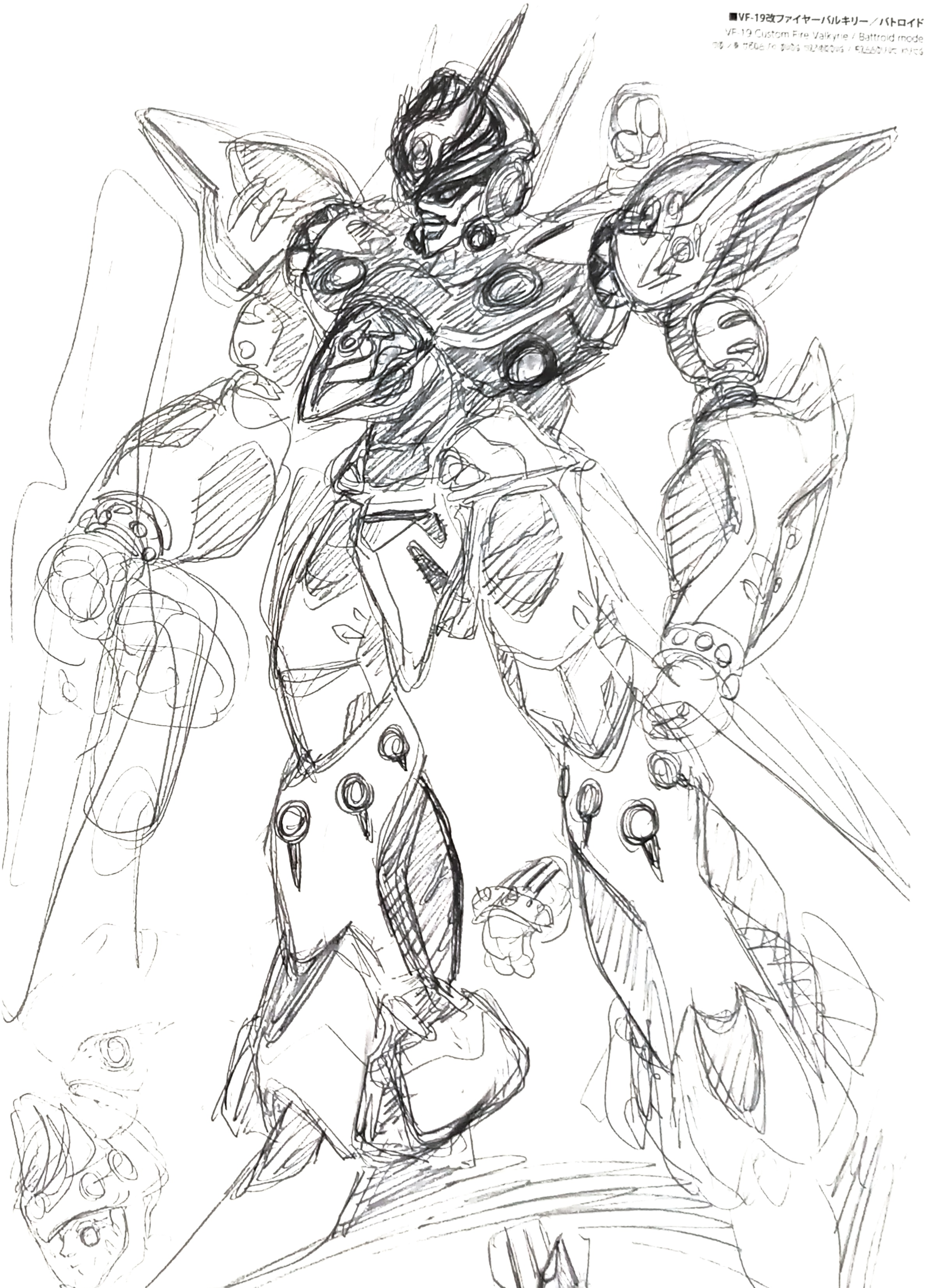


■VF-19改ファイヤーバルキリー／バトロイド

VF-19 Custom Fire Valkyrie / Battroid mode

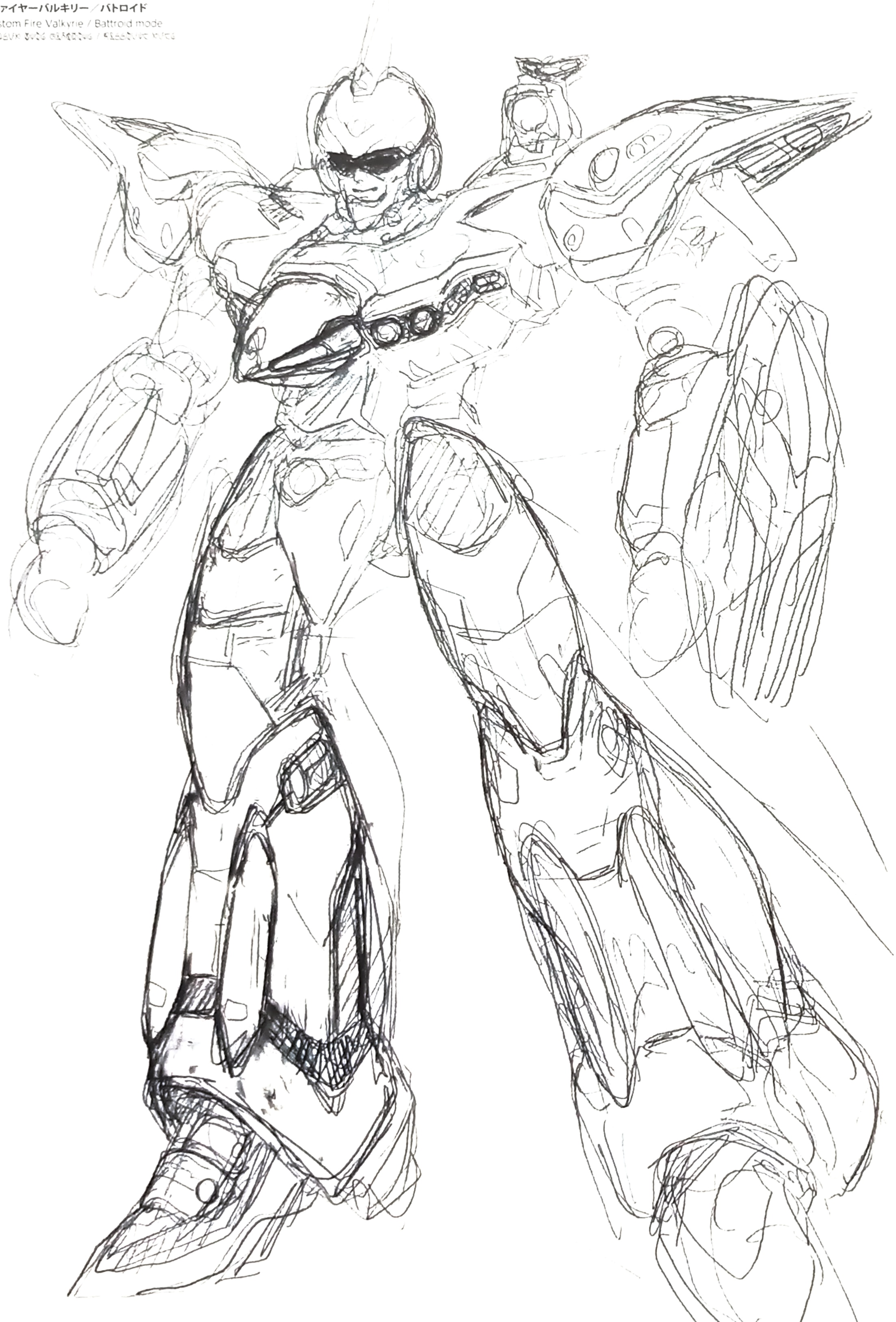
航空機が変形するロボットであるVFのアイデンティティ、そして主人公の行動や性格を象徴するファイヤーバルキリーとしての外観を両立させるため、様々なアイデアスケッチが描かれた。ただし、手描きのアニメーションで再現できる範囲に、線の多さを落とし込むのはこれからである。

Various idea sketches were drawn in order to balance the identity of VF, a robot that transforms an aircraft, and the appearance as a fire valkyrie that symbolizes the behavior and character of the main character. However, the number of lines will be reduced to the range that can be reproduced by hand-drawn animation.

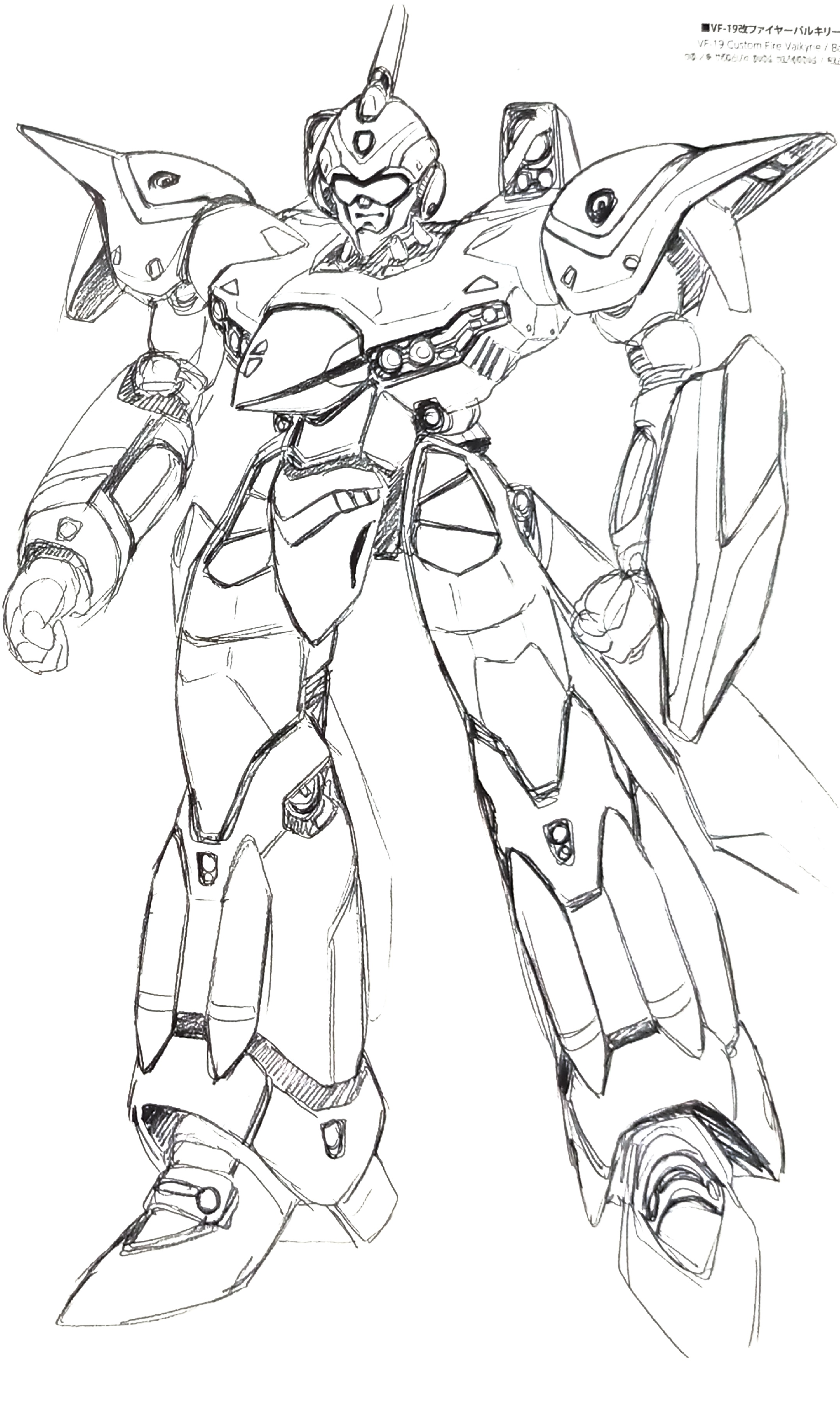


■VF-19改ファイヤーバルキリー／バトロイド
VF-19 Custom Fire Valkyrie / Battroid mode

■VF-19改ファイヤーバルキリー／バトロイド
VF-19 Custom Fire Valkyrie / Battroid mode

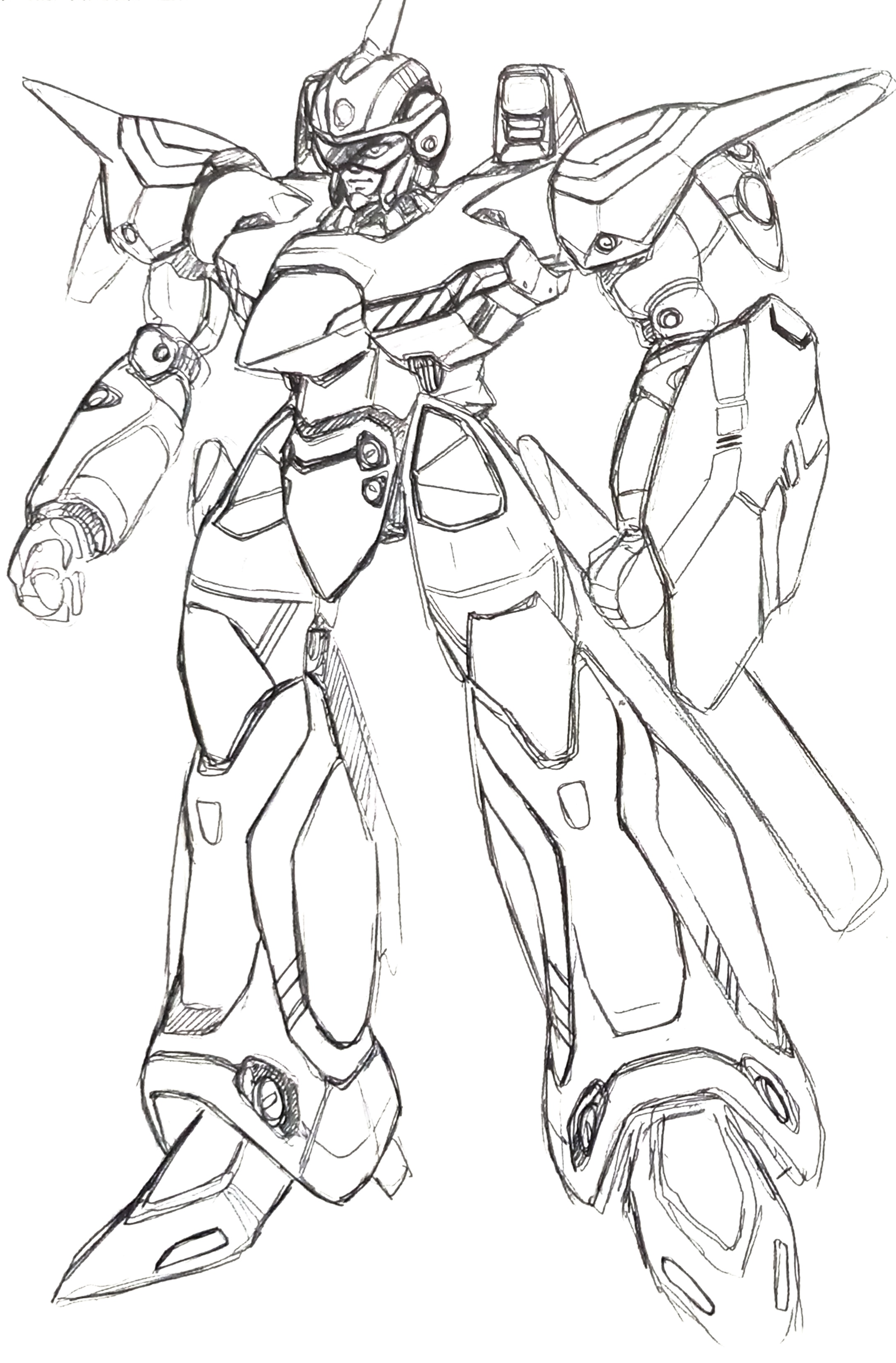


■VF-19改ファイヤーバルキリー／バトロイド
VF-19 Custom Fire Valkyrie / Battroid mode



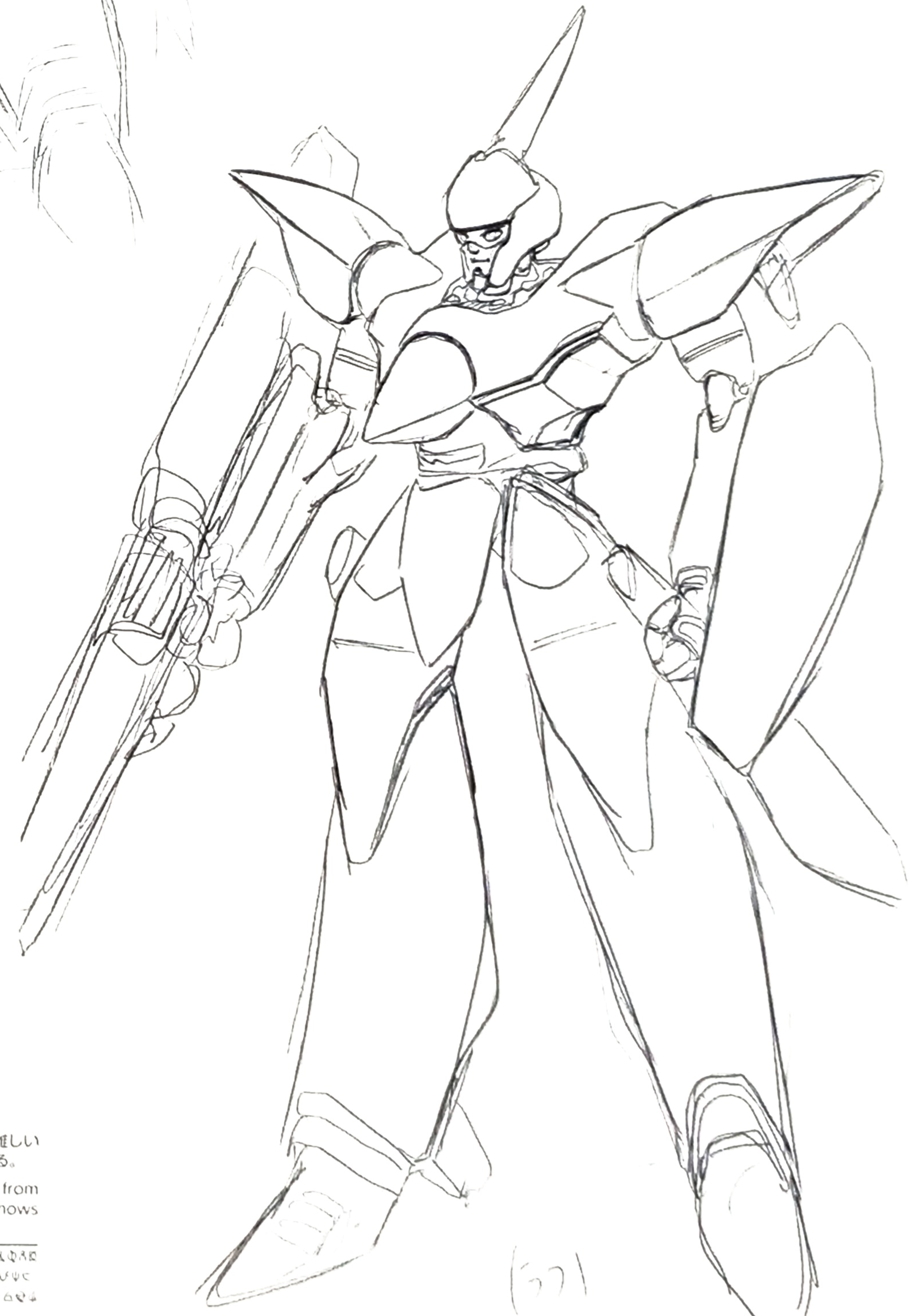
■**VF-19改ファイヤーバルキリー／バトロイド**

VF-19 Custom Fire Valkyrie / Battroid mode



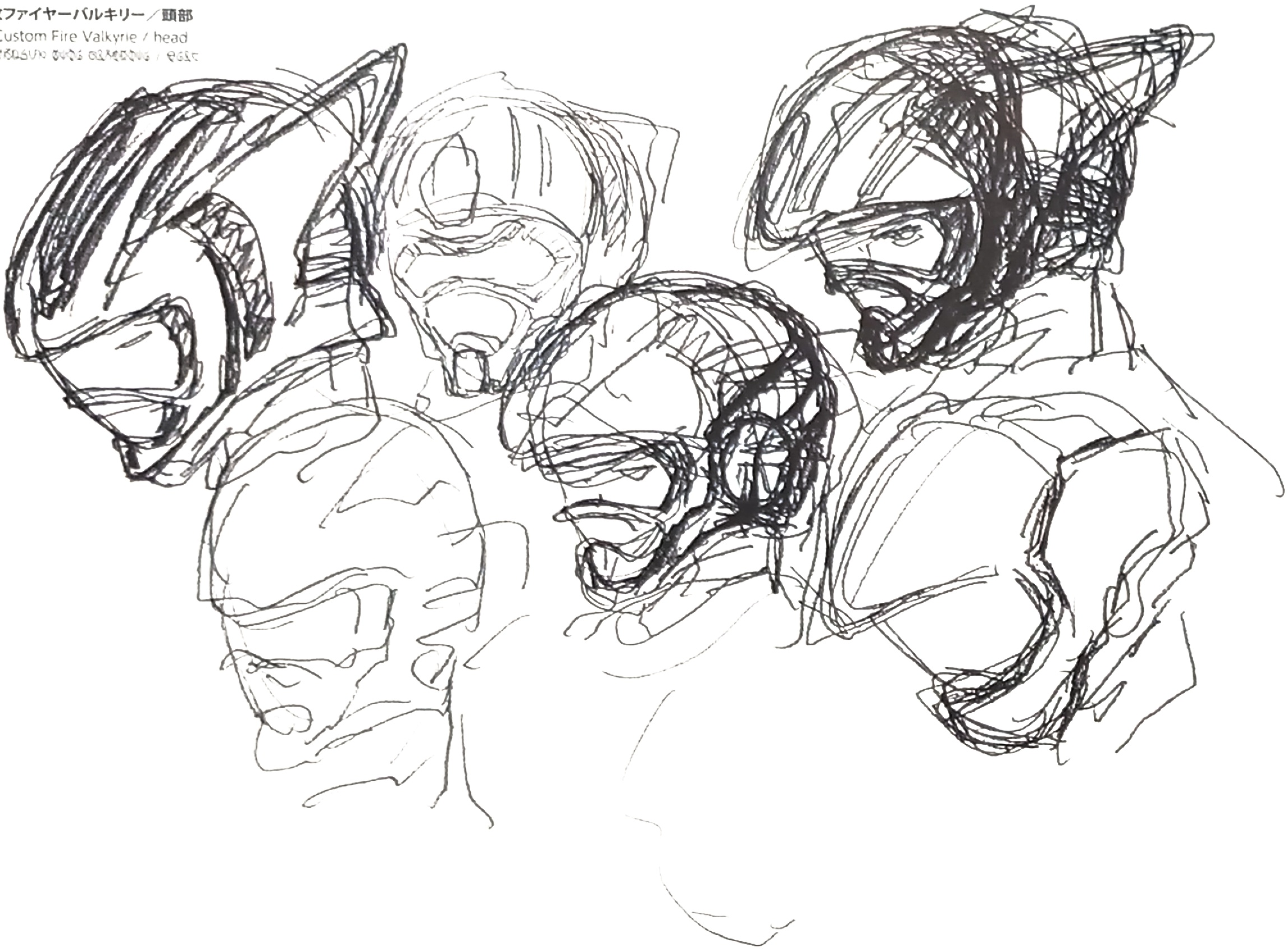
■VF-19改ファイヤーバルキリー／バトロイド
VF-19 Custom Fire Valkyrie / Battroid mode

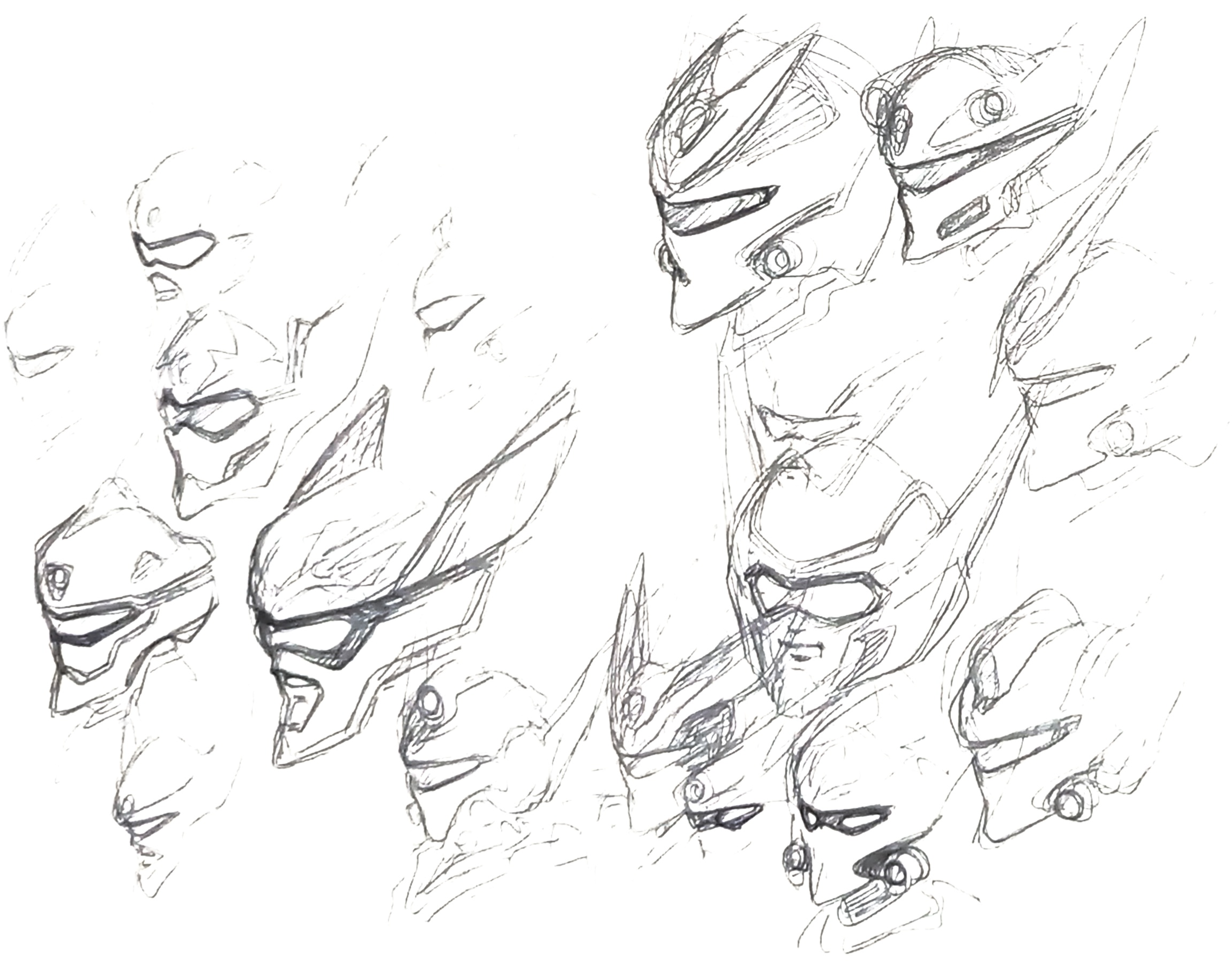




この段階でYF-19のバトロイドと明確に区別するのは難しいが、肩の形状にファイヤーバルキリーの特徴が表れている。
At this stage, it is difficult to clearly distinguish it from the YF-19 Battroid, but the shape of the shoulder shows the characteristics of Fire Valkyrie.

■**VF-19改ファイヤーバルキリー／頭部**
VF-19 Custom Fire Valkyrie / head

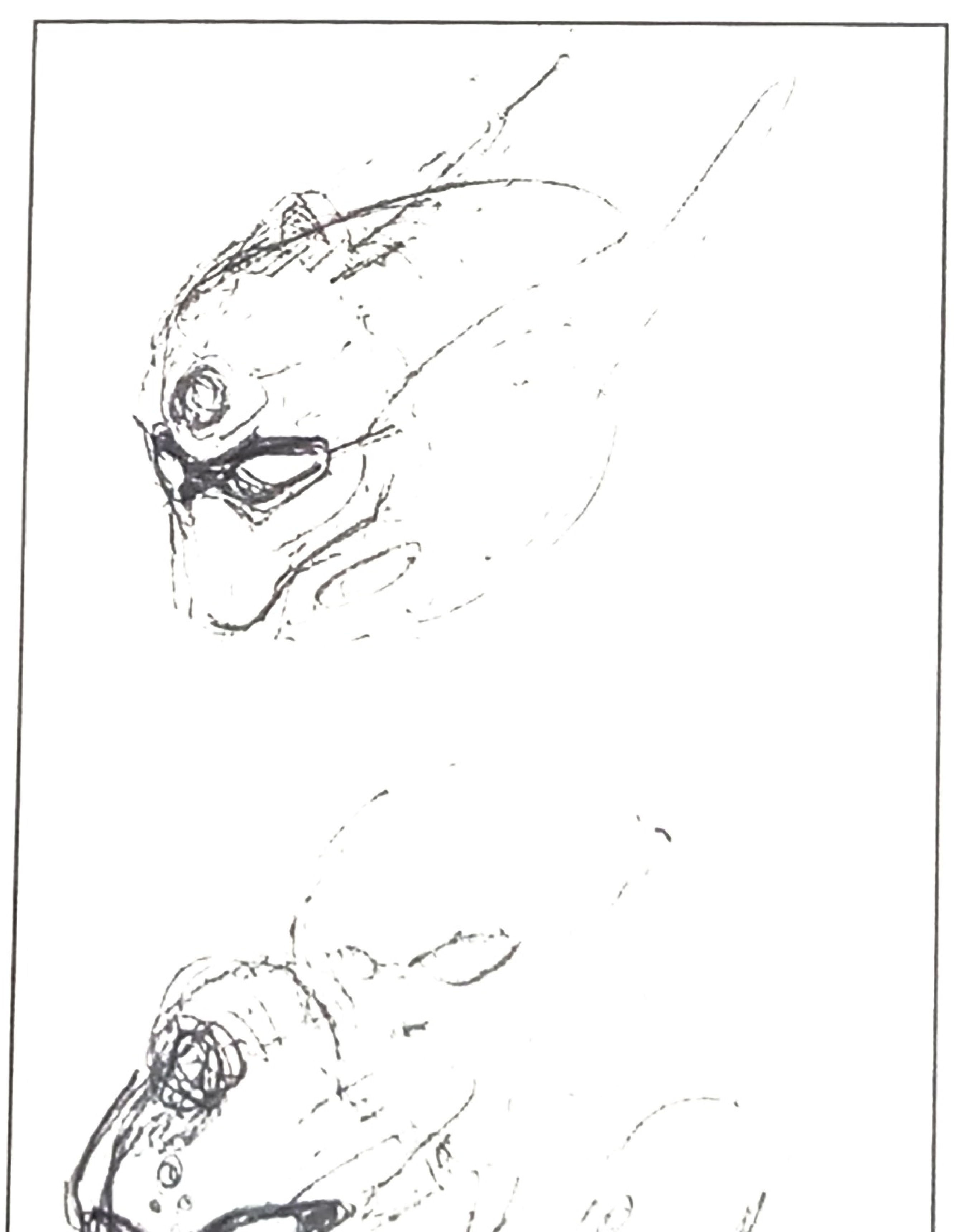


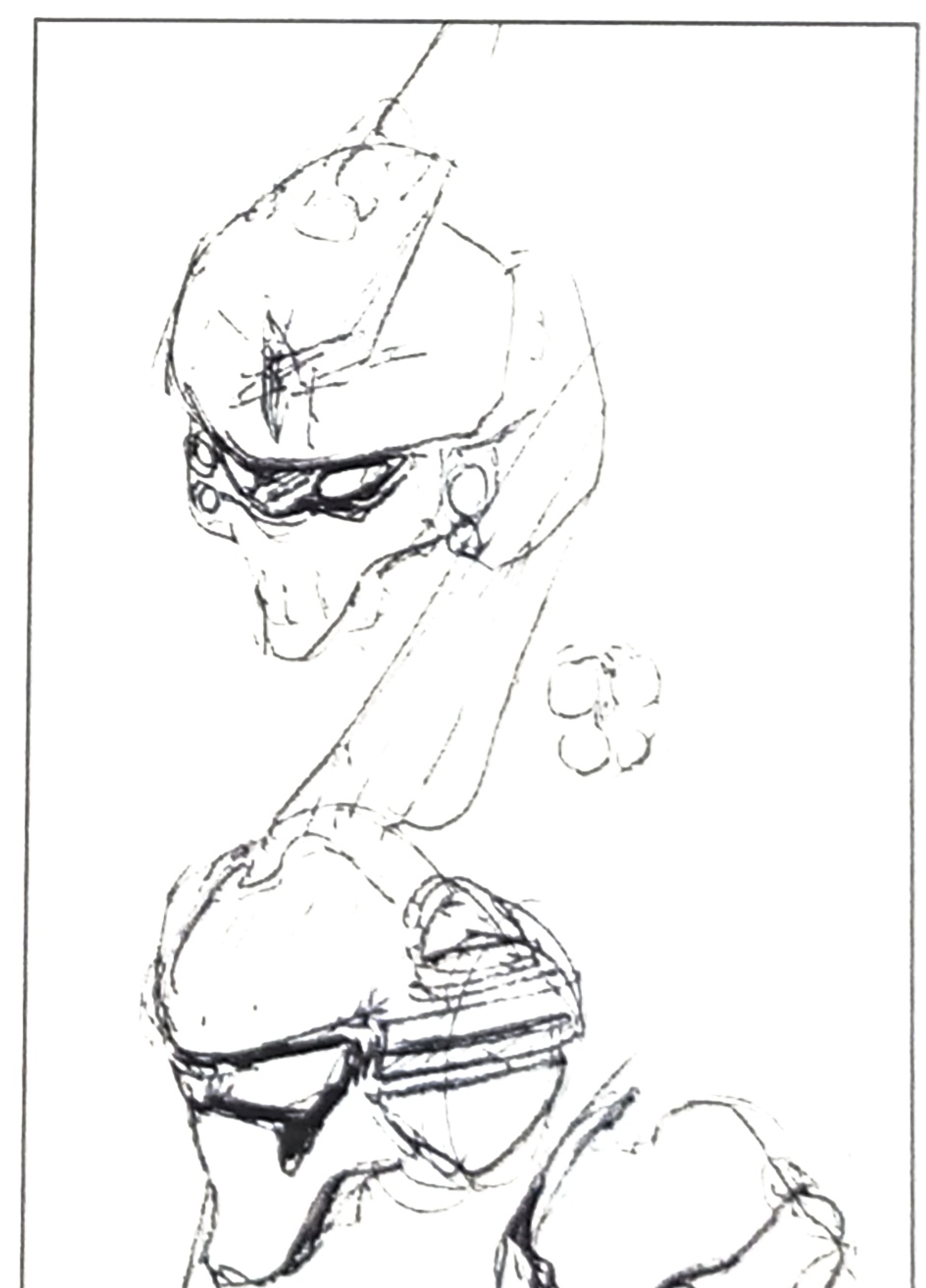


■VF-19改ファイヤーバルキリー／頭部
VF-19 Custom Fire Valkyrie / head

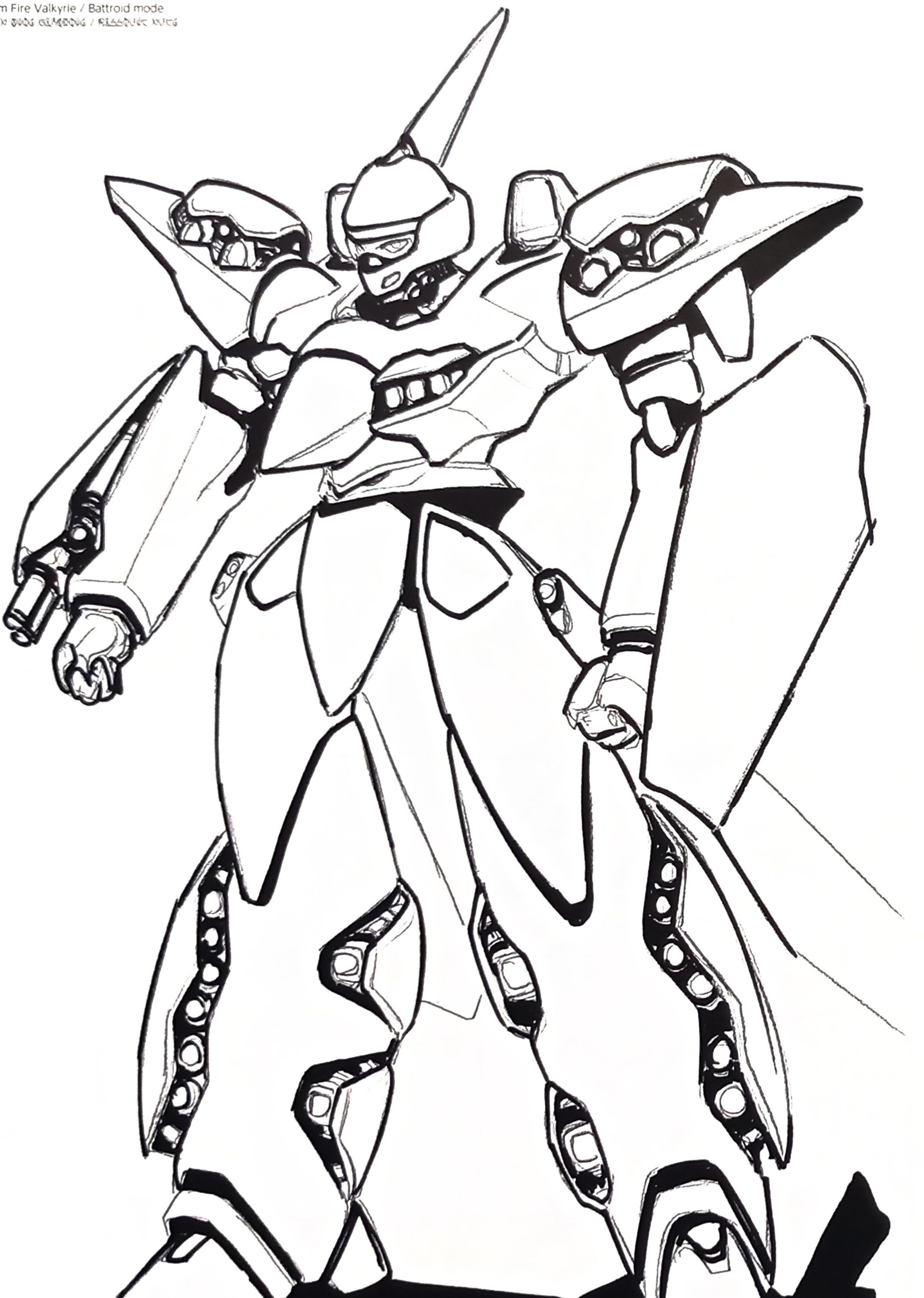








■VF-19改ファイヤーバルキリー／バトロイド
VF-19 Custom Fire Valkyrie / Battroid mode



■VF-19改ファイヤーバルキリー／バトロイド
VF-19 Custom Fire Valkyrie / Battroid mode

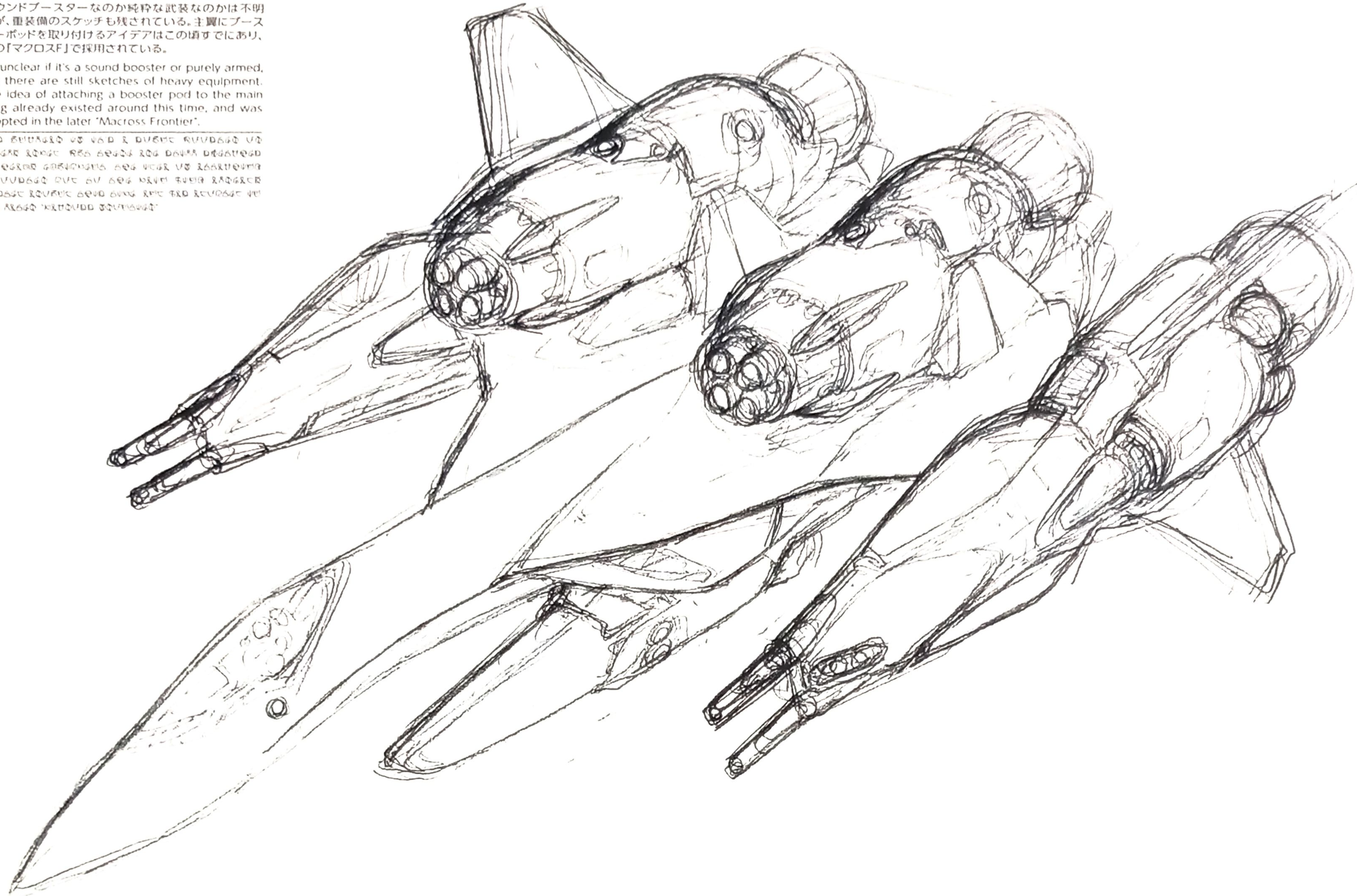


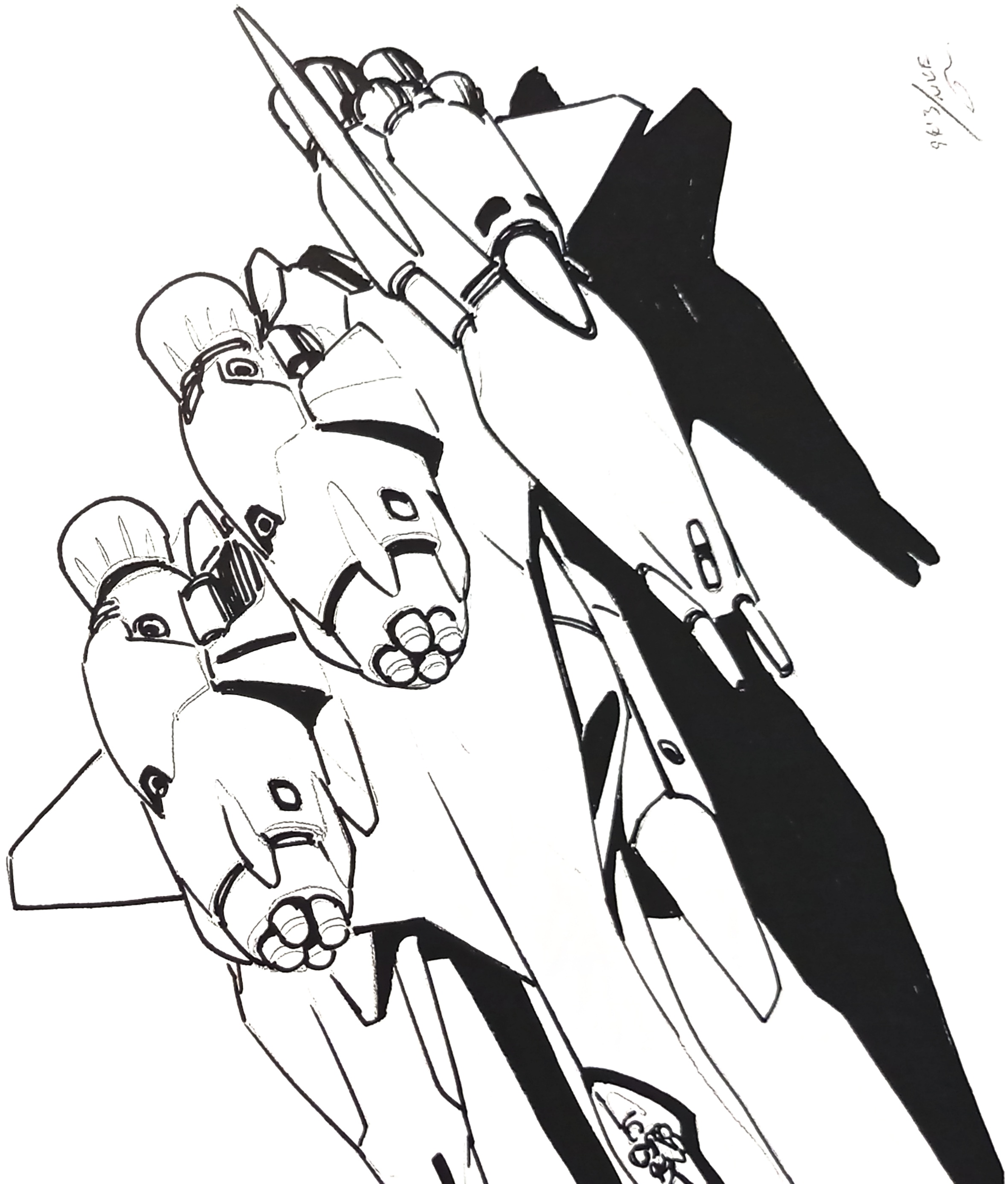
■VF-19改ファイヤーバルキリー

VF-19 Custom Fire Valkyrie

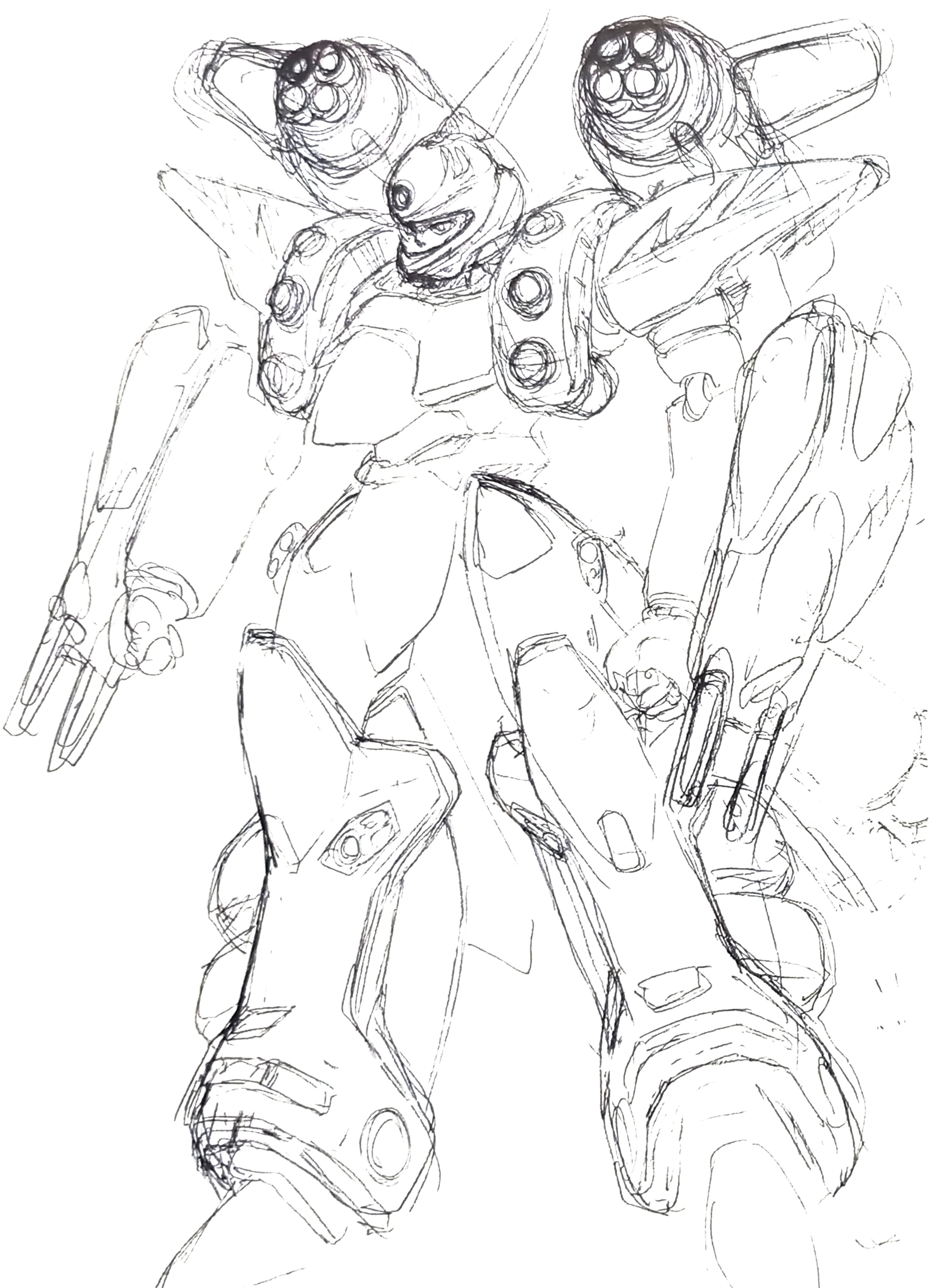
サウンドブースターなのか純粋な武装なのかは不明だが、重装備のスケッチも残されている。主翼にブースターポッドを取り付けるアイデアはこの頃すでにあり、後の「マクロスF」で採用されている。

It's unclear if it's a sound booster or purely armed, but there are still sketches of heavy equipment. The idea of attaching a booster pod to the main wing already existed around this time, and was adopted in the later "Macross Frontier".



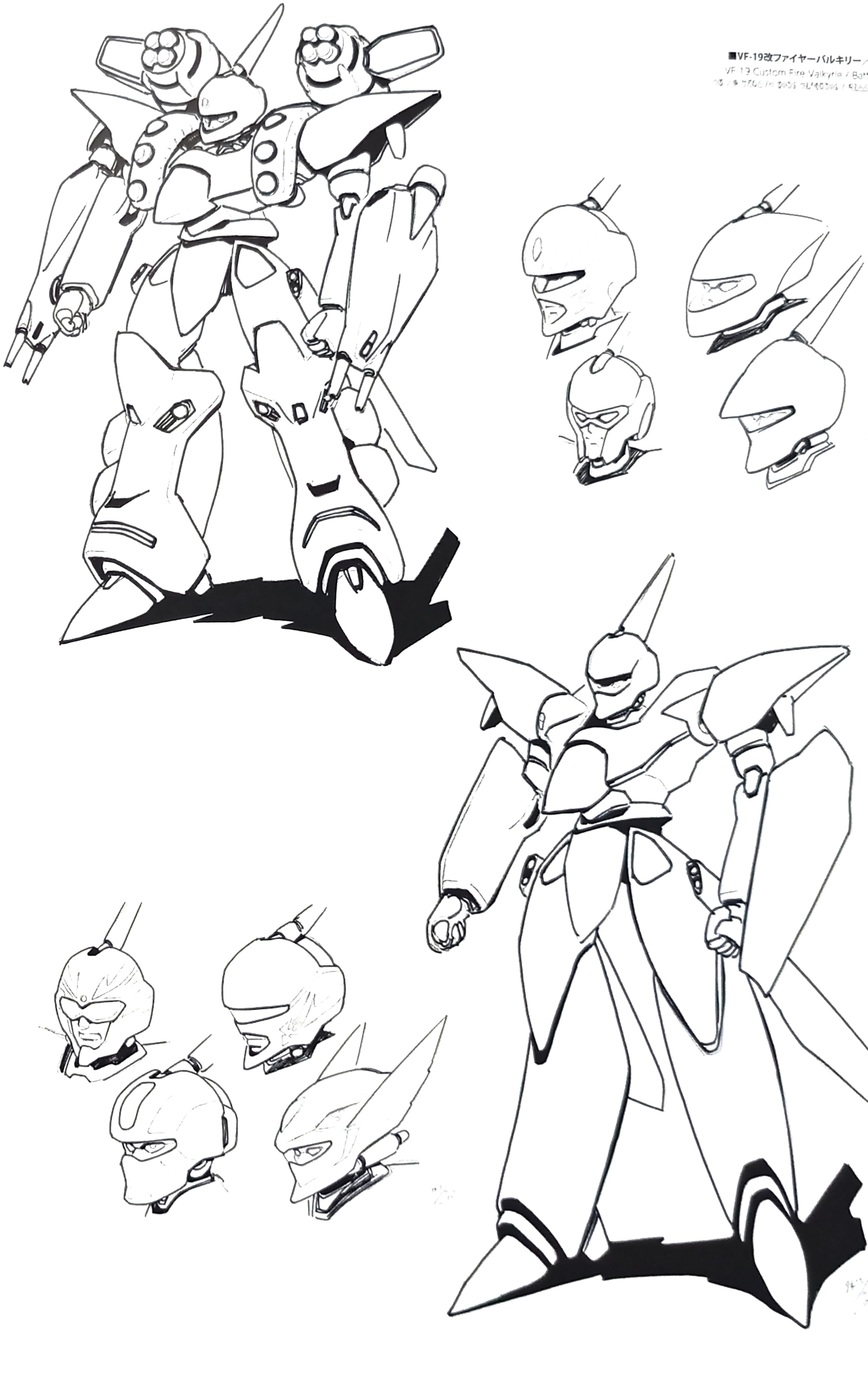


■VF-19改ファイヤーバルキリー
VF-19 Custom Fire Valkyrie

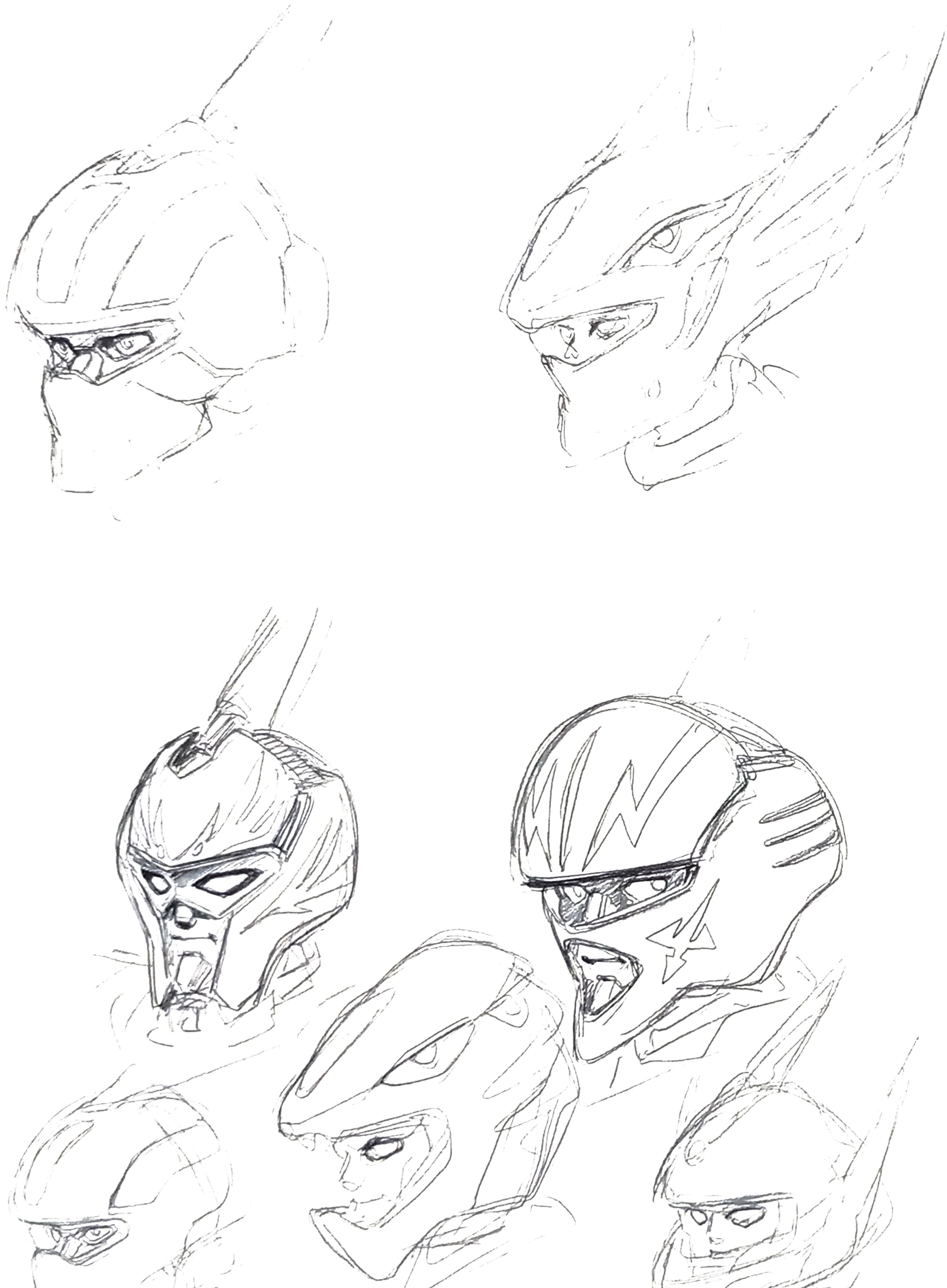


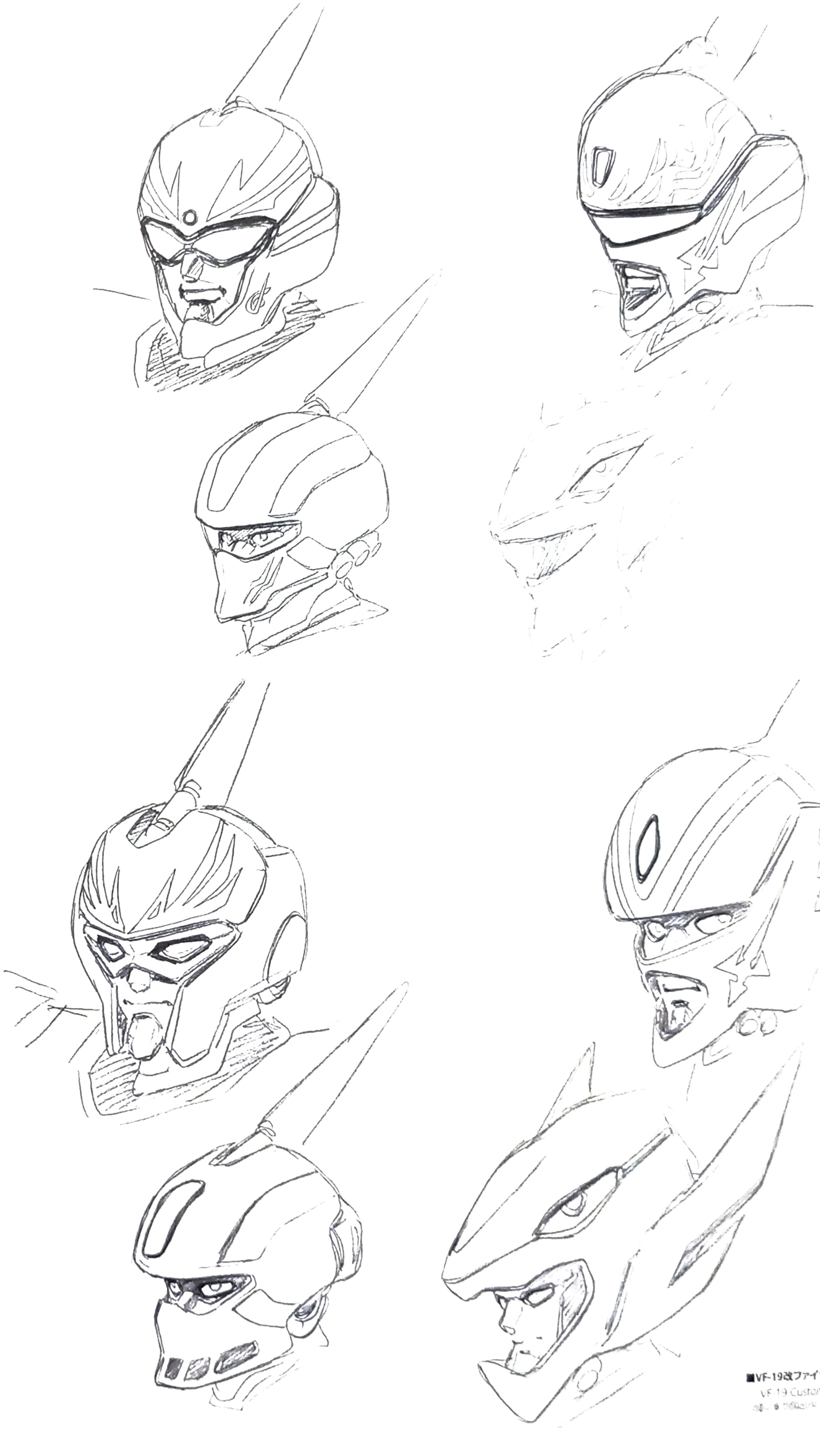
■VF-19改ファイヤーバルキリー／バトロイド
VF-19 Custom Fire Valkyrie / Battroid mode

■VF-19改ファイヤーバルキリー／バトロイド
VF-19 Custom Fire Valkyrie / Battroid mode



■VF-19改ファイヤーバルキリー／頭部
VF-19 Custom Fire Valkyrie / head





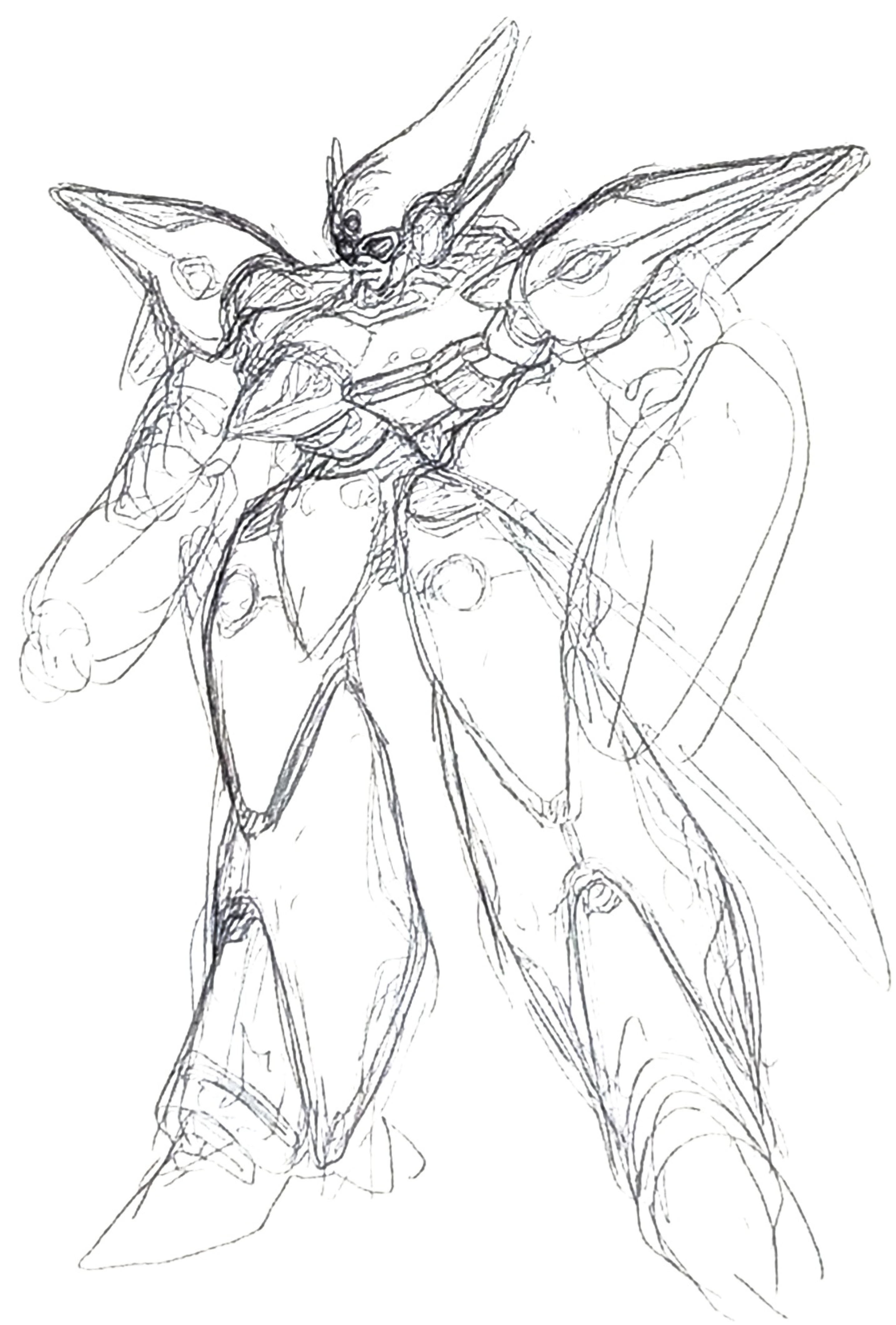
■VF-19改ファイヤーバルキリー　頭部
VF-19 Custom Fire Valkyrie / head



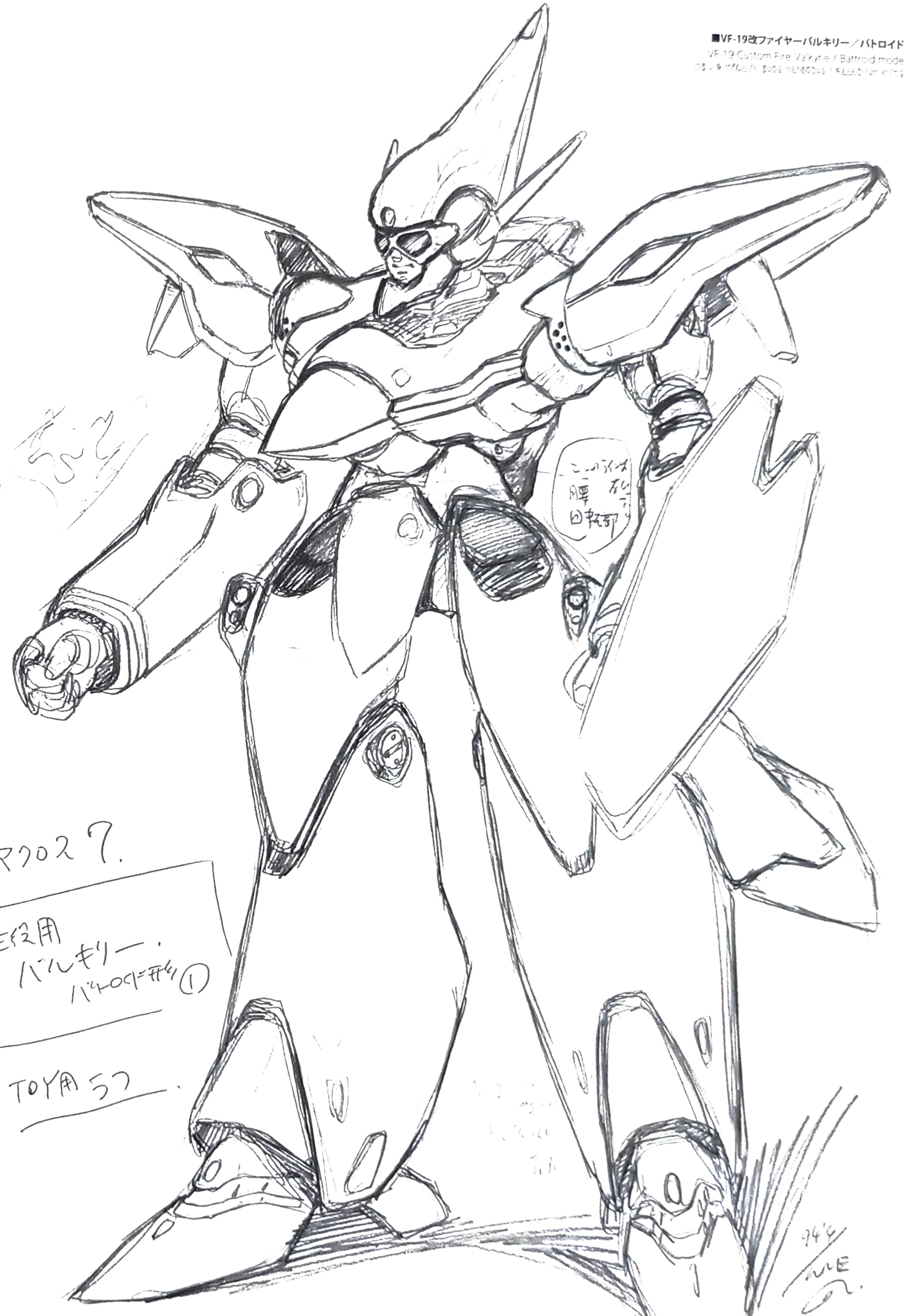


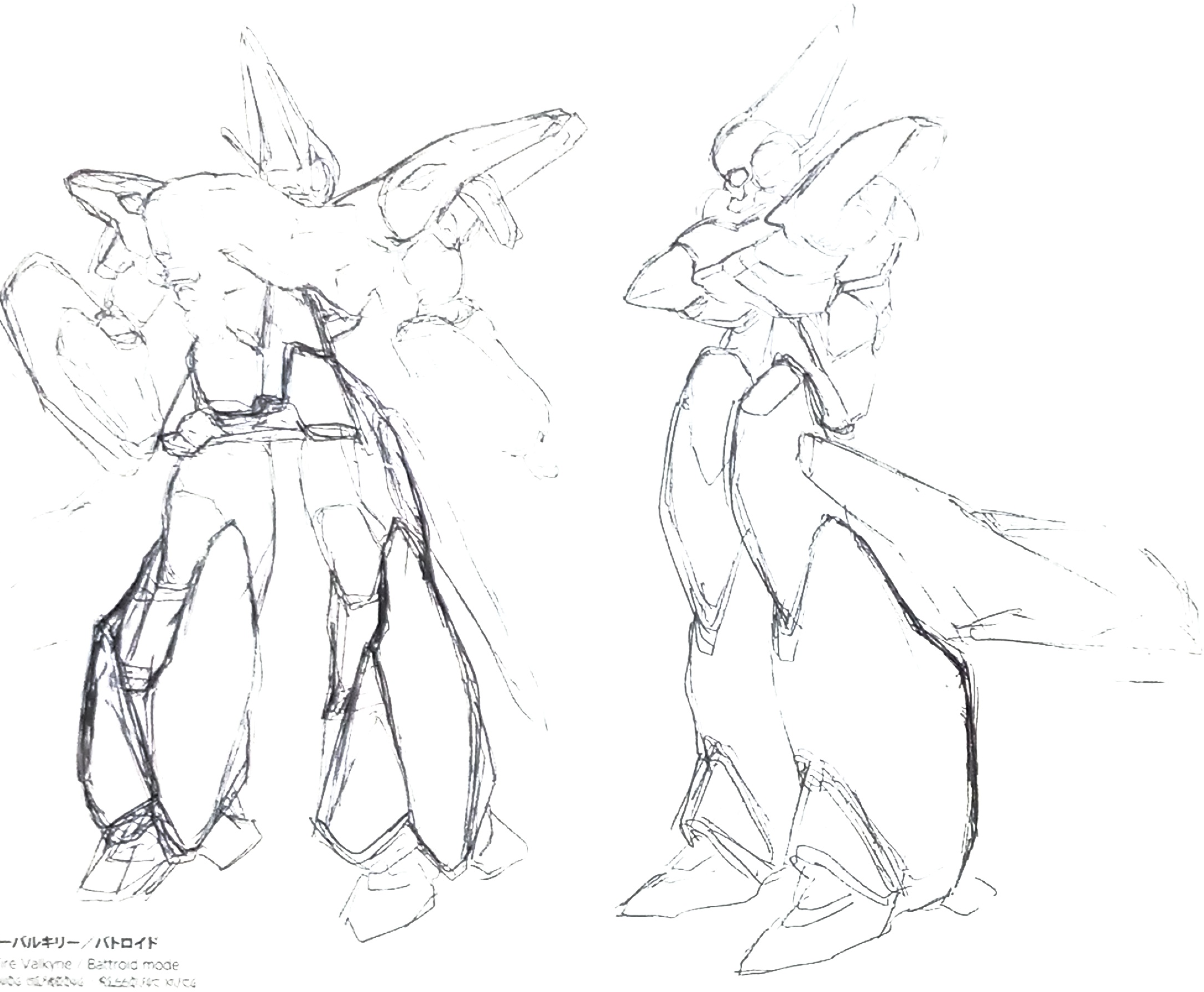
■VF-19改ファイヤーバルキリー／バトロイド
VF-19 Custom Fire Valkyrie / Battroid mode



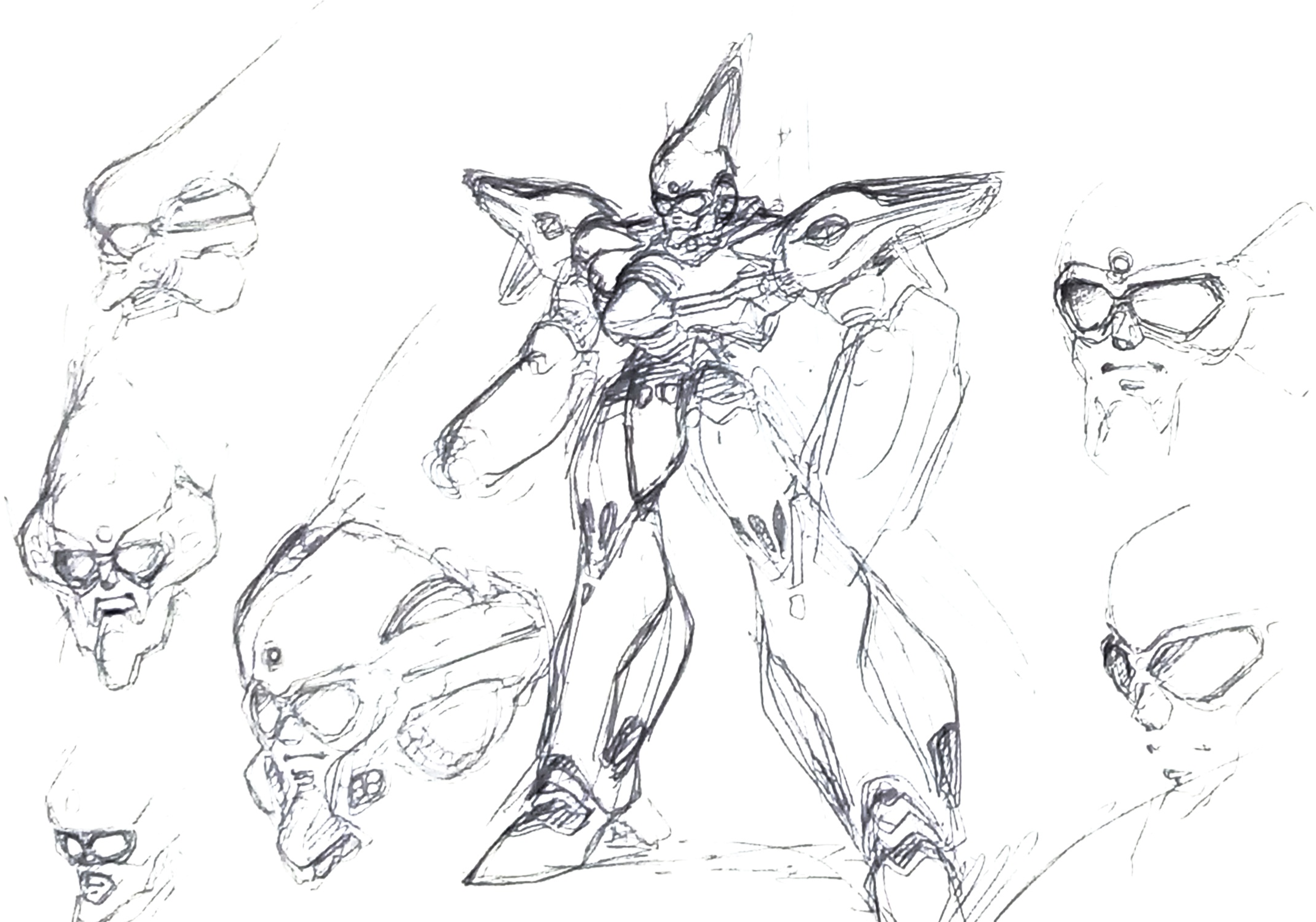


■VF-19改ファイヤーバルキリー／バトロイド
VF-19 Custom Fire Valkyrie / Battroid mode





■VF-19改ファイヤーバルキリー／バトロイド
VF-19 Custom Fire Valkyrie / Battroid mode

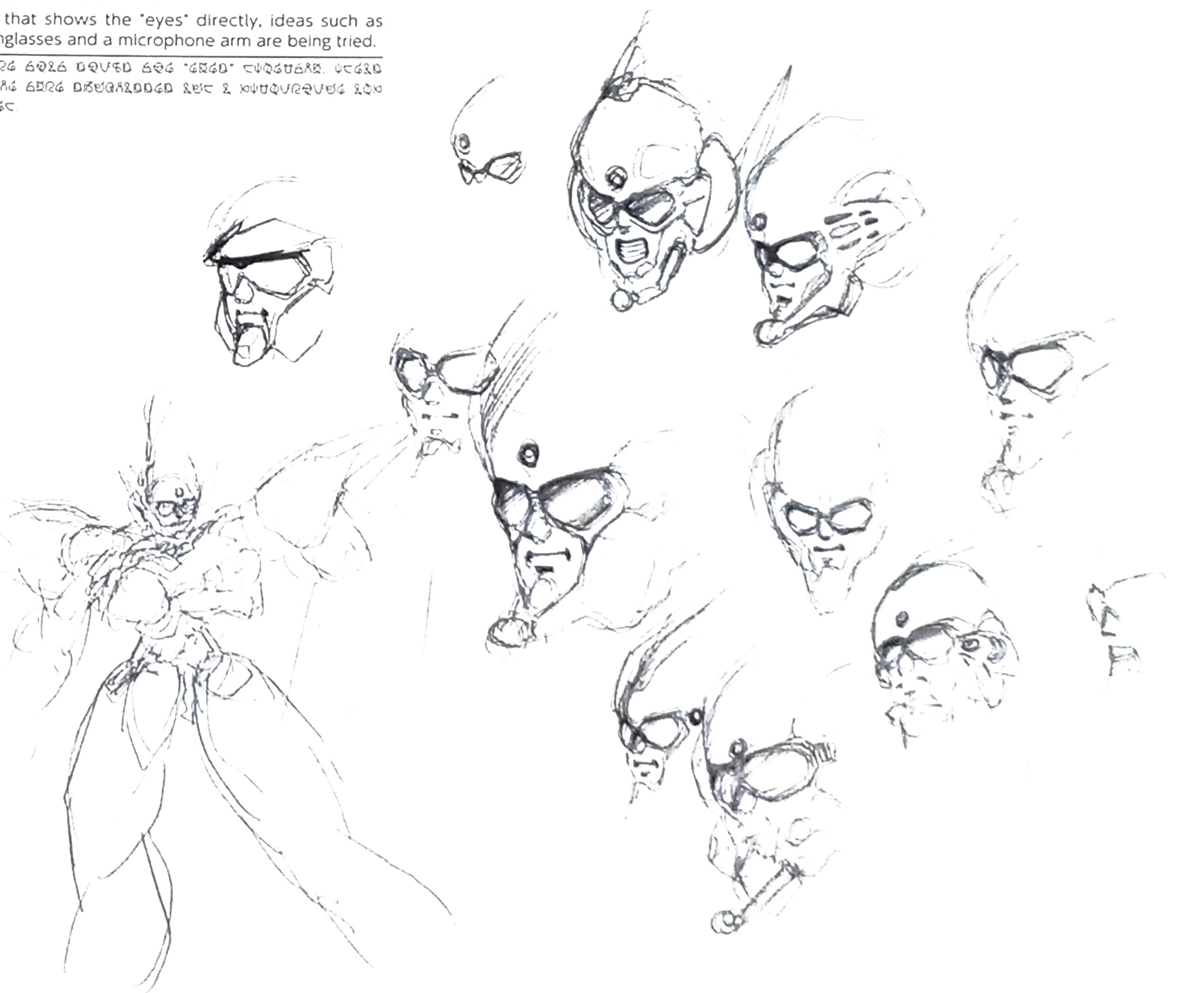


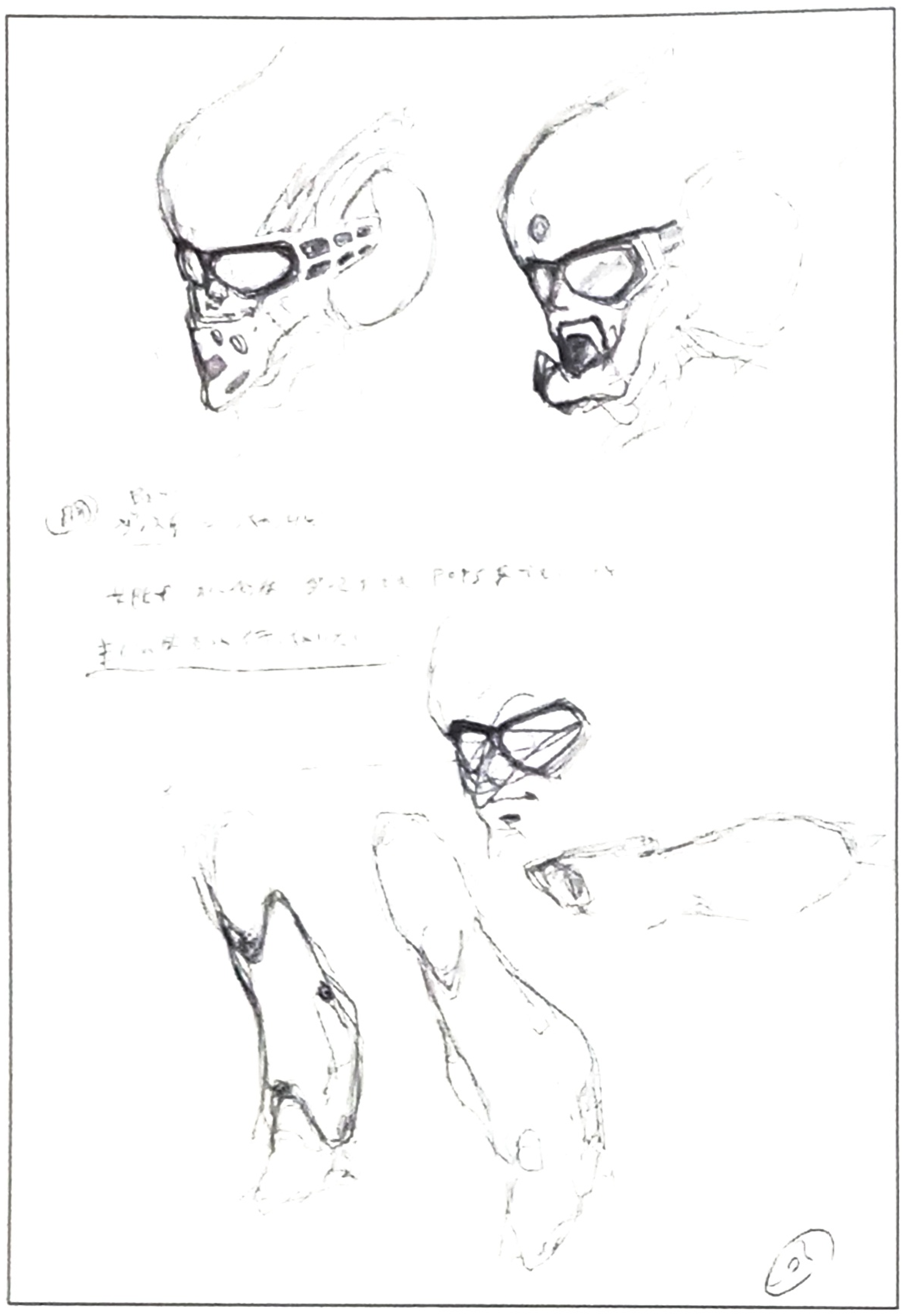


■VF-19改ファイヤーバルキリー／頭部
VF-19 Custom Fire Valkyrie / head

「目」を直接見せるタイプの後、ゴーグルタイプのサングラスにマイクアームといったアイデアが試行されている。

After the type that shows the "eyes" directly, ideas such as goggle type sunglasses and a microphone arm are being tried.





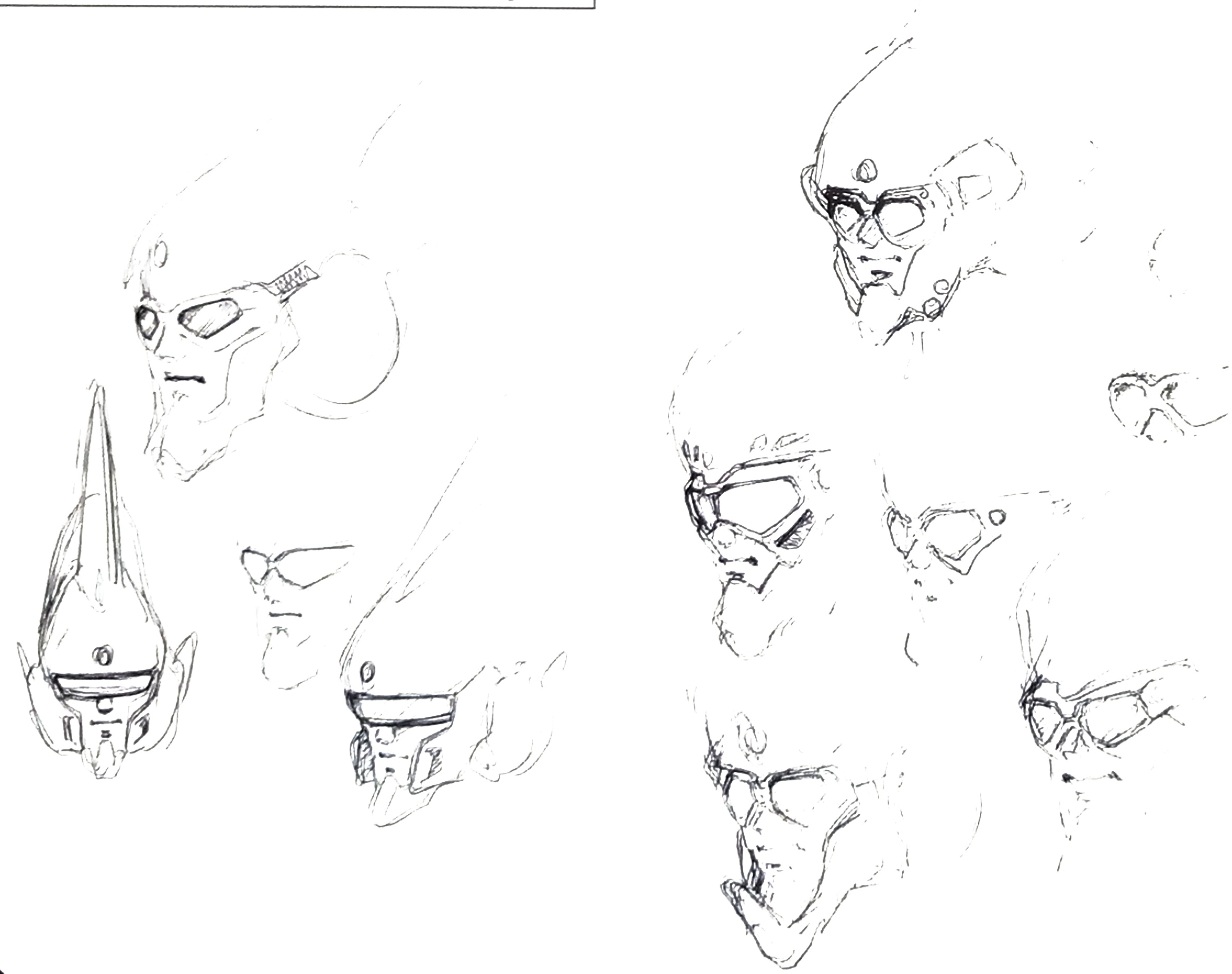


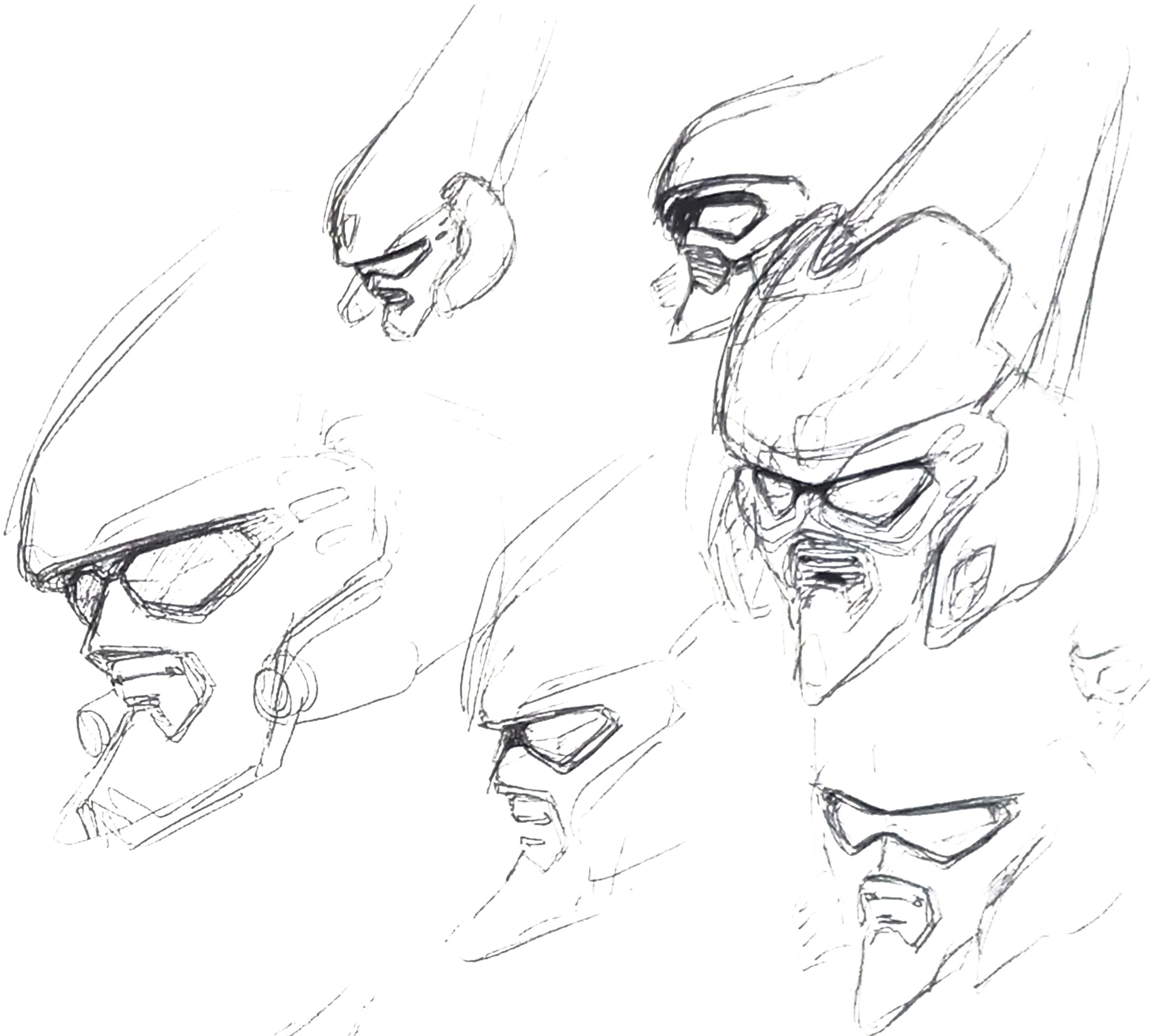
■VF-19改ファイヤーバルキリー／頭部

VF-19 Custom Fire Valkyrie / head

FAXでやり取りされた頭部デザイン。コメントは「マクロス7」で監督を務めたアミノテツロー氏のもので、「女性ボーカル側は、ダンス系でもPOPS系でもいいけど、主人公はもっと行っちゃいたい」と注文が付けられている。

Head design exchanged by fax. The comment is from Mr. Tetsuro Amino, who was the director of "Macross 7", and the order is "The female vocal side can be dance or pops, but the main character wants to go more."





■VF-19改ファイヤーバルキリー／頭部
VF-19 Custom Fire Valkyrie / head

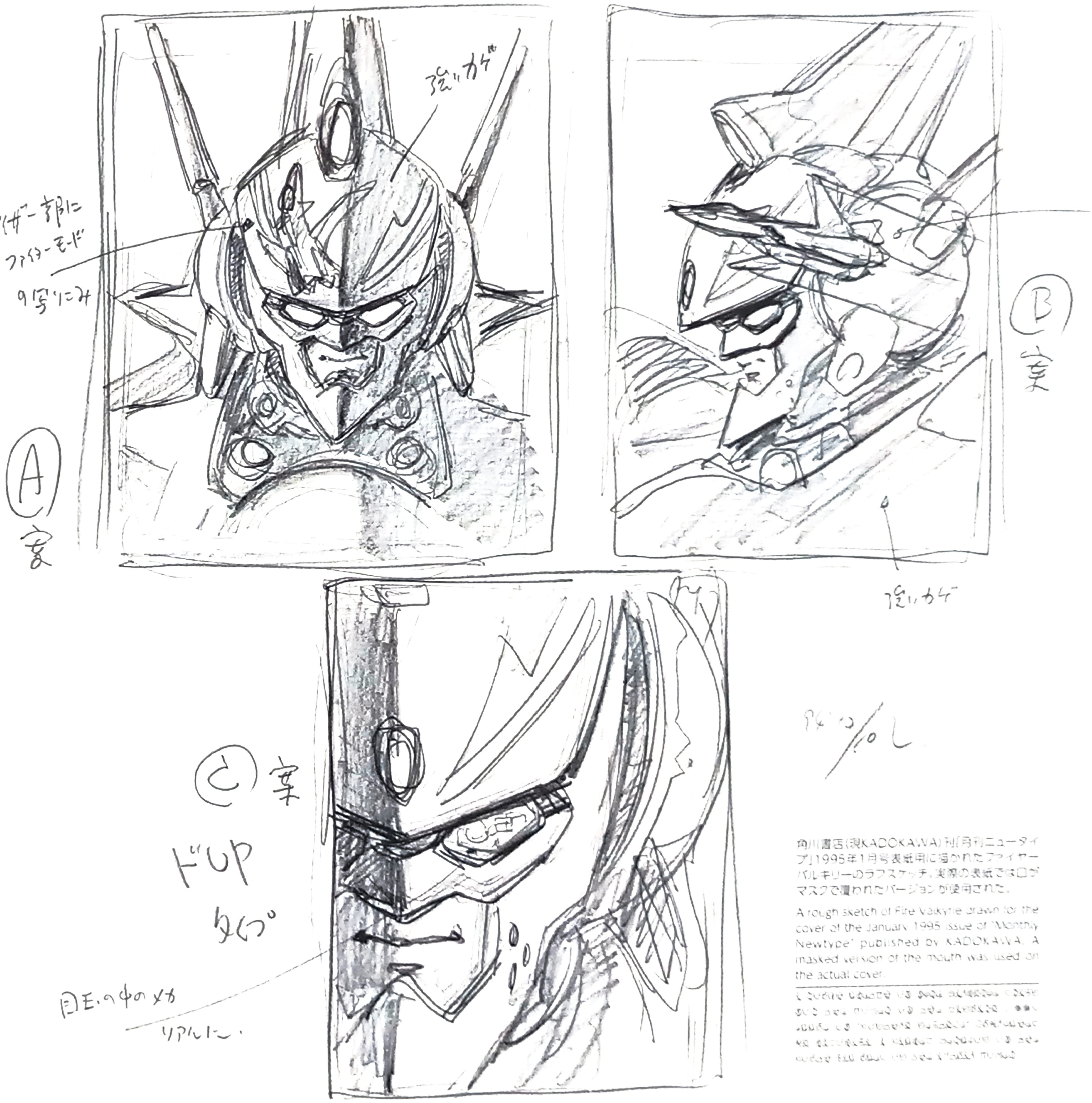






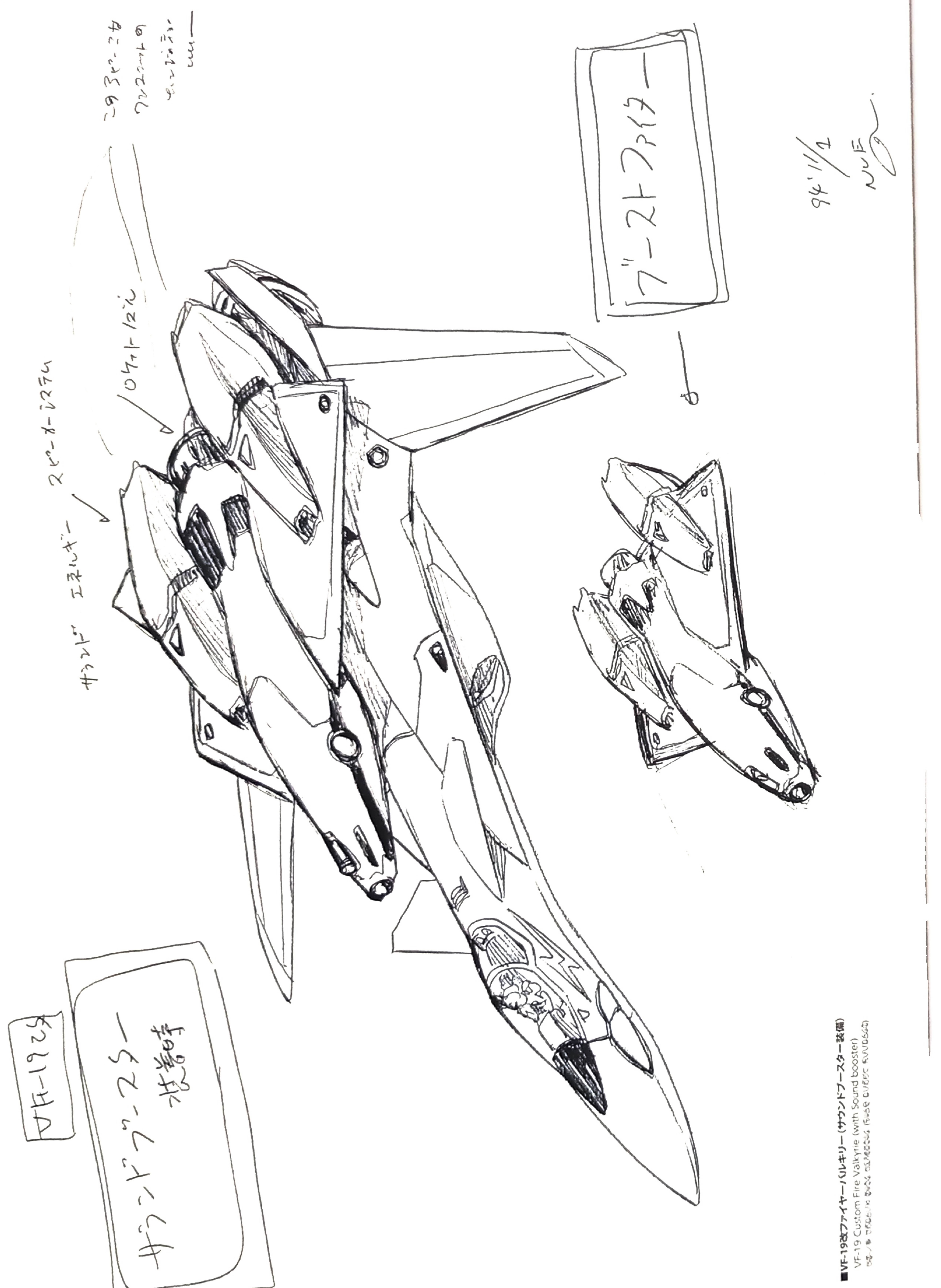
■VF-19改ファイヤーバルキリー／バトロイド【雑誌表紙用画稿】
VF-19 Custom Fire Valkyrie / Battroid mode【Sketch for magazine cover】

■VF-19改ファイヤーバルキリー／バトロイド【雑誌表紙用画稿】
VF-19 Custom Fire Valkyrie / Battroid mode【Sketch for magazine cover】



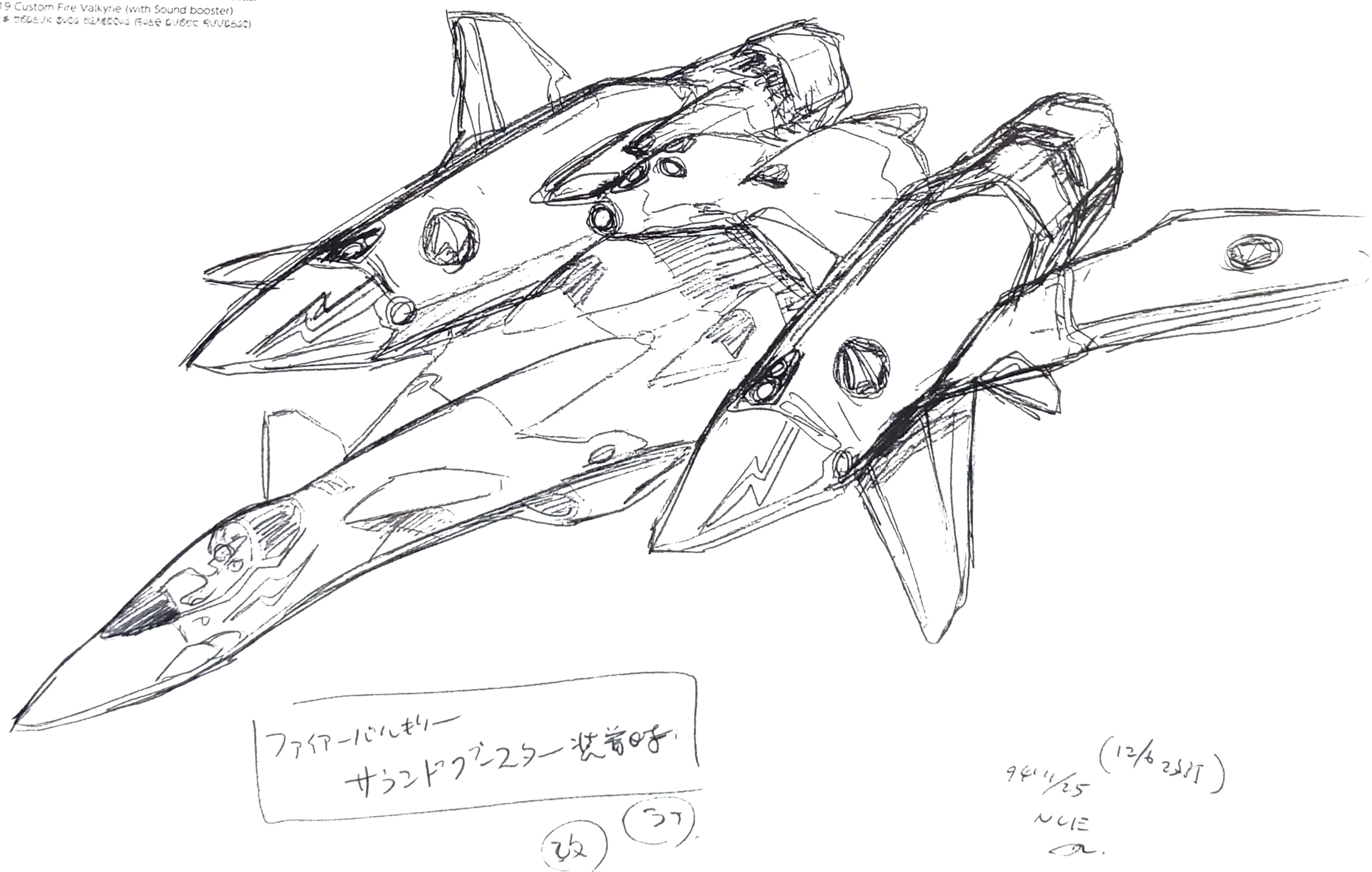
角川書店(現KADOKAWA)刊「月刊ニュータイプ」1995年1月号表紙用に描かれたファイヤーバルキリーのラフスケッチ。実際の表紙では口がマスクで覆われたバージョンが使用された。

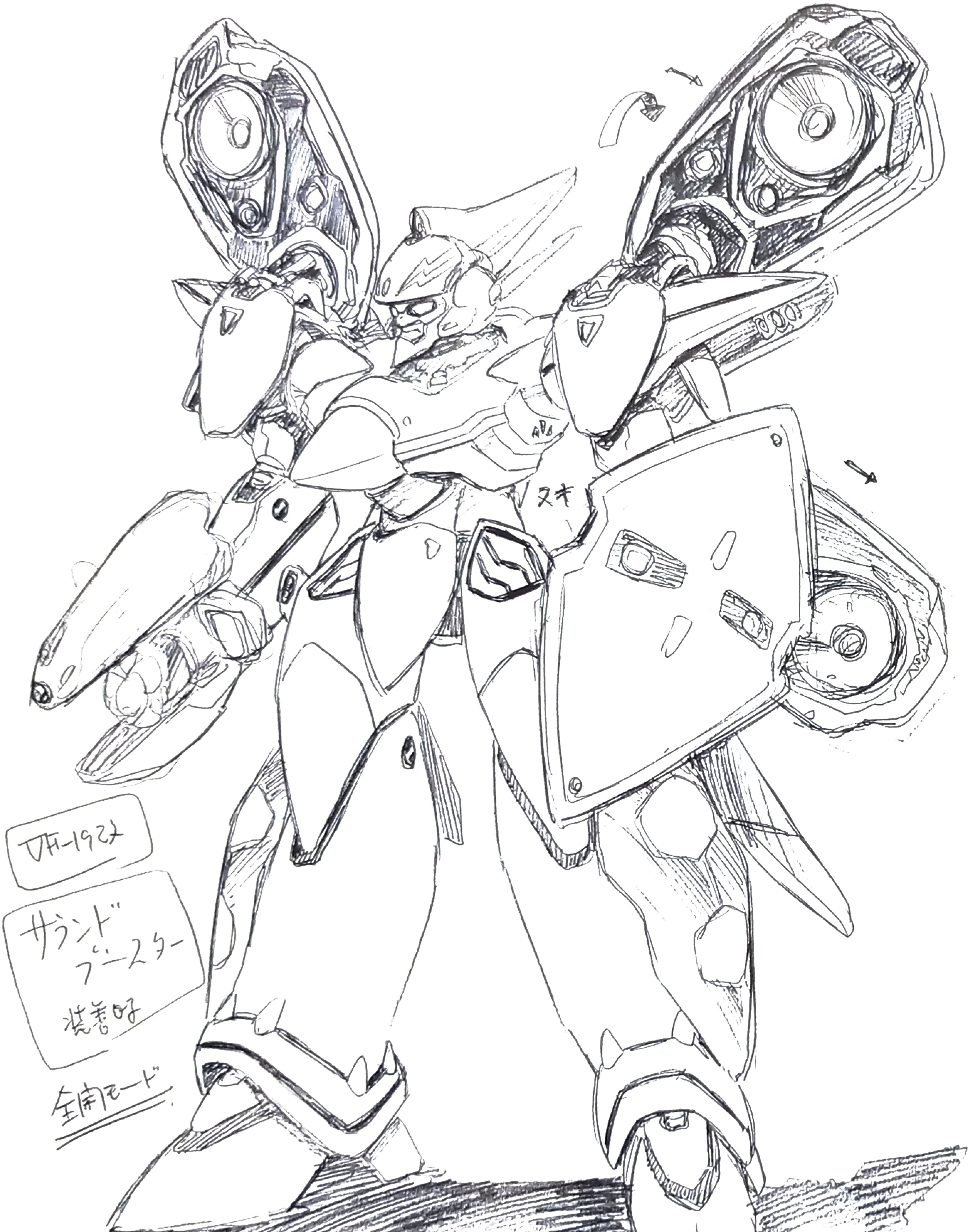
A rough sketch of Fire Valkyrie drawn for the cover of the January 1995 issue of "Monthly Newtype" published by KADOKAWA. A masked version of the mouth was used on the actual cover.



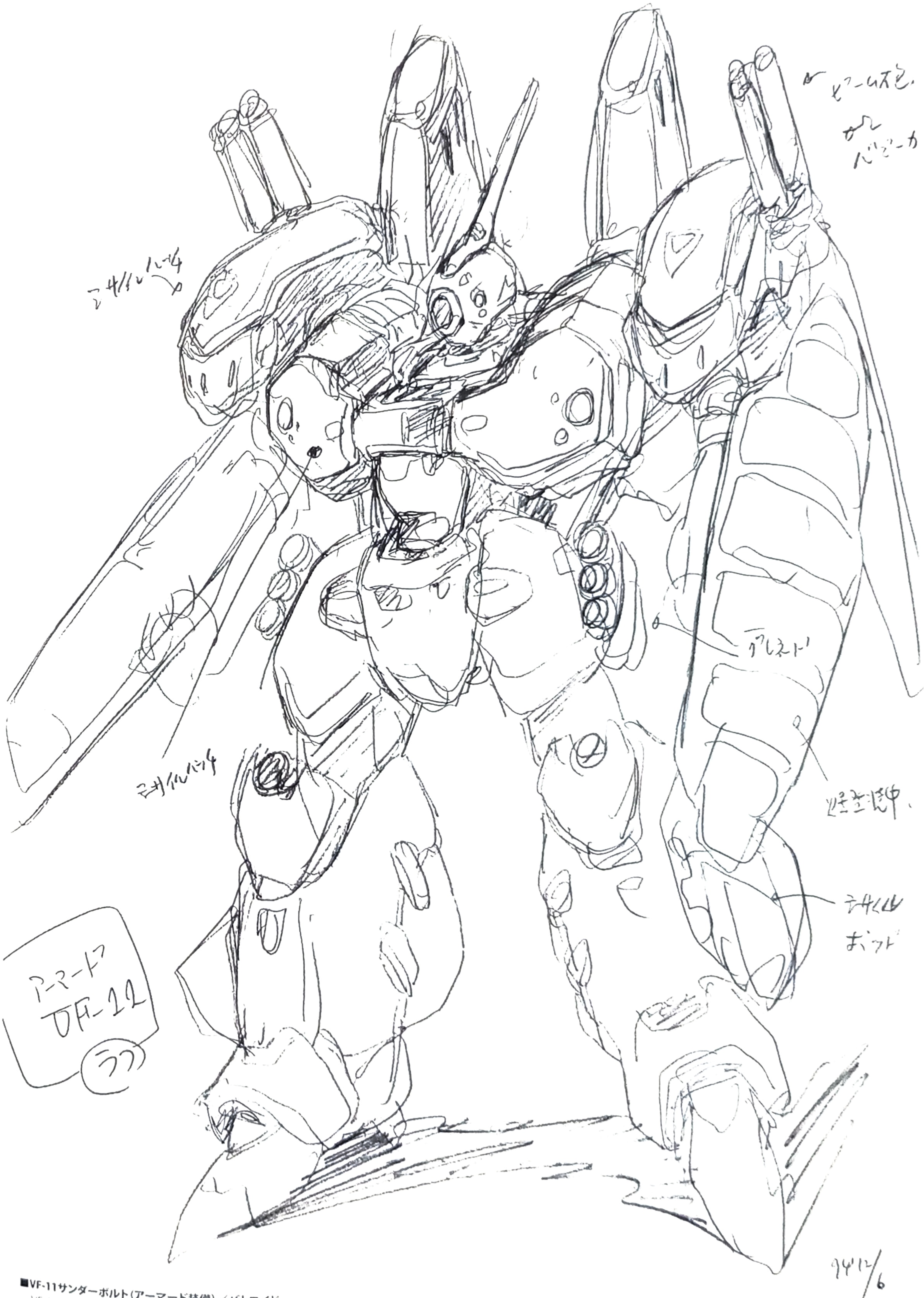
■VF-19改ファイヤーバルキリー（サウンドブースター装備）
VF-19 Custom Fire Valkyrie (with Sound booster)

■VF-19改ファイヤーバルキリー（サウンドブースター装備）
VF-19 Custom Fire Valkyrie (with Sound booster)





■VF-19改ファイヤーバルキリー（サウンドブースター装備）／バトロイド
VF-19 Custom Fire Valkyrie (with Sound booster) / Battroid mode

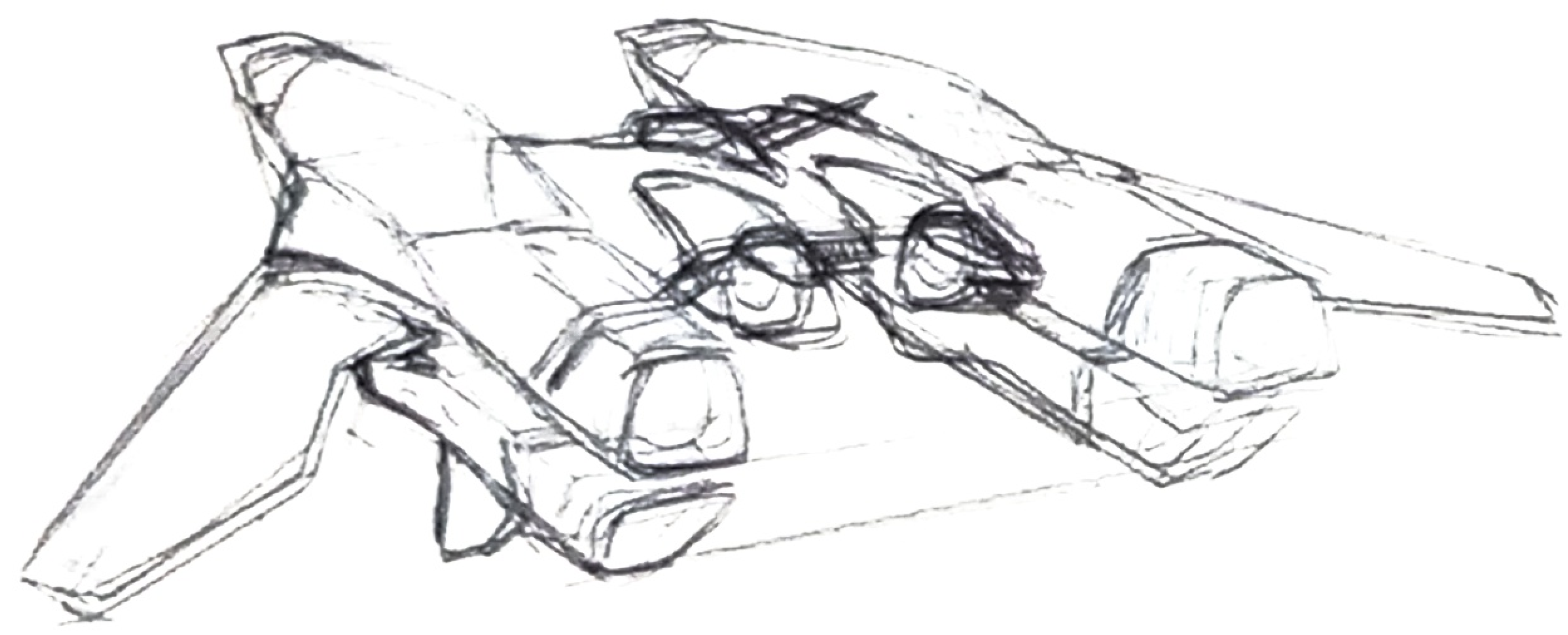


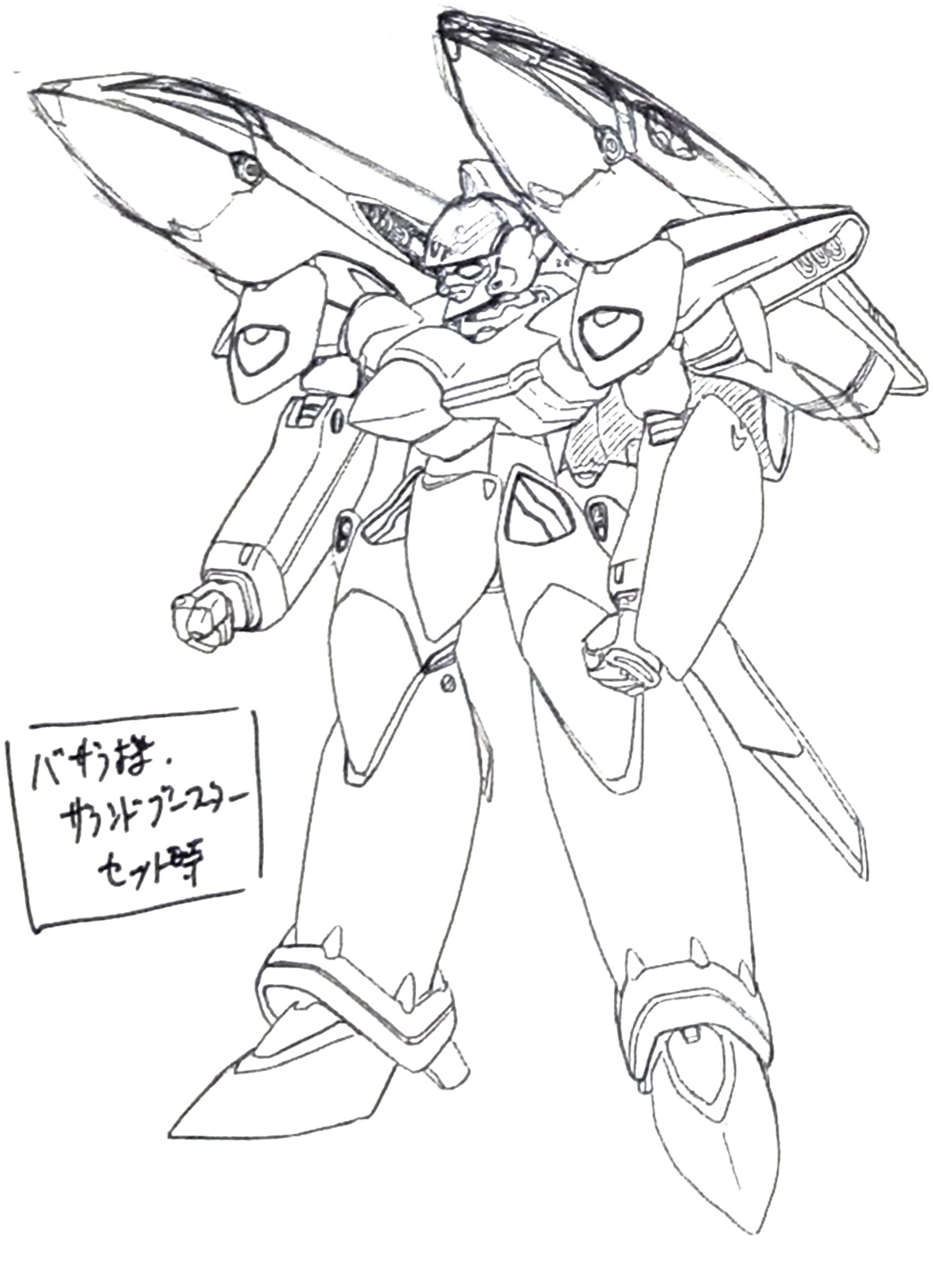
■VF-11サンダーボルト(アーマード装備)/バトロイド
VF-11 Thunderbolt (with Armored Pack) / Battroid mode

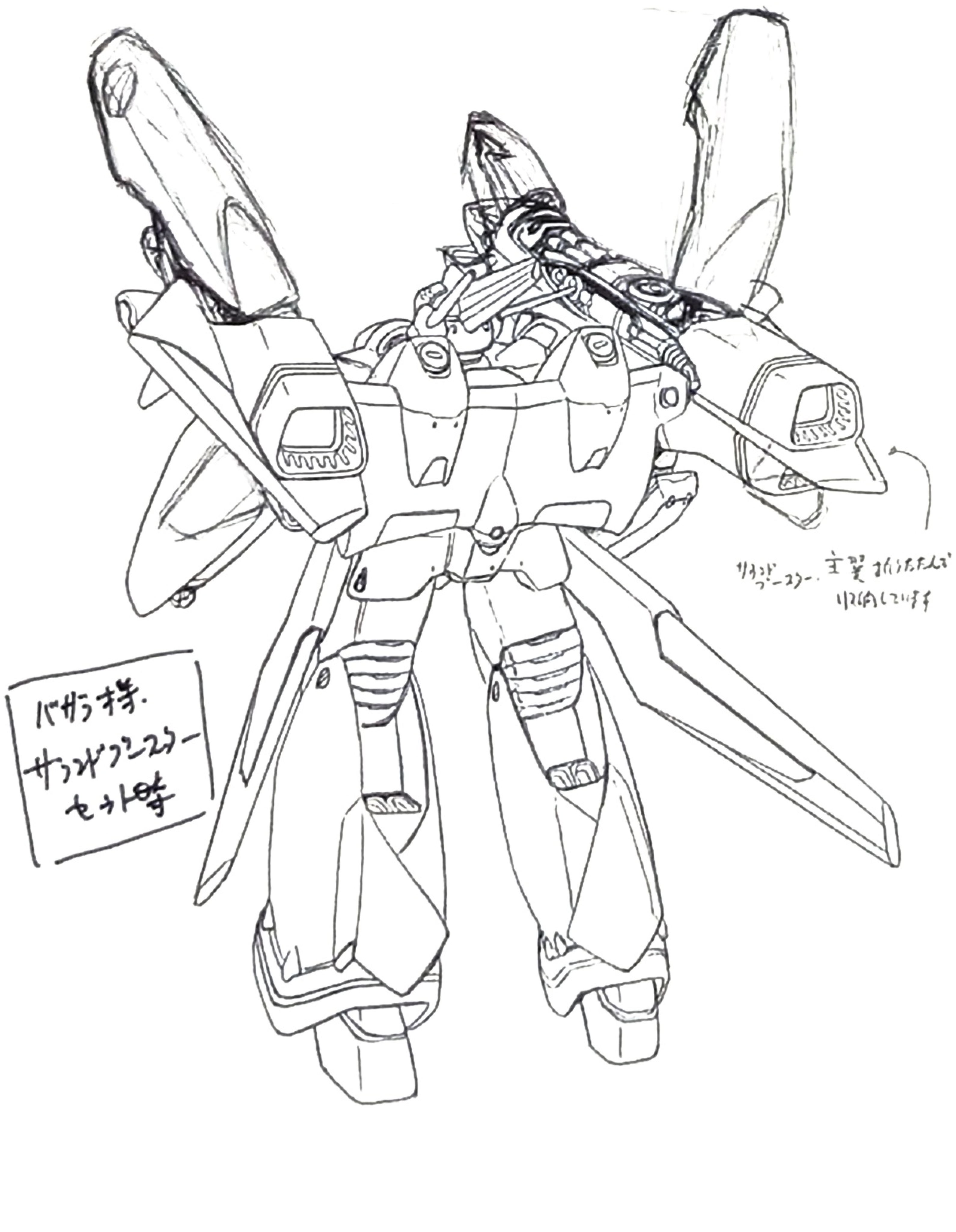
■VF-19改ファイヤーバルキリー（サウンドブースター装備）／バトロイド

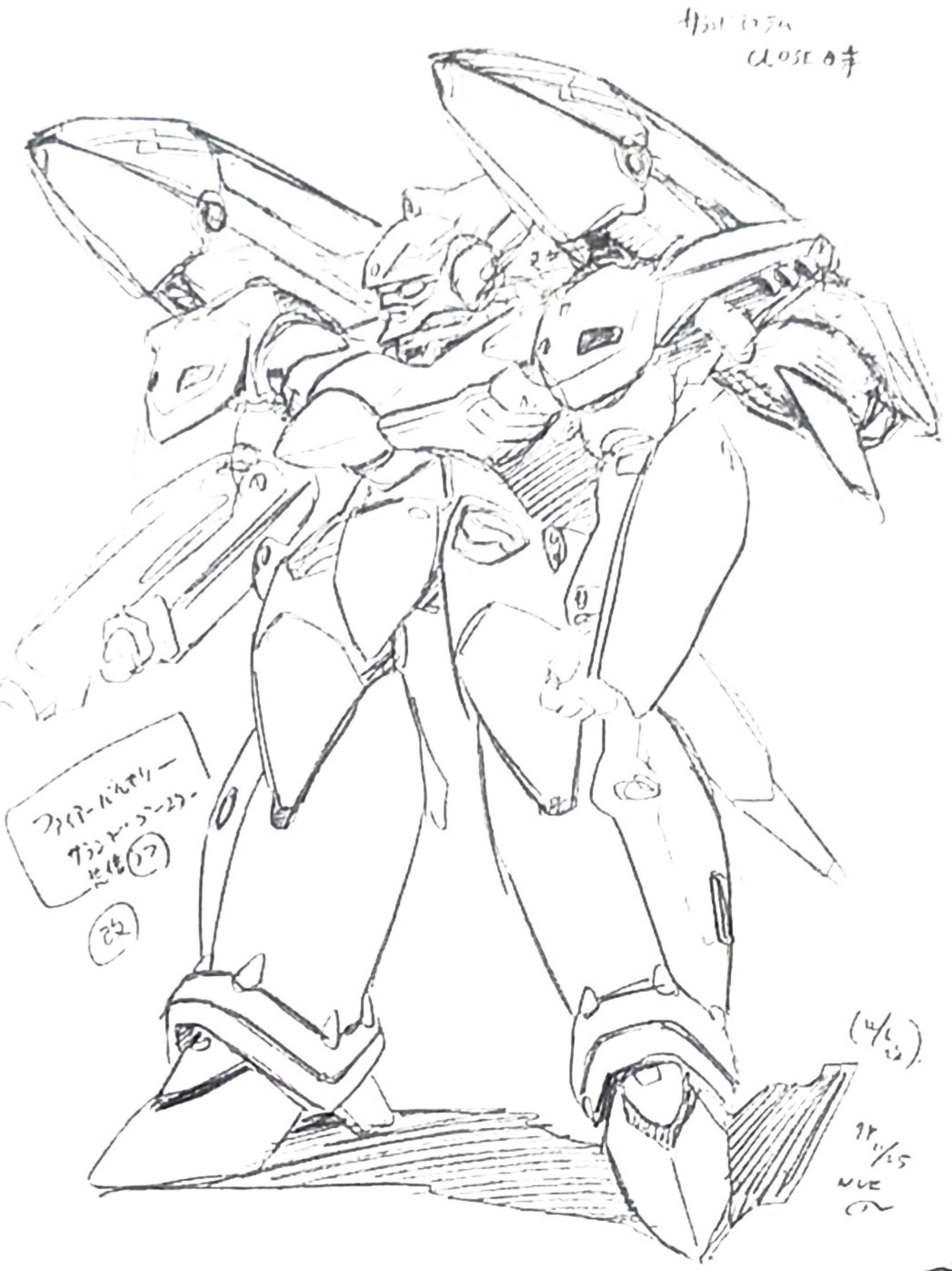
VF-19 Custom Fire Valkyrie (with Sound booster) / Battroid mode

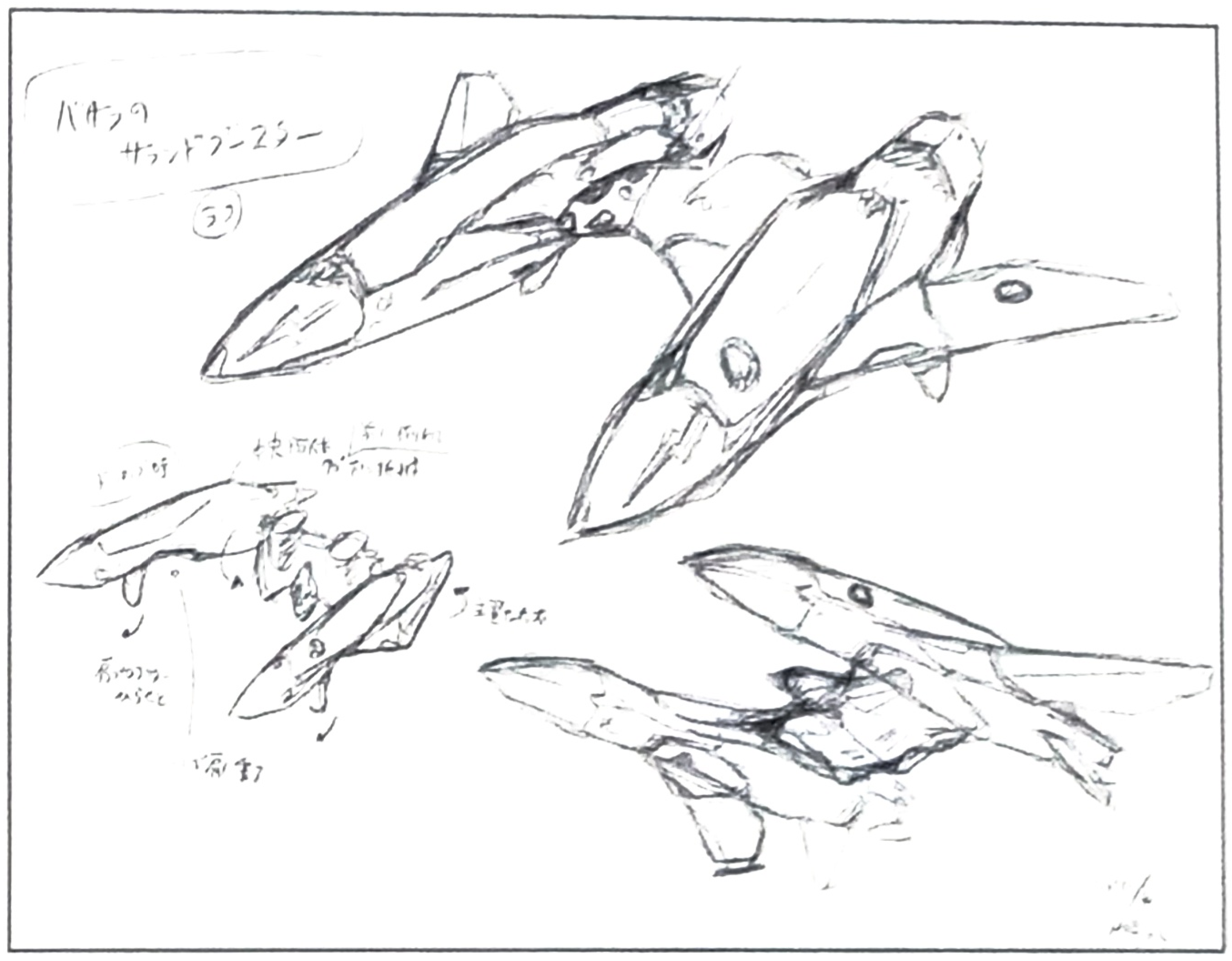




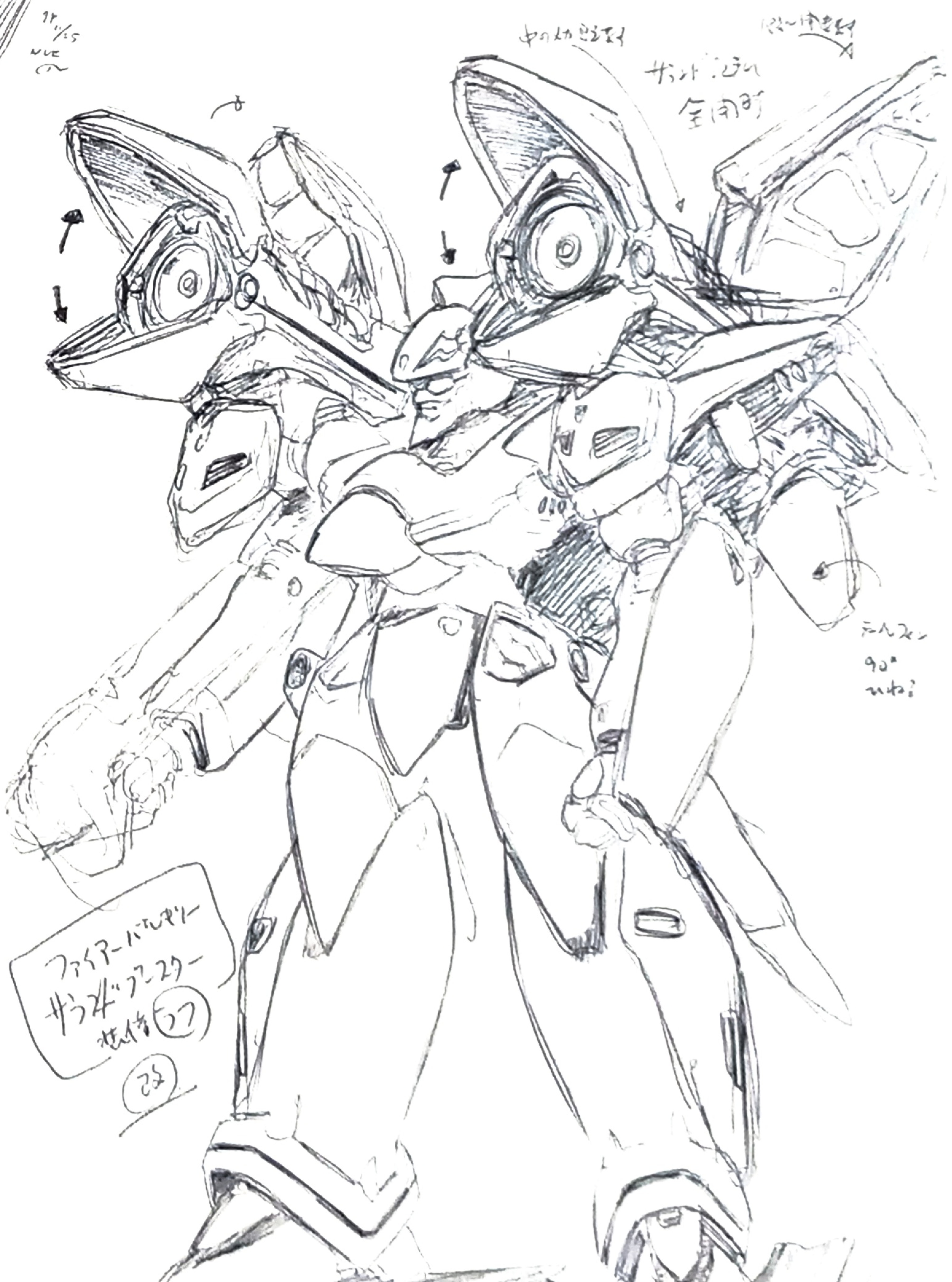








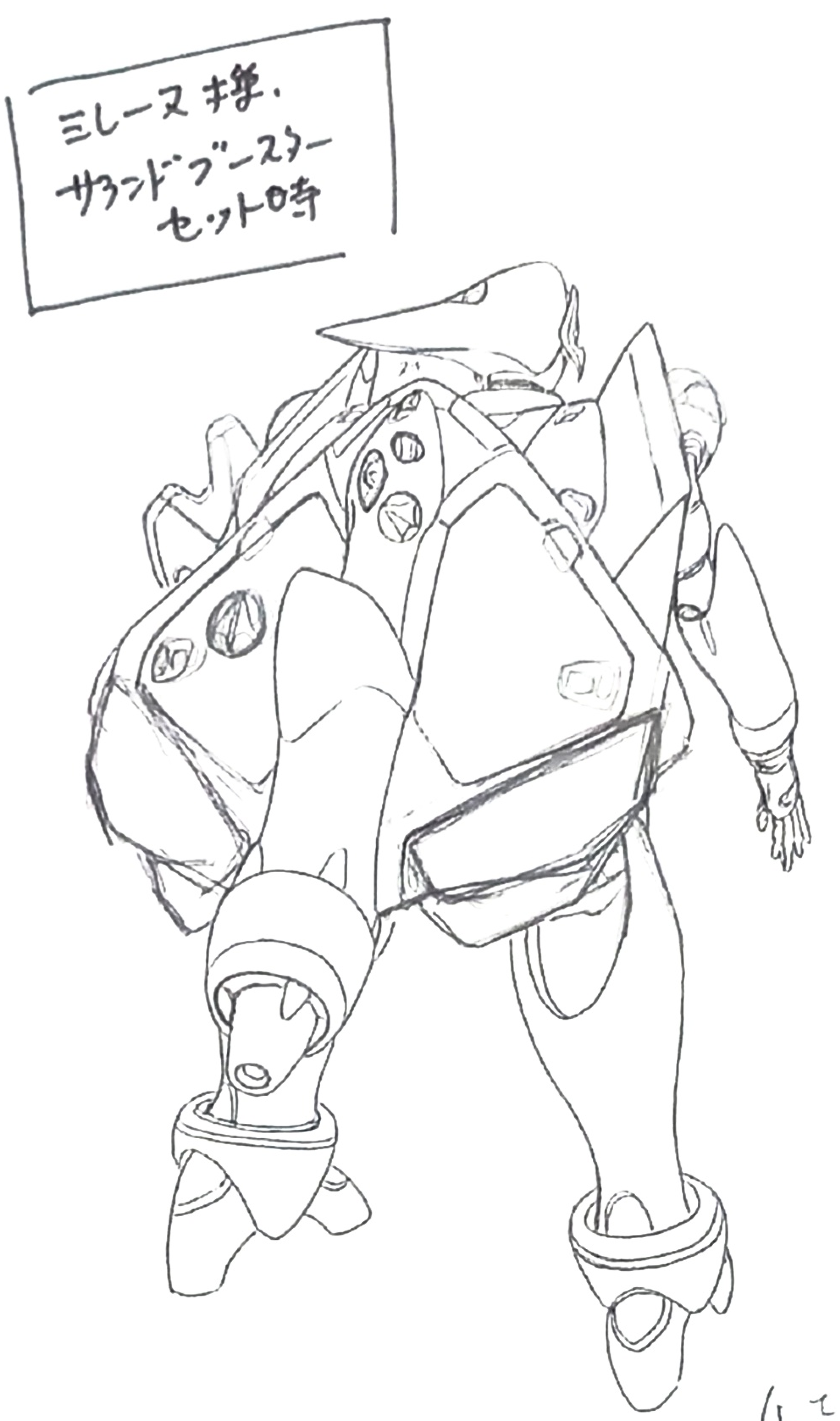
■VF-19改ファイヤーバルキリー用サウンドブースター装備
Sound booster for VF-19 Custom Fire Valkyrie

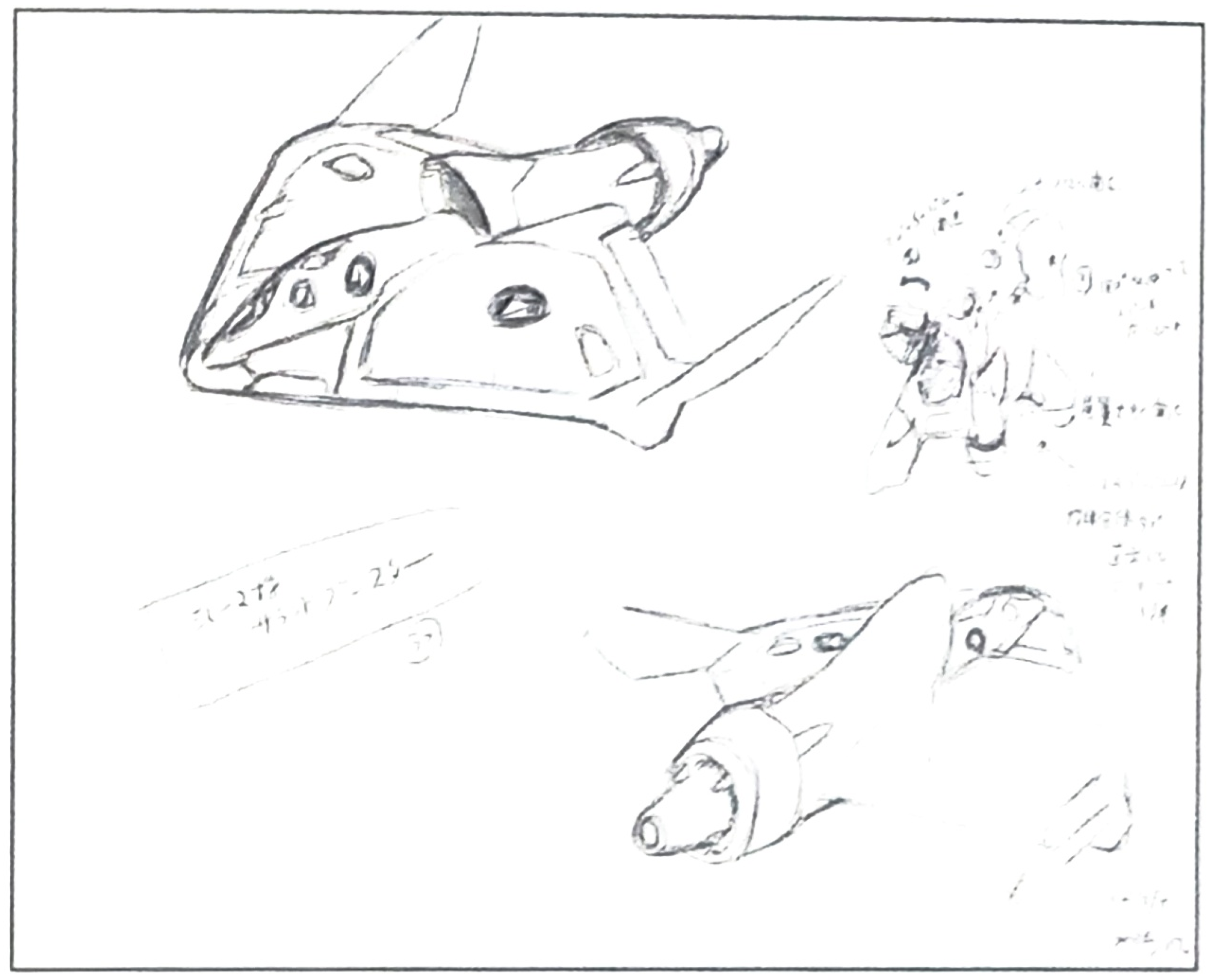


■VF-19改ファイヤーバルキリー（サウンドブースター装備）／バトロイド
VF-19 Custom Fire Valkyrie (with Sound booster) / Battroid mode

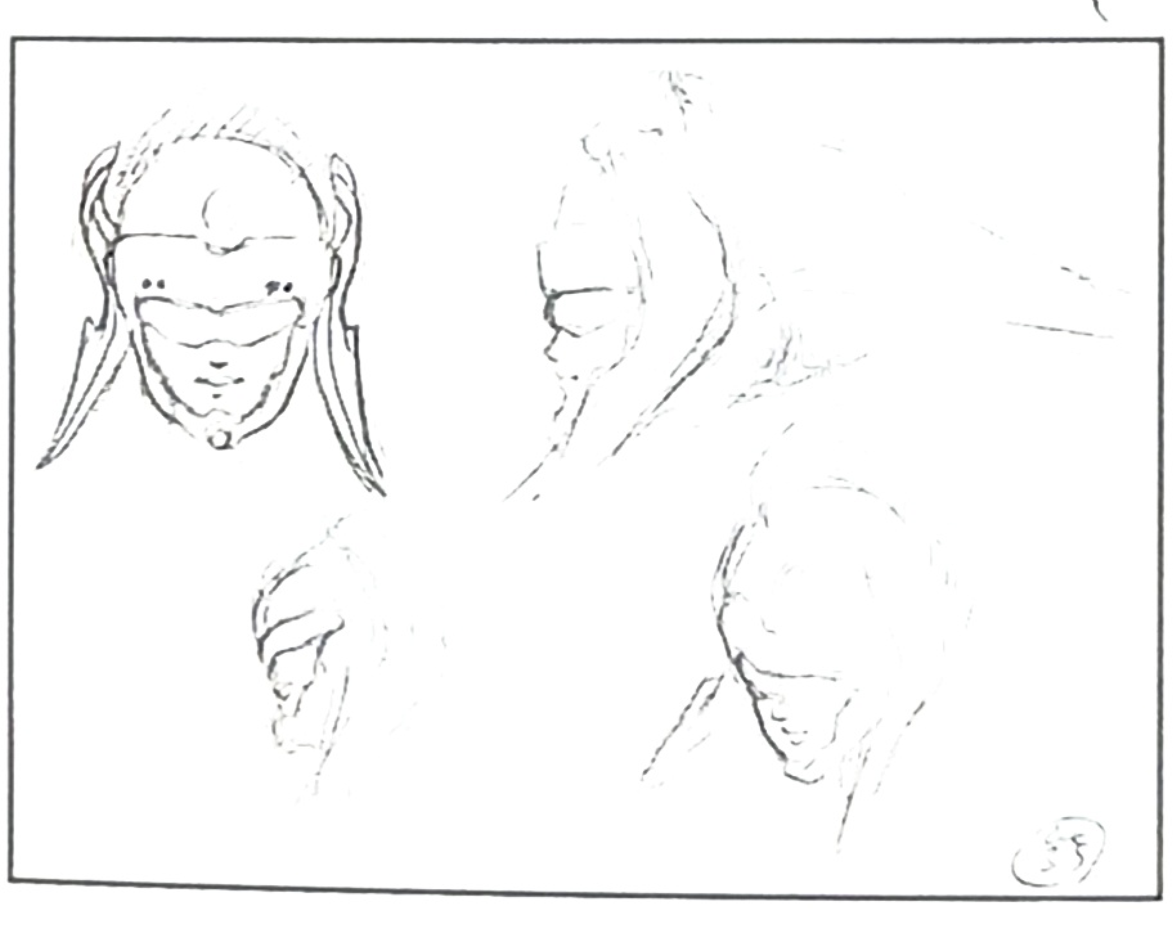


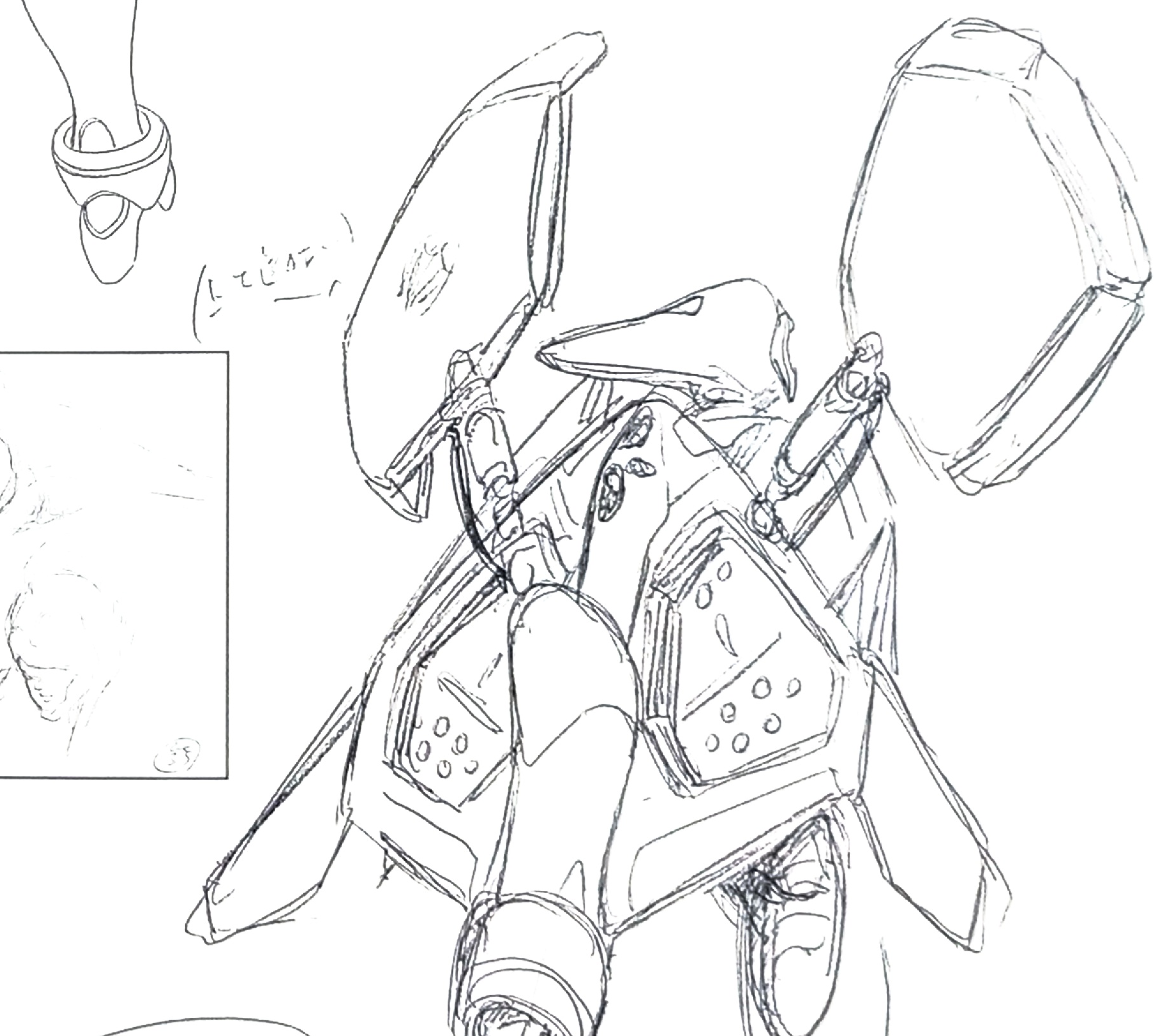
■VF-11MAXL改ミレーヌバルキリー（サウンドブースター装備）／バトロイド
VF-11MAXL Custom Mylene Valkyrie (with Sound booster) / Battroid mode





■VF-11MAXL改ミレーヌバルキリー用サウンドブースター装備
Sound booster for VF-11MAXL Custom Mylene Valkyrie

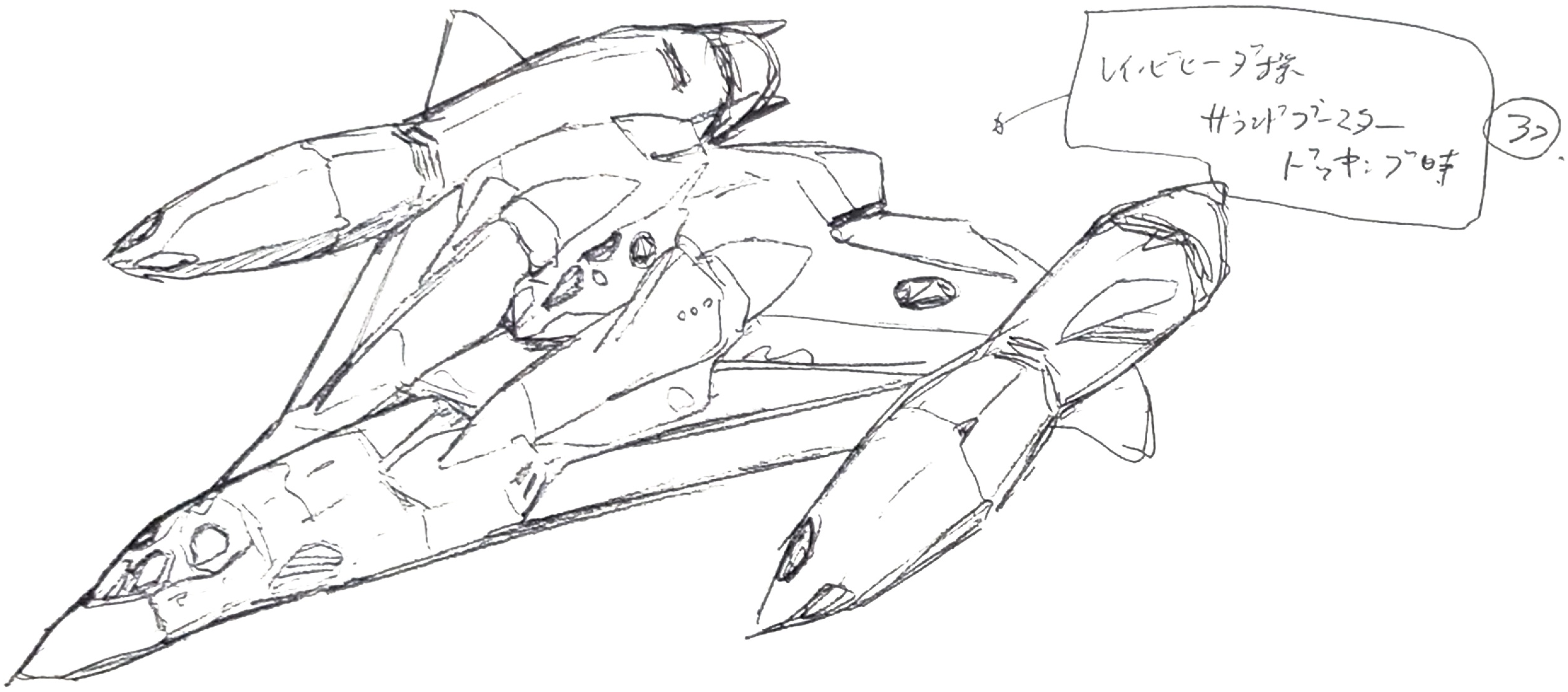




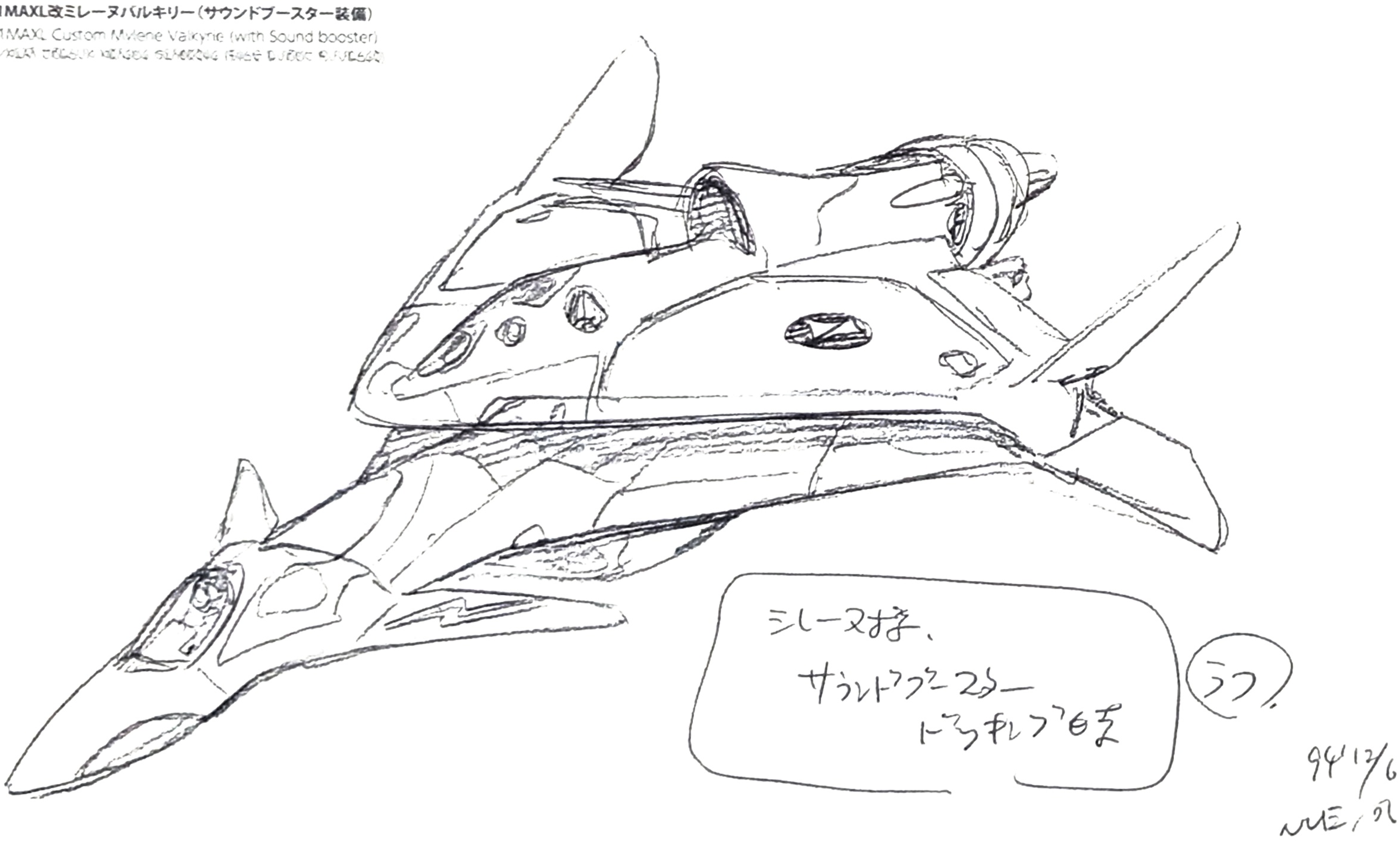
■VF-11MAXL改ミレーヌバルキリー（サウンドブースター装備）／バトロイド
VF-11MAXL Custom Mylene Valkyrie (with Sound booster) / Battroid mode

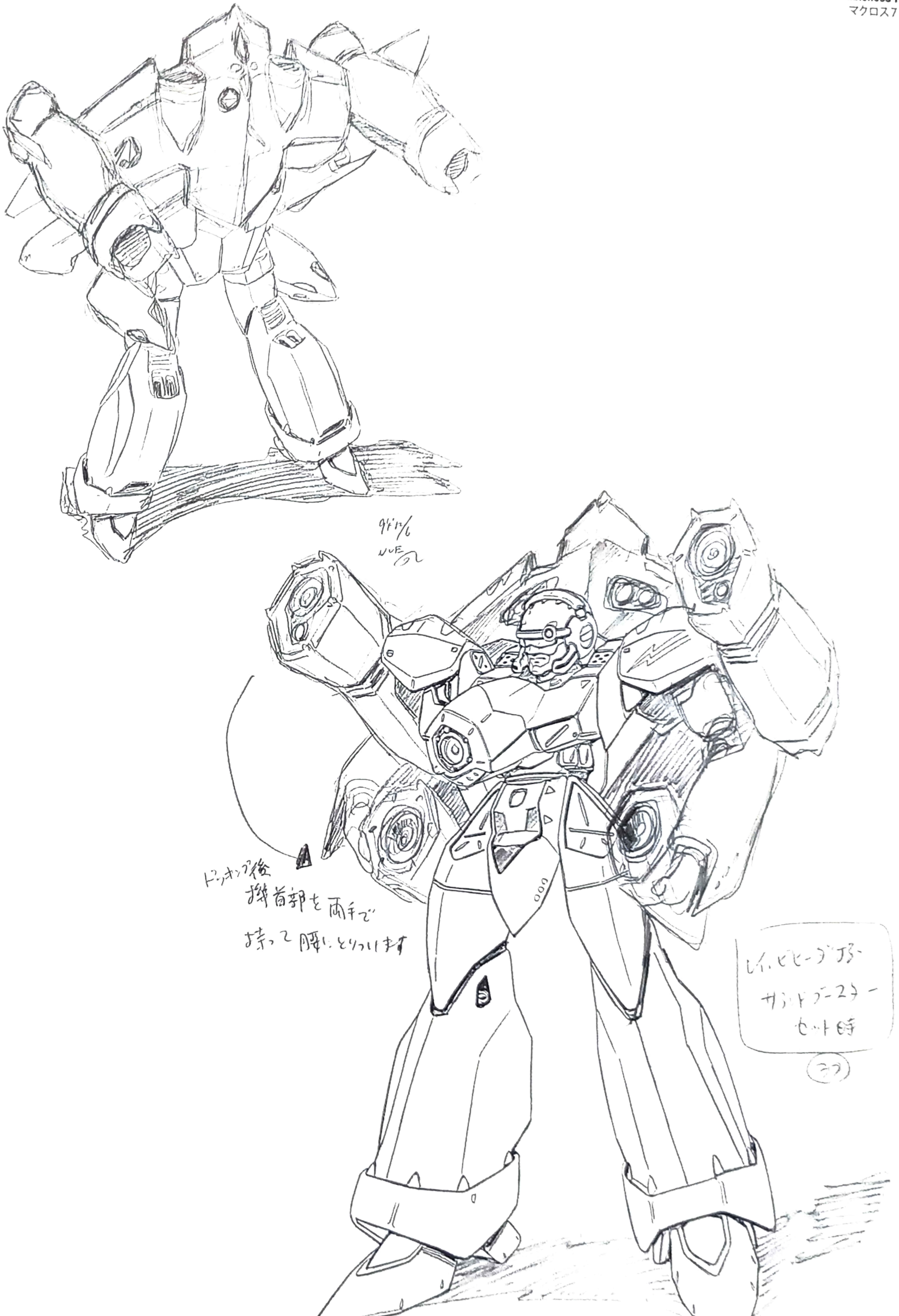
94 12/5

■VF-17ナイトメア改（レイ＆ビヒーダ機／サウンドブースター装備）
VF-17 Nightmare Custom (Ray & Vefidas use / with Sound booster)



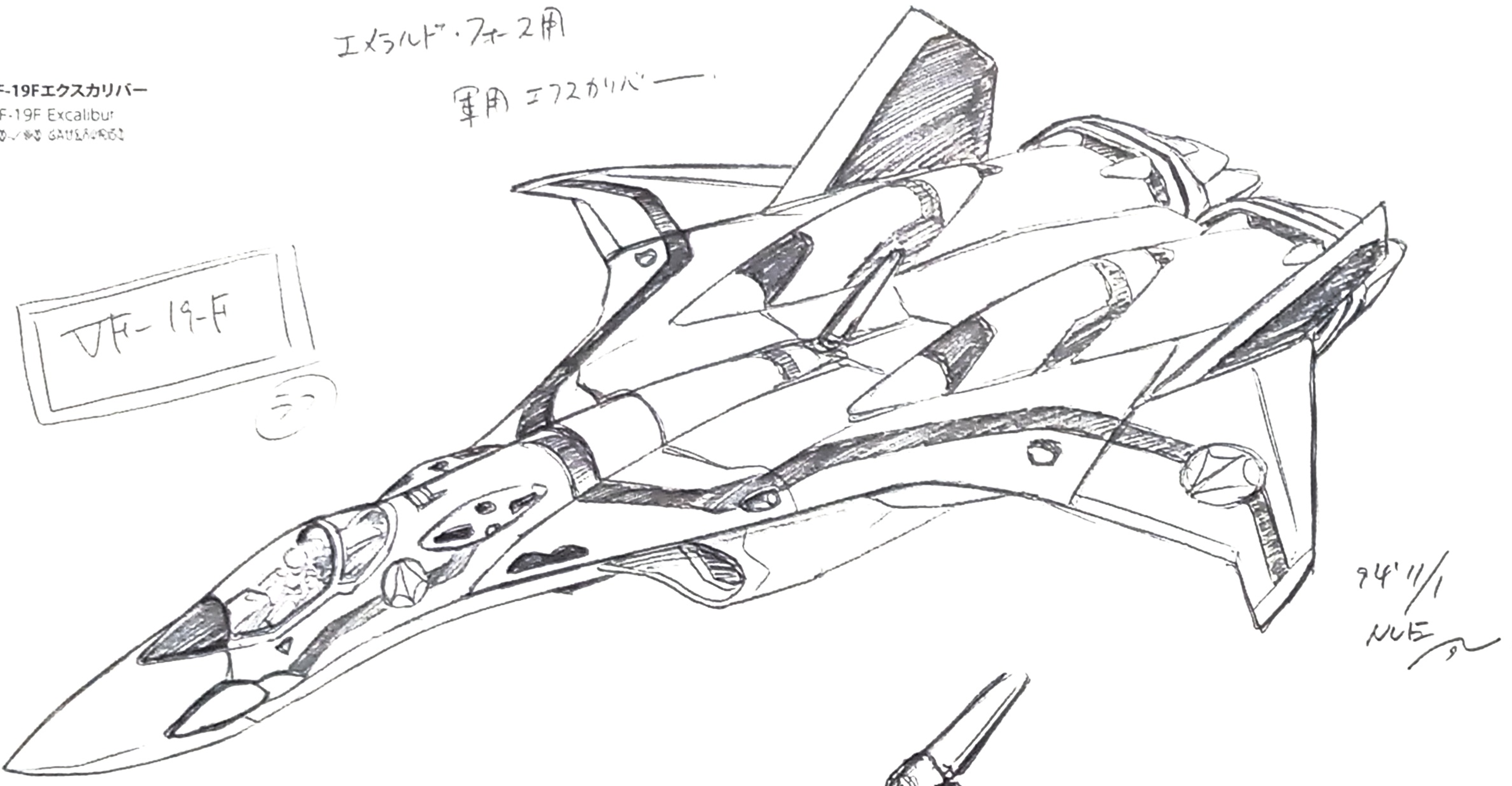
■VF-11MAXL改ミレーヌバルキリー（サウンドブースター装備）
VF-11MAXL Custom Mylene Valkyrie (with Sound booster)

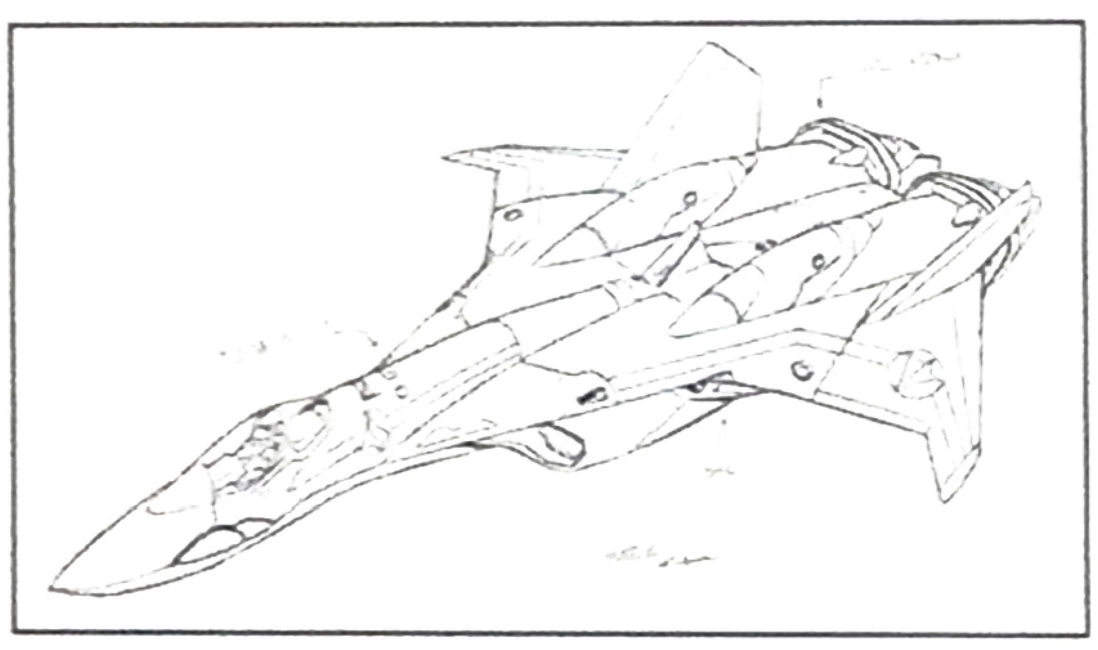




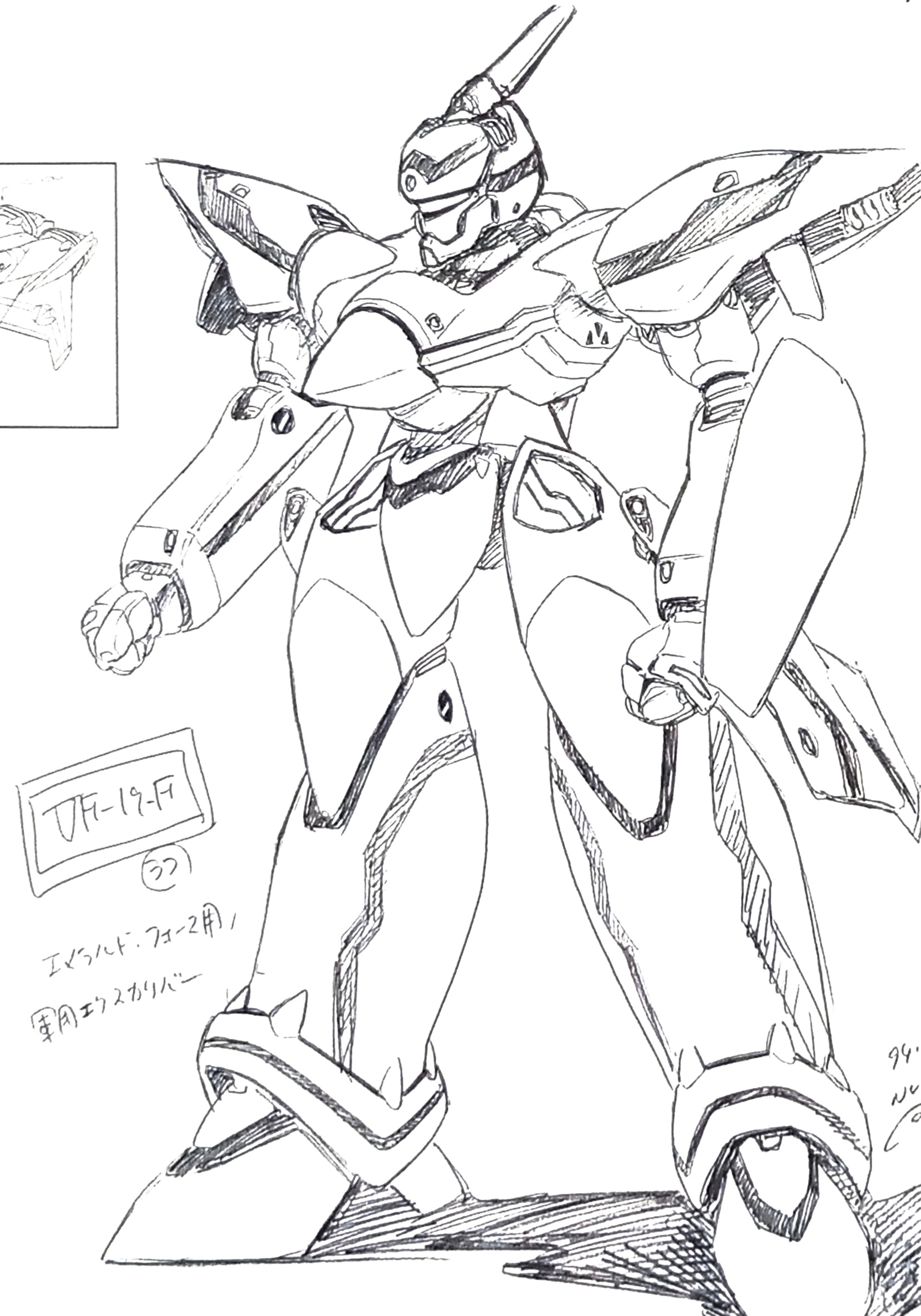
■VF-17ナイトメア改（レイ＆ビヒーダ機／サウンドブースター装備）／バトロイド
VF-17 Nightmare Custom (Ray & Veffidas use / with Sound booster) / Battroid mode

■VF-19Fエクスカリバー
VF-19F Excalibur

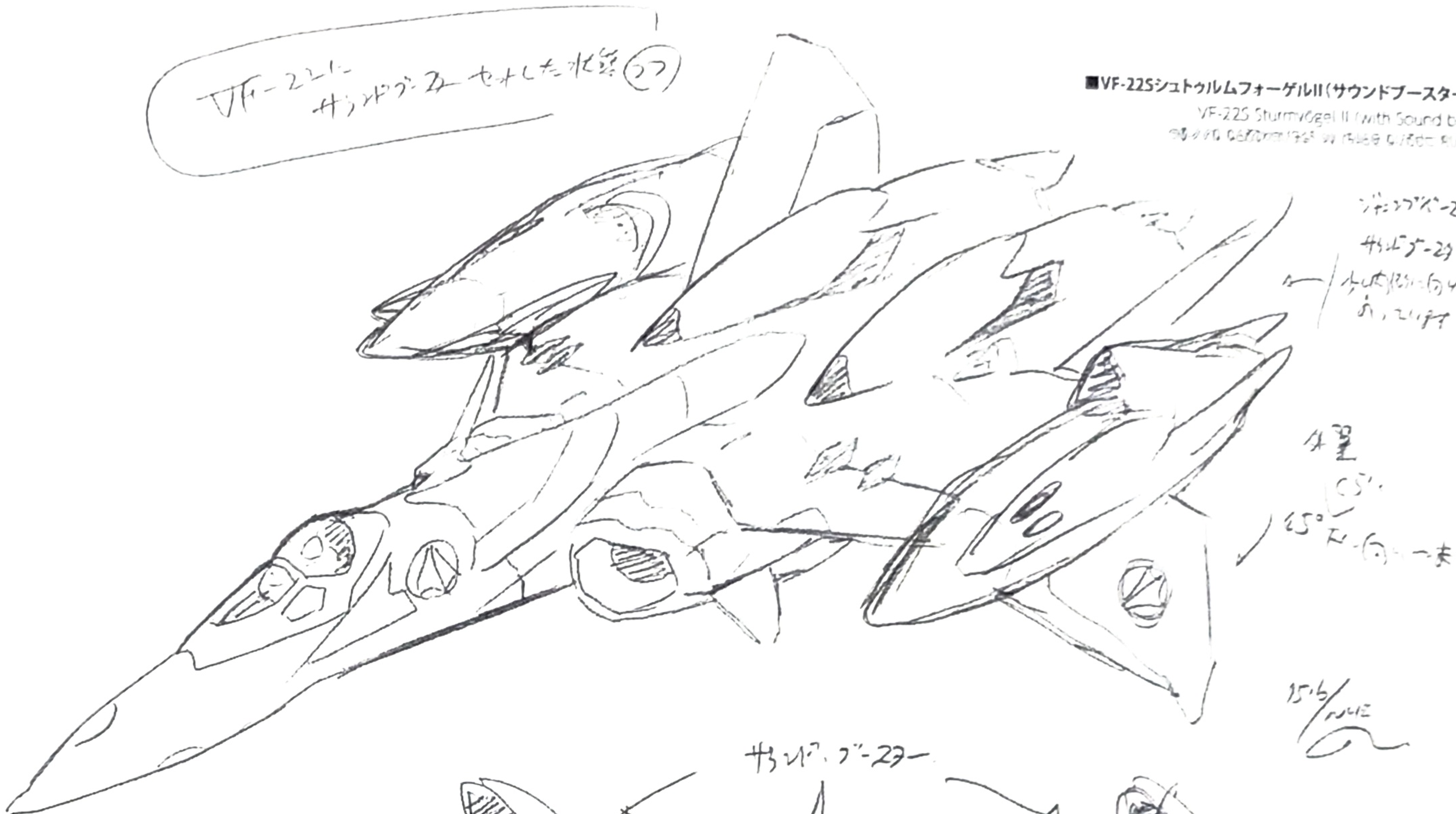




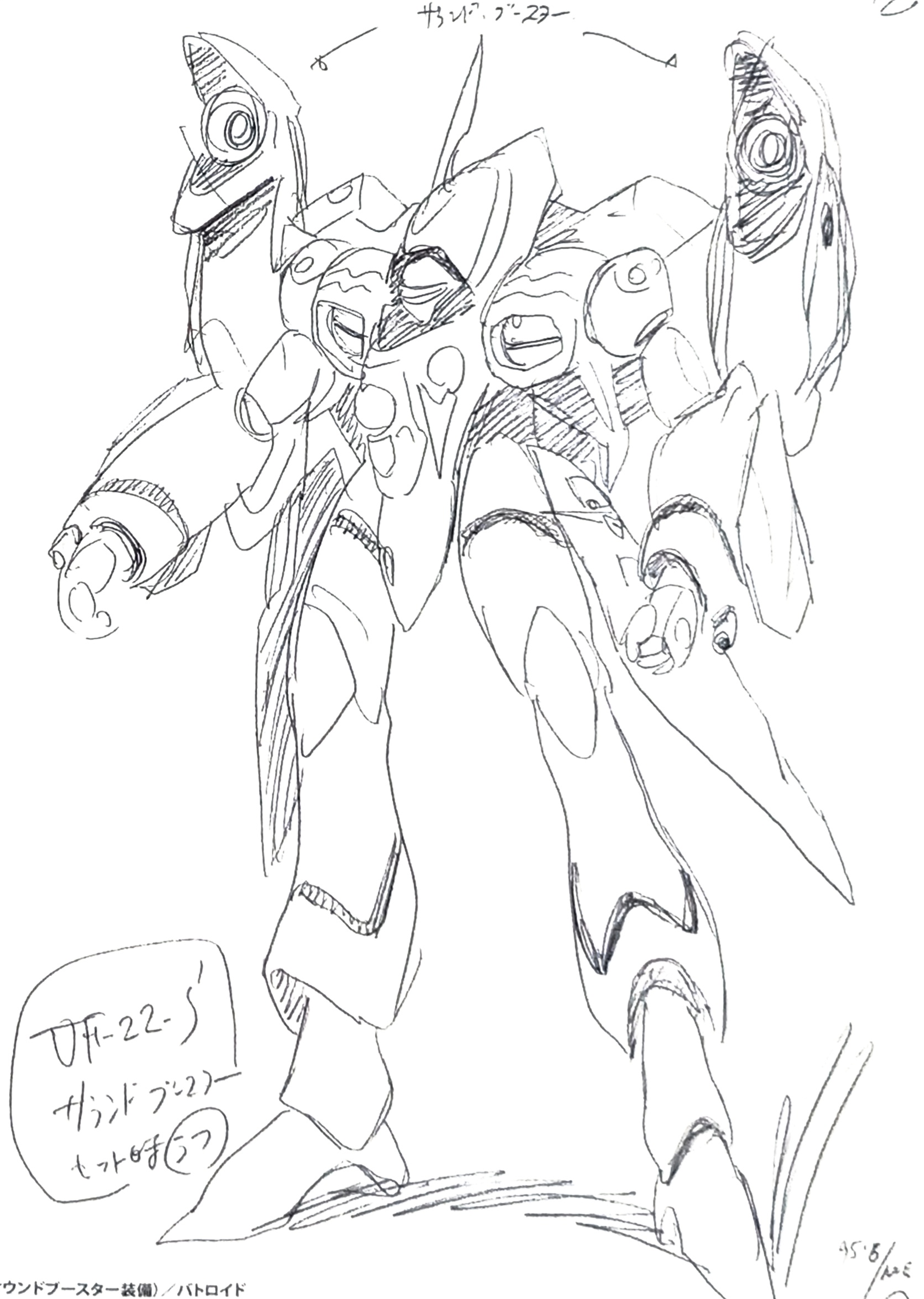
■VF-19Fエクスカリバー【設定画】
VF-19F Excalibur【model sheet】



■VF-19Fエクスカリバー／バトロイド
VF-19F Excalibur / Battroid mode



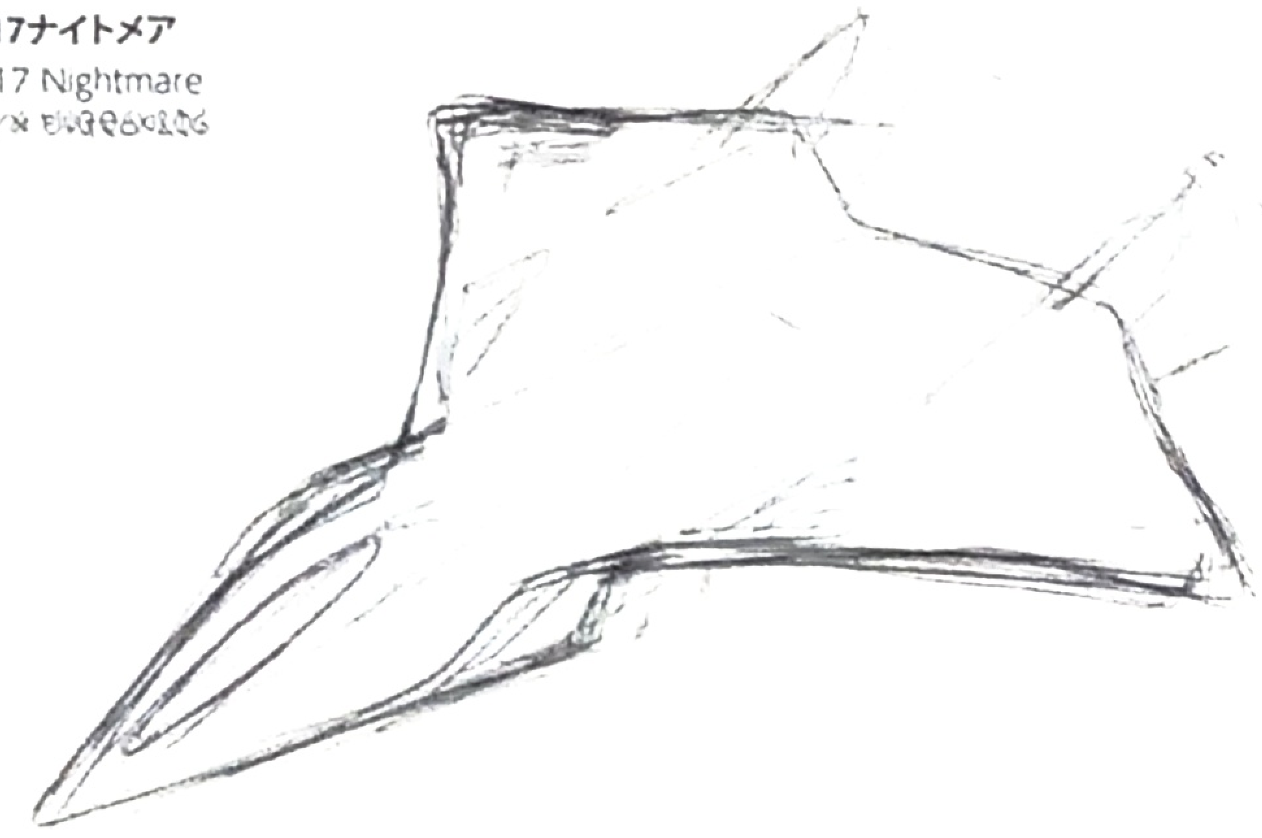
■VF-22SシュトゥルムフォーゲルII（サウンドブースター装備）
VF-22S Sturmvögel II (with Sound booster)



■VF-22SシュトゥルムフォーゲルII（サウンドブースター装備）／バトロイド
VF-22S Sturmvögel II (with Sound booster) / Battroid mode

■VF-17ナイトメア

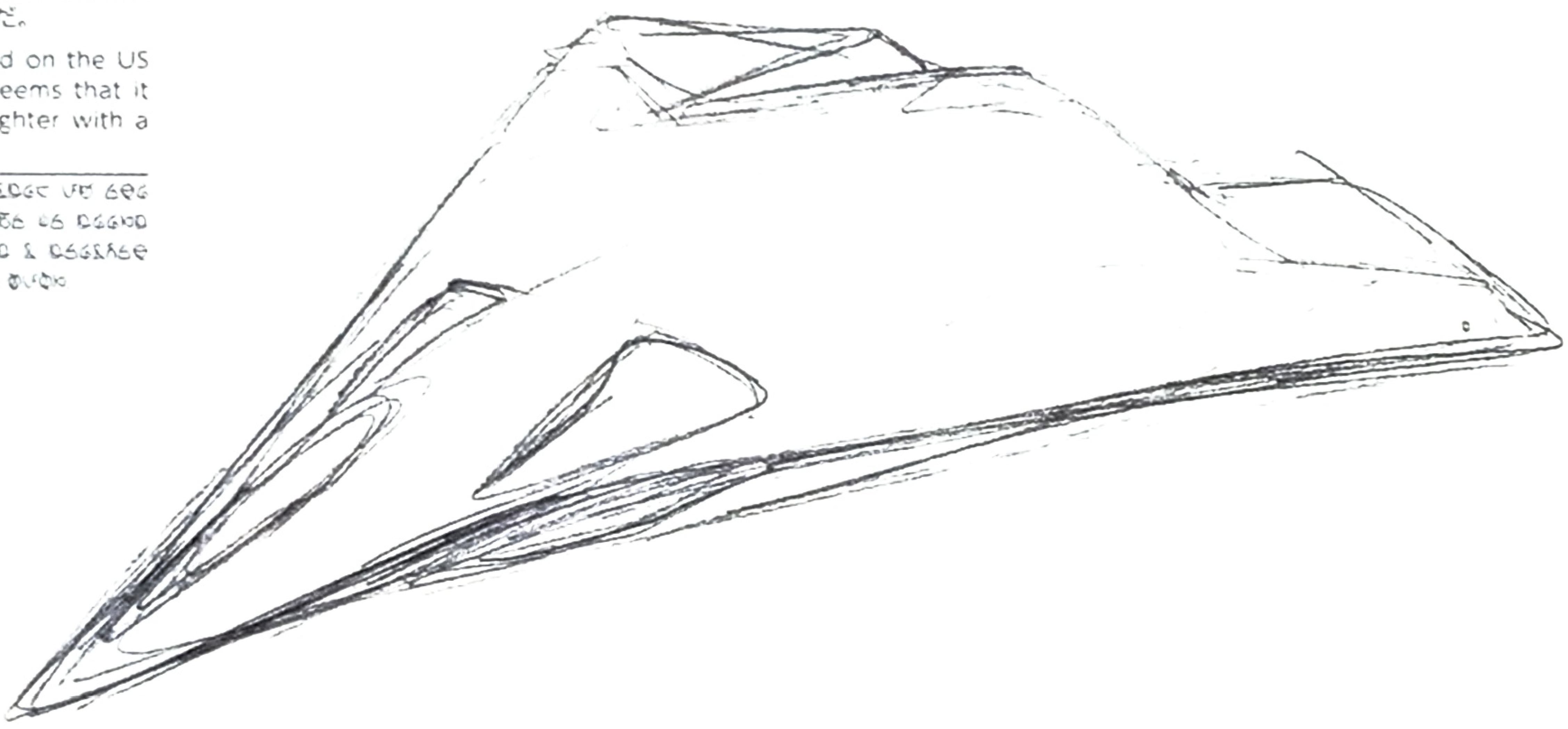
VF-17 Nightmare

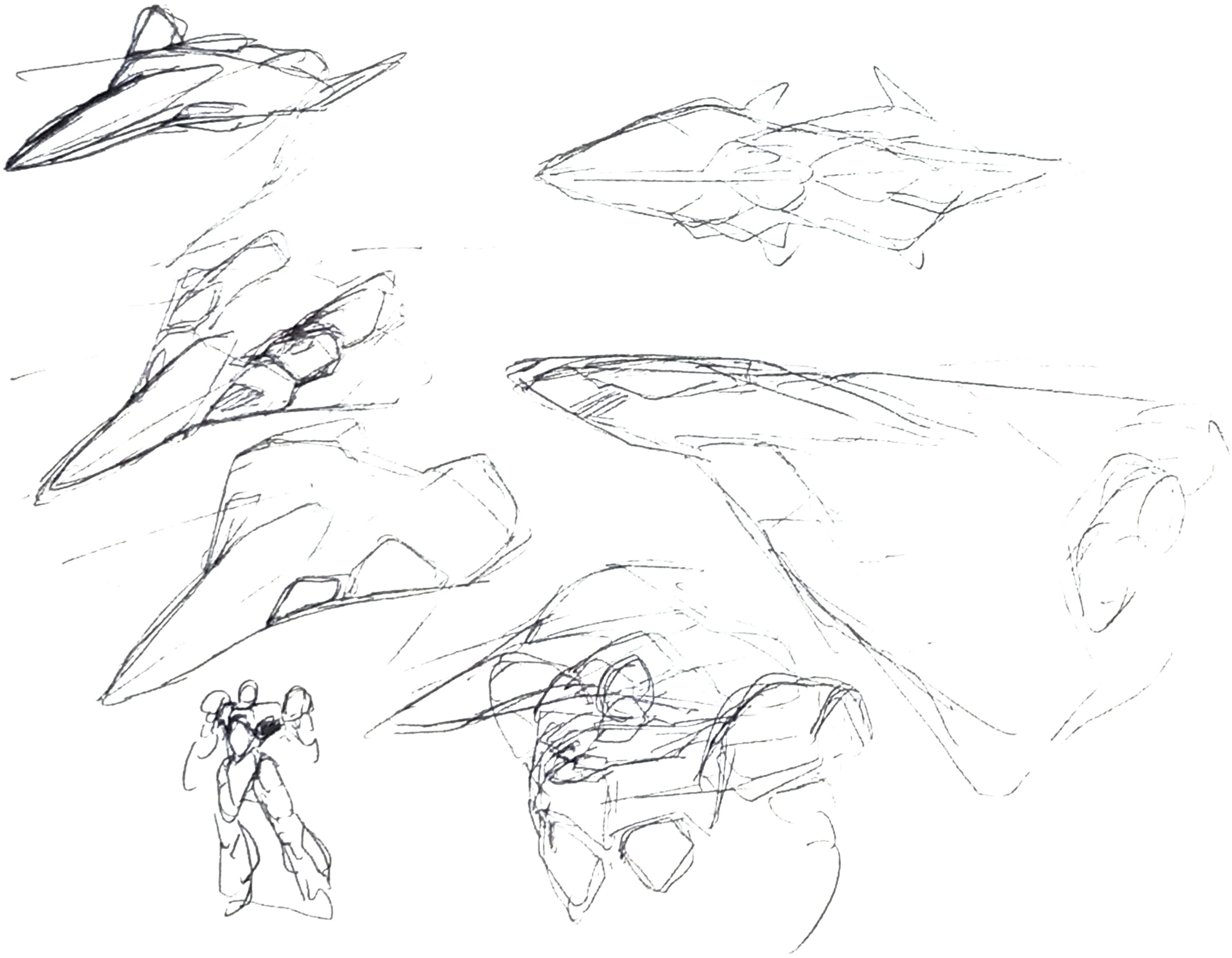




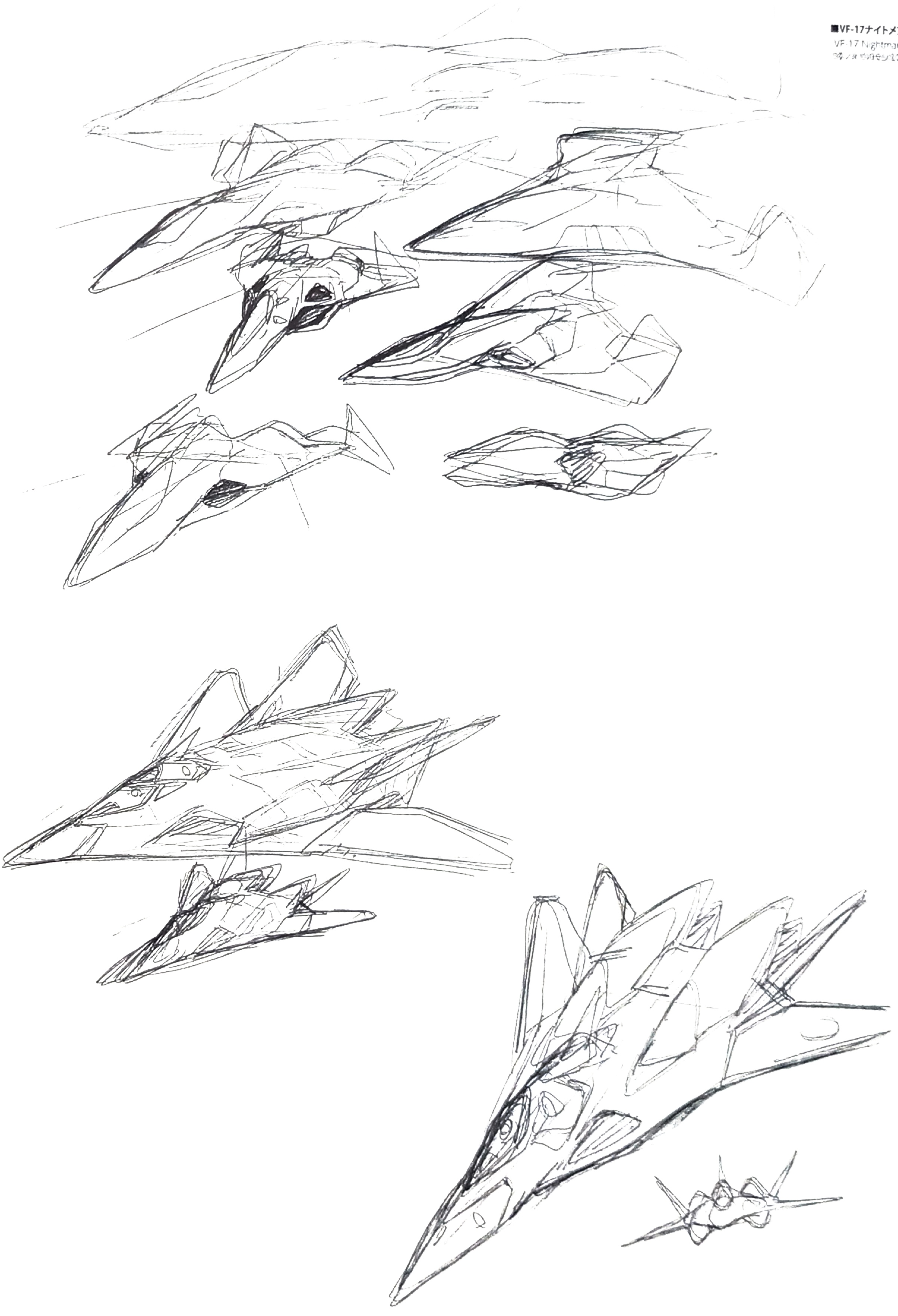
最終デザインのVF-17はアメリカ空軍のF-117ナイトホークをモチーフとしているが、当初はまったく別のフォルムを持つステルス機体として構想されていたようだ。

The final design of the VF-17 is based on the US Air Force's F-117 Nighthawk, but it seems that it was initially conceived as a stealth fighter with a completely different form.

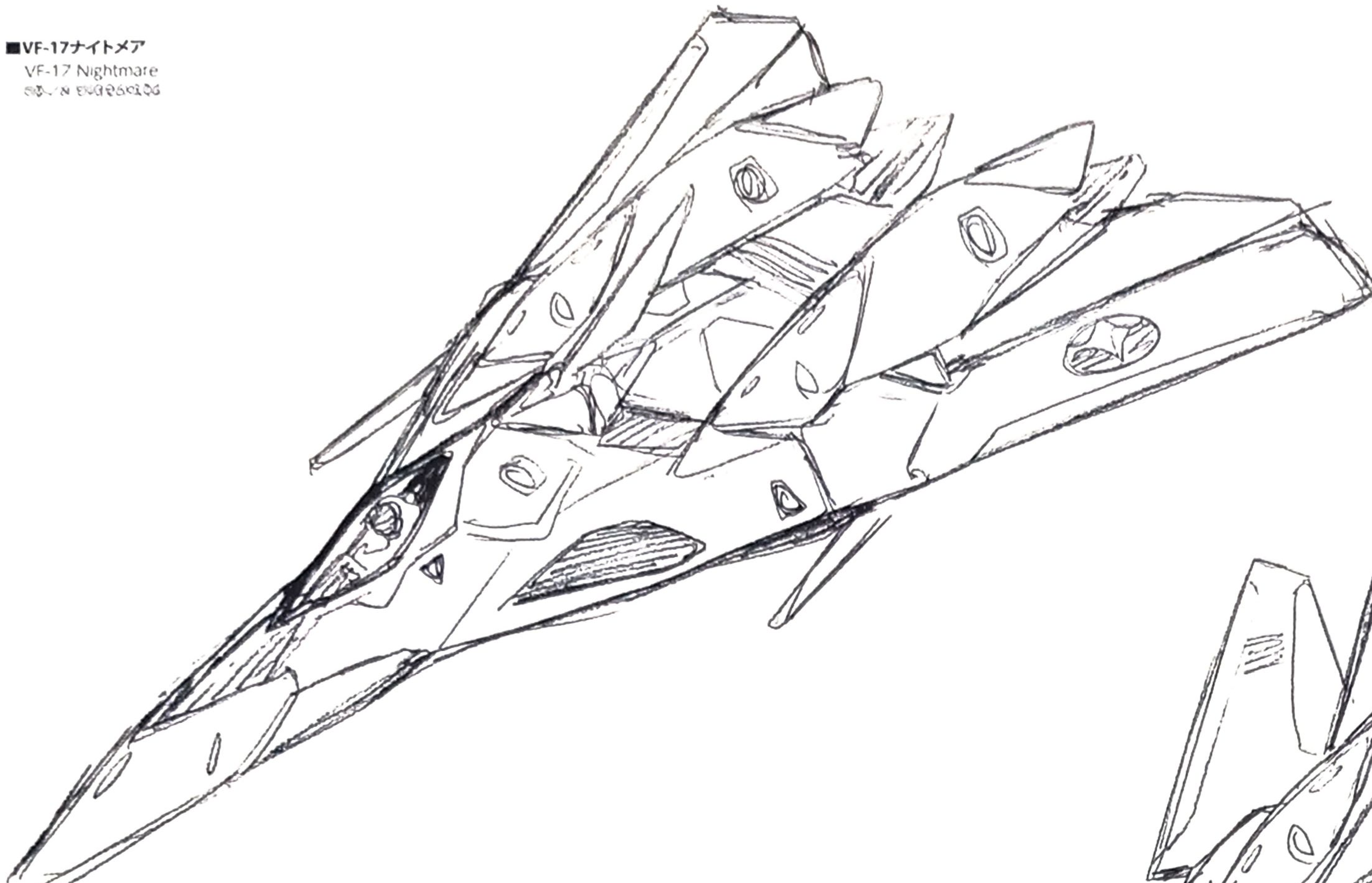


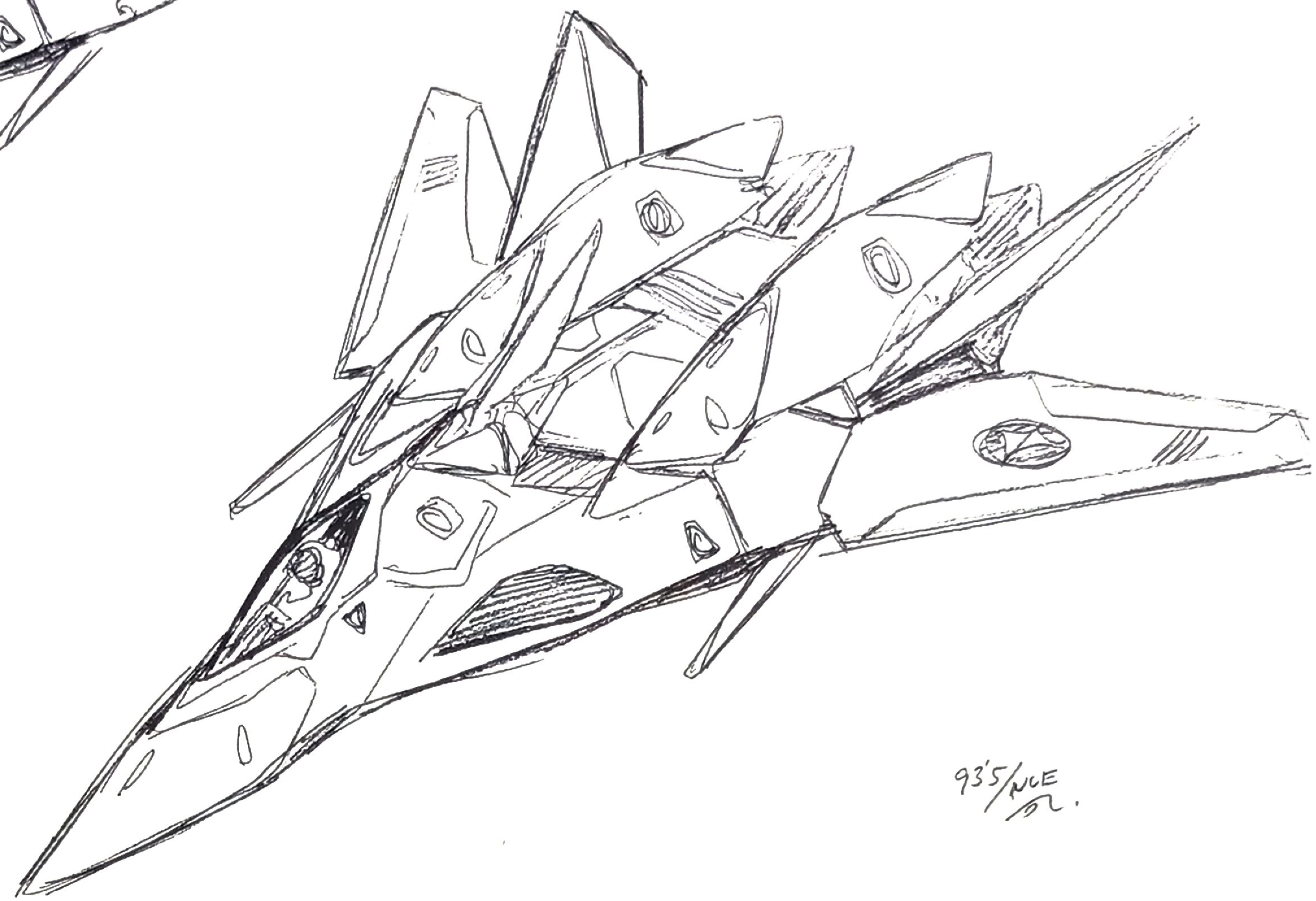


■VF-17ナイトメア
VF-17 Nightmare
[illegible]



■VF-17ナイトメア
VF-17 Nightmare





可変翼の構想もあった(別の機体でないことは、主翼の統合軍マークでわかる)。垂直尾翼の角度も変化し、機首も伸縮する。

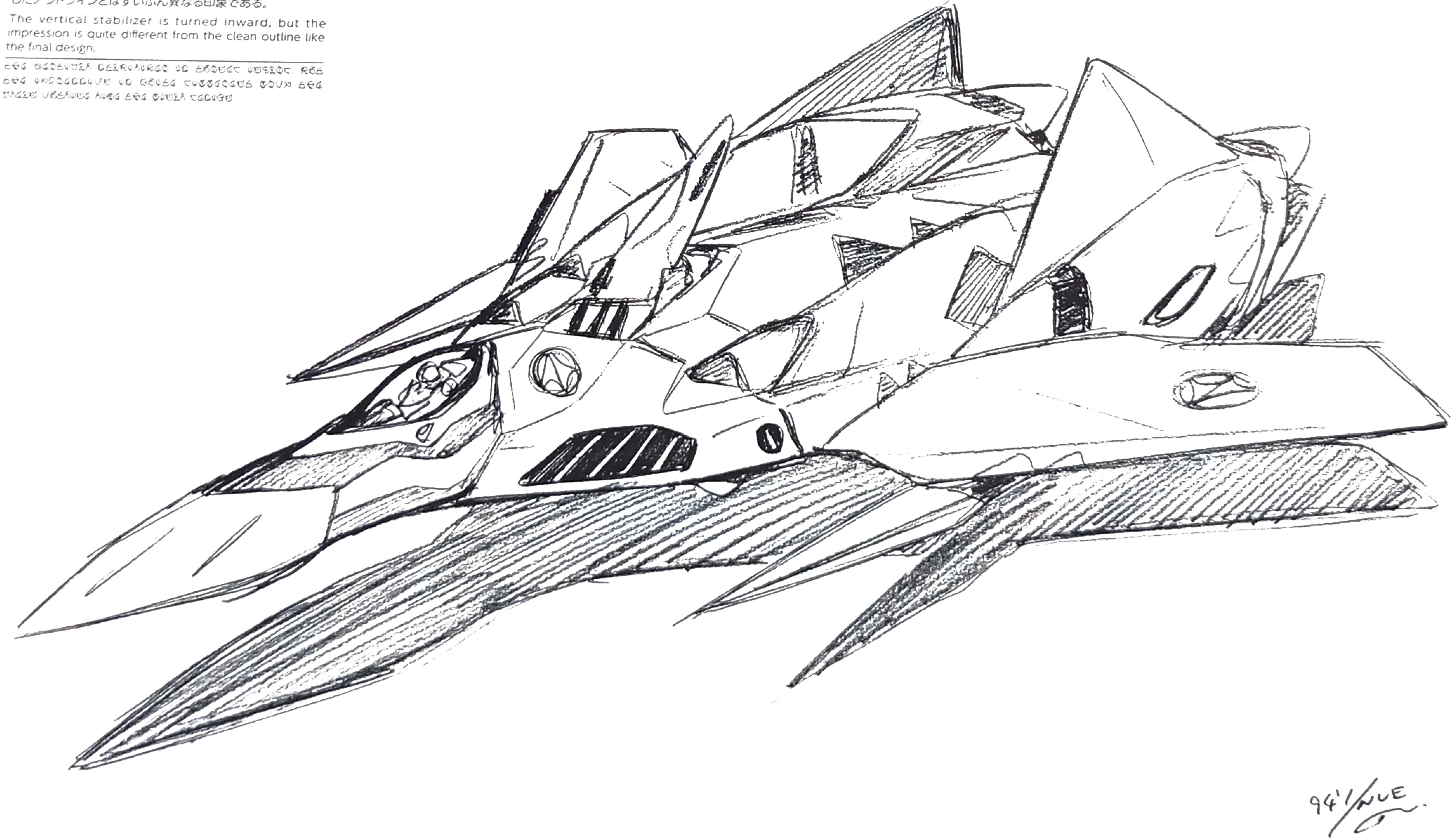
There was also the concept of a variable wing (we can tell you from the U.N. mark on the main wing that it is not another aircraft). The angle of the vertical stabilizer also changes, and the nose expands and contracts.

■VF-17ナイトメア

VF-17 Nightmare

垂直尾翼が内向きになったが、最終デザインのようなすっきりしたアウトラインとはずいぶん異なる印象である。

The vertical stabilizer is turned inward, but the impression is quite different from the clean outline like the final design.

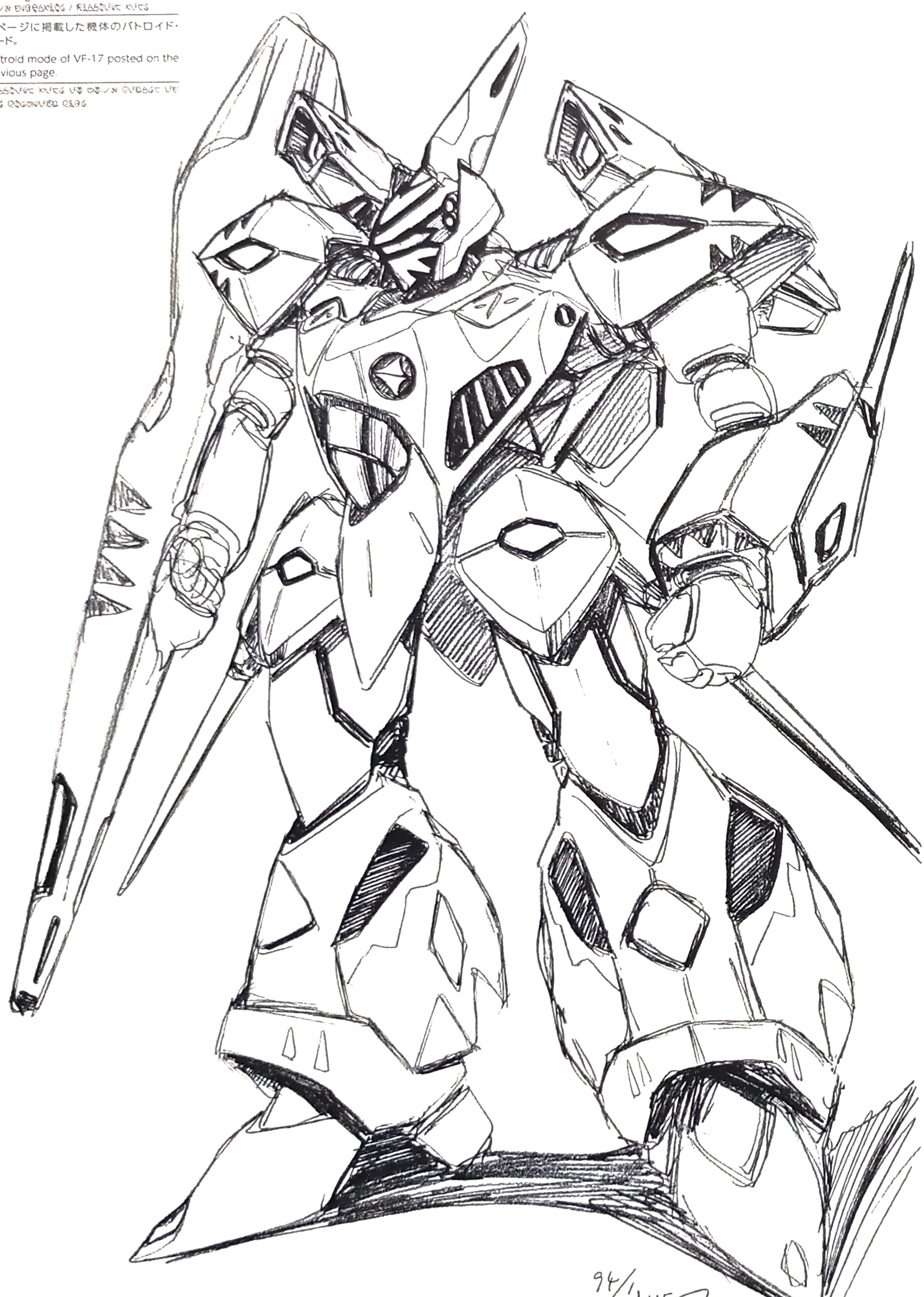


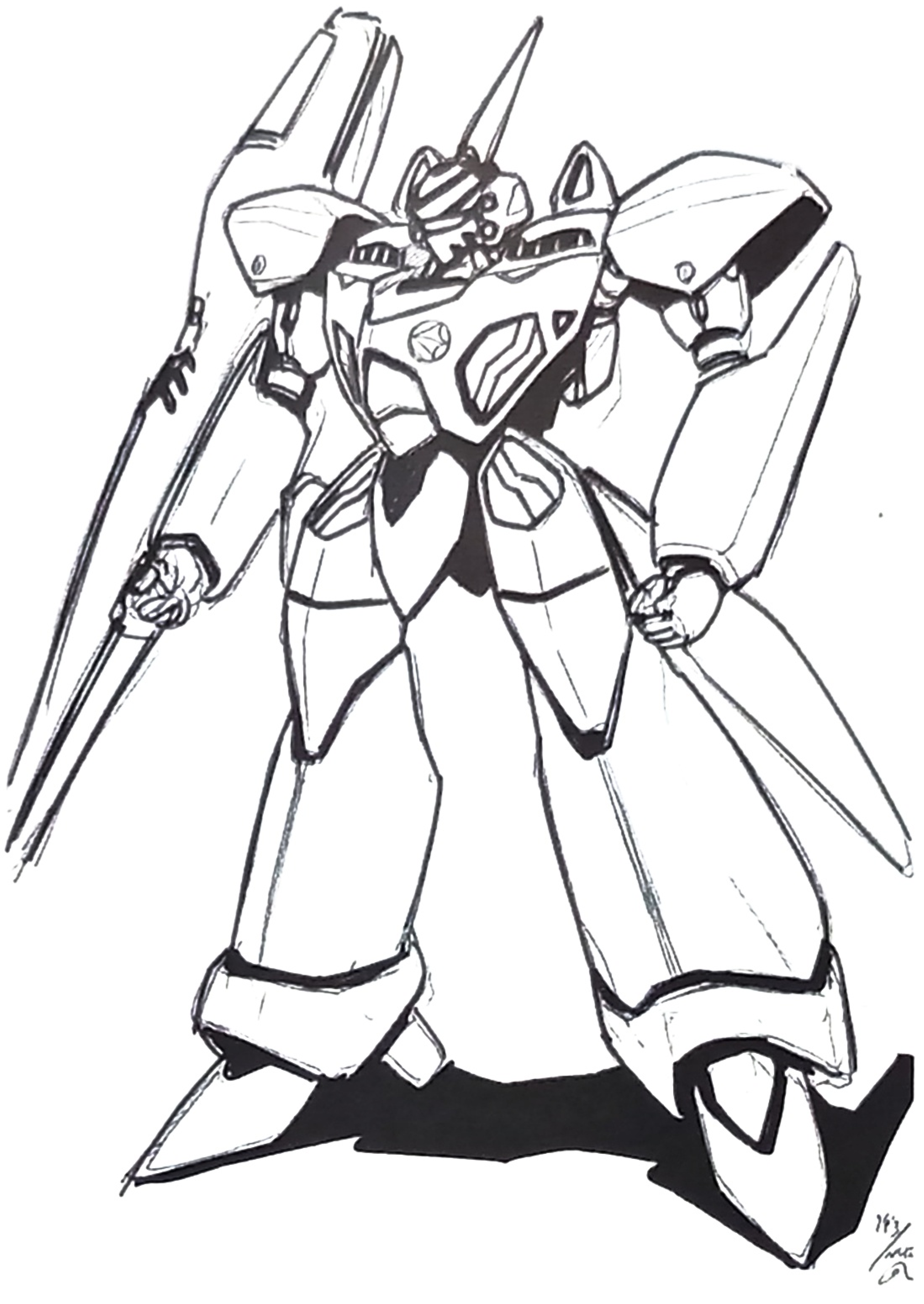
■VF-17ナイトメア／バトロイド

VF-17 Nightmare / Battroid mode

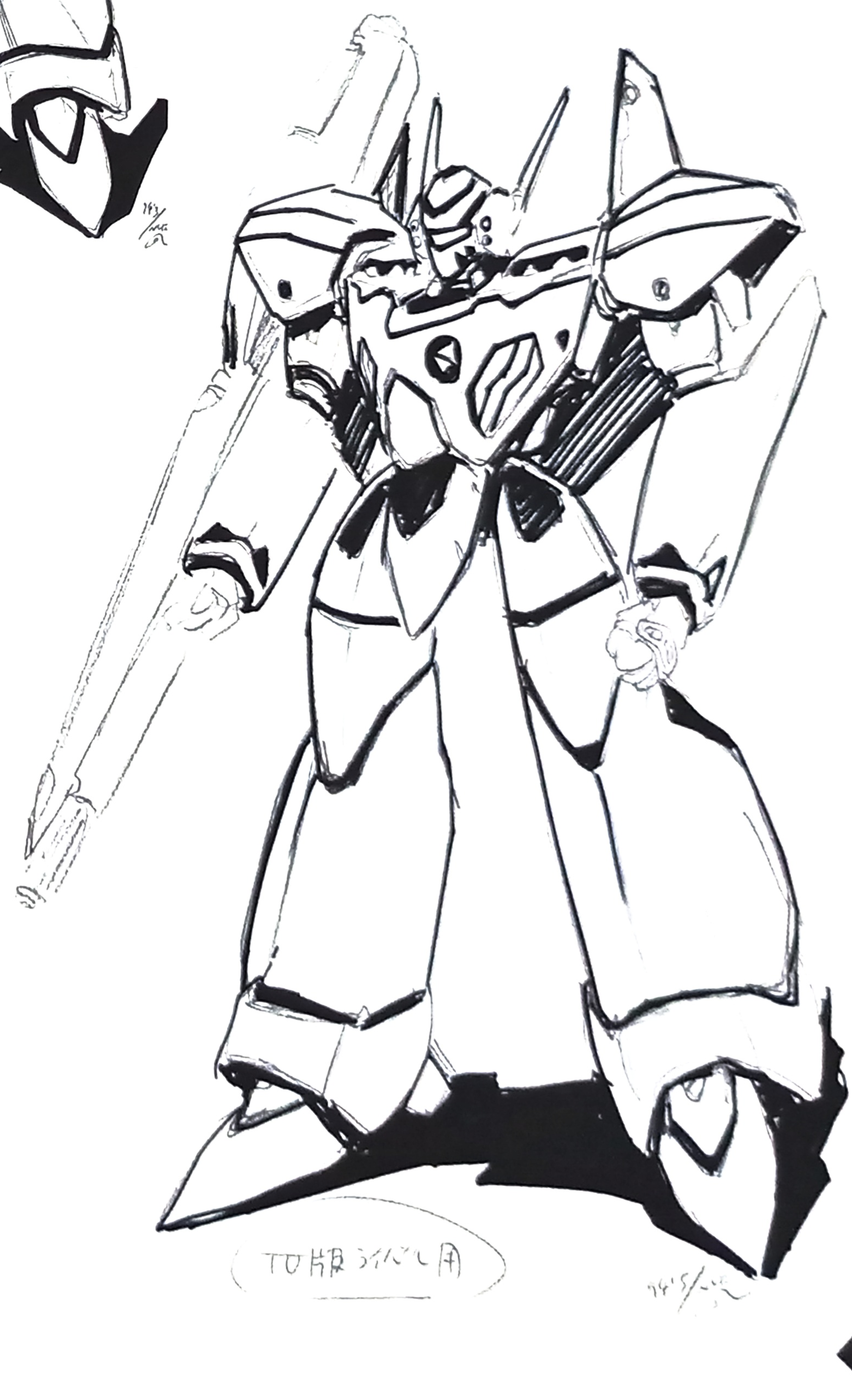
前ページに掲載した機体のバトロイド・モード。

Battroid mode of VF-17 posted on the previous page.

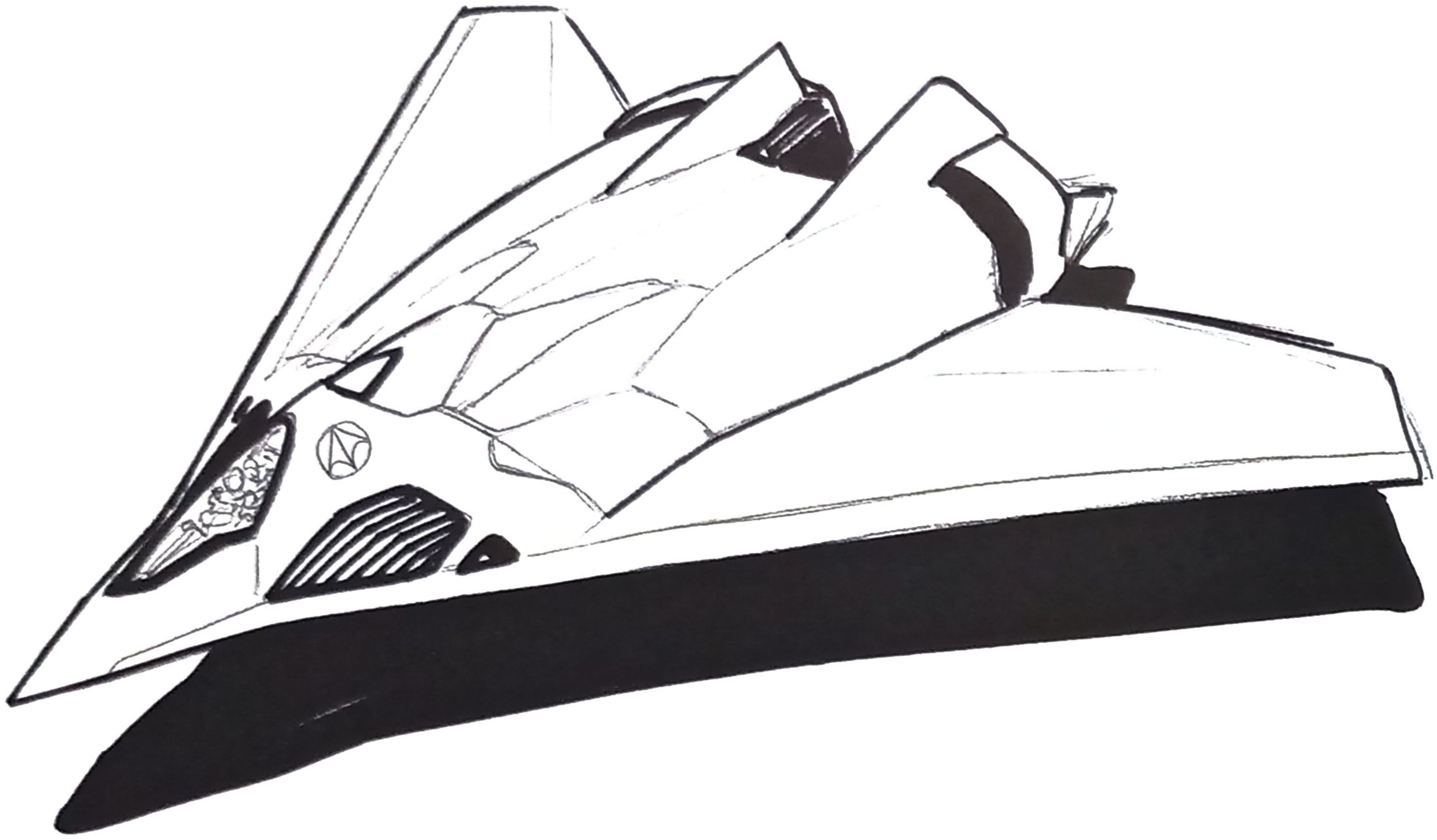


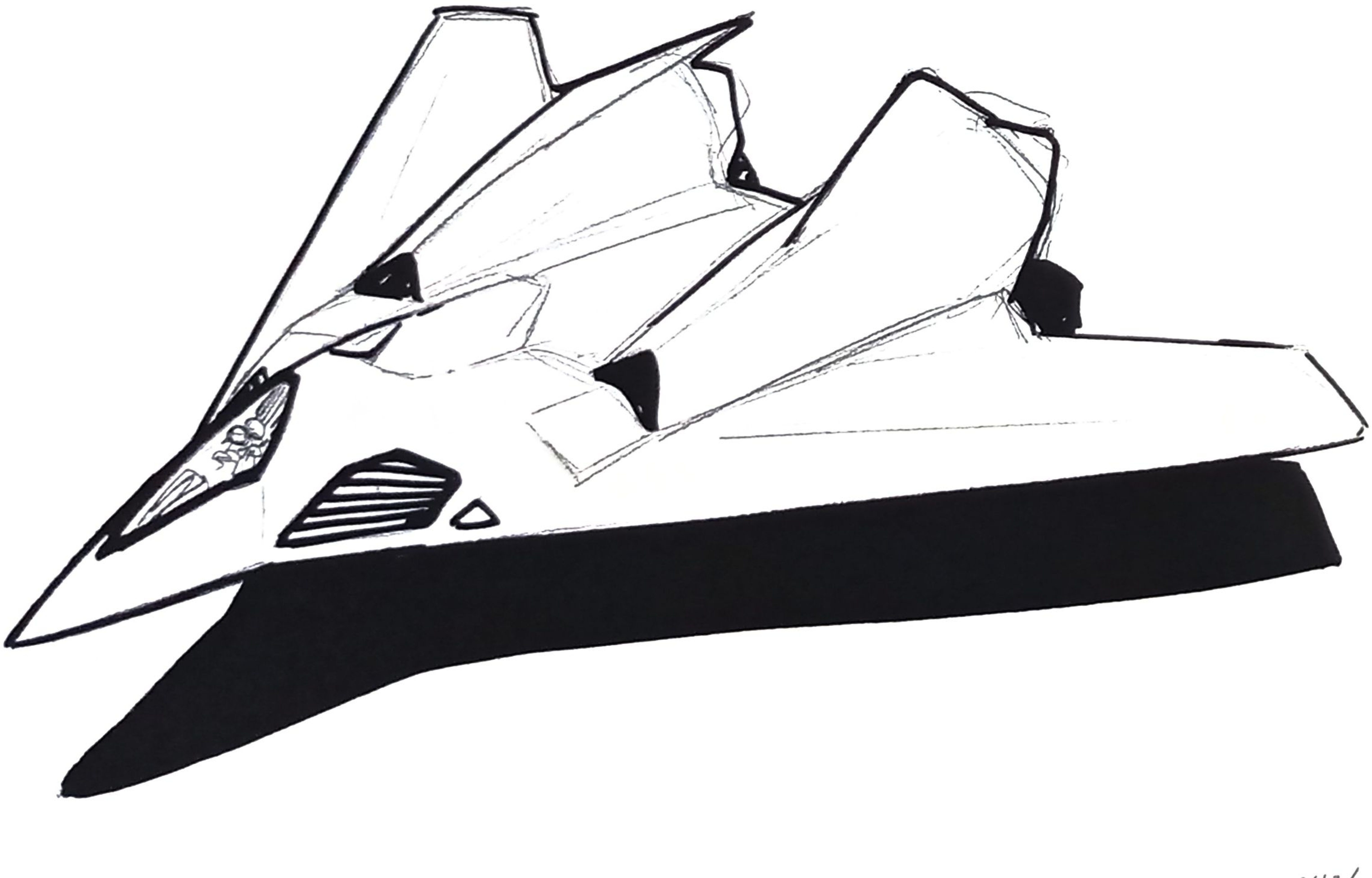


■VF-17ナイトメア／バトロイド
VF-17 Nightmare / Battroid mode

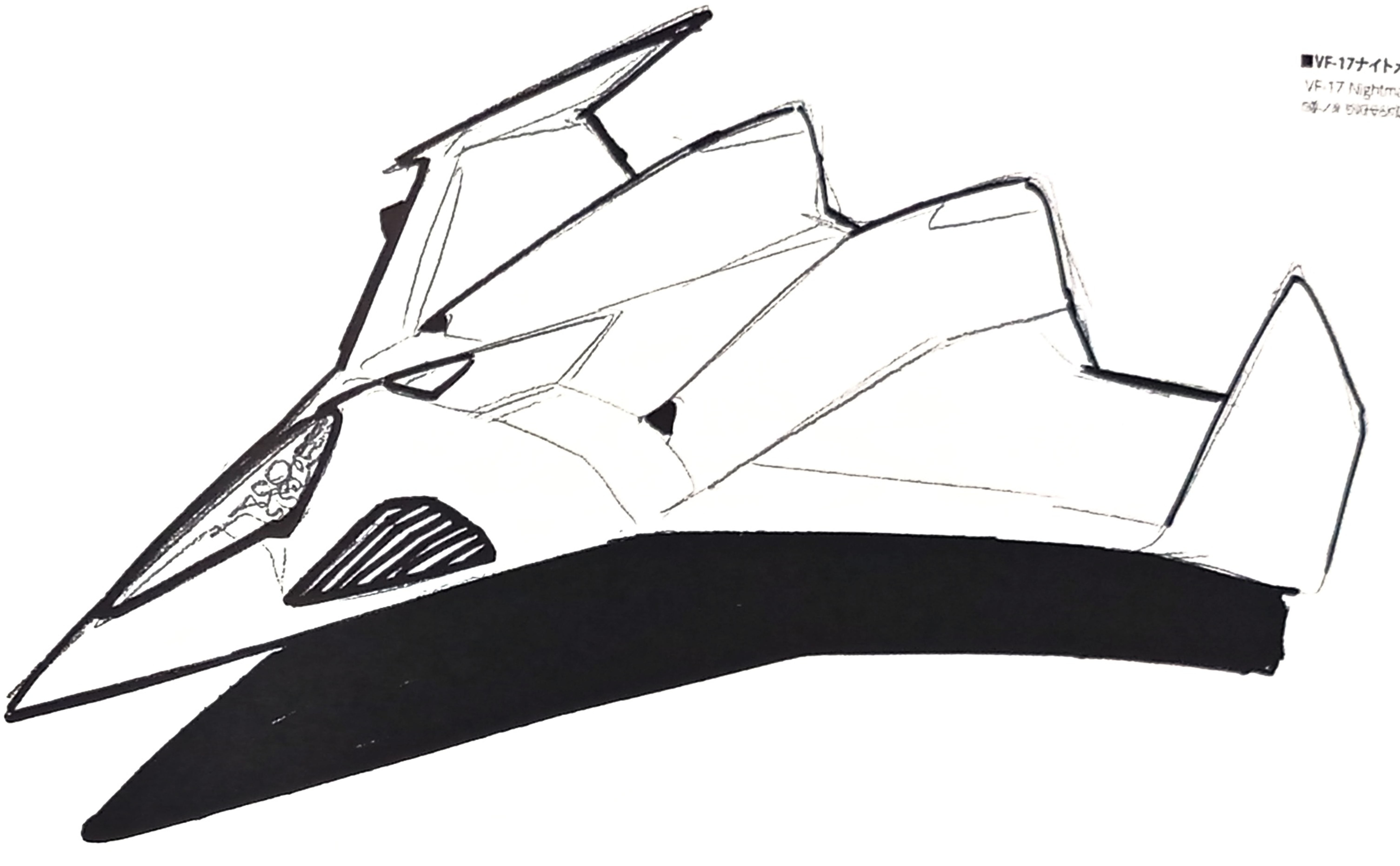


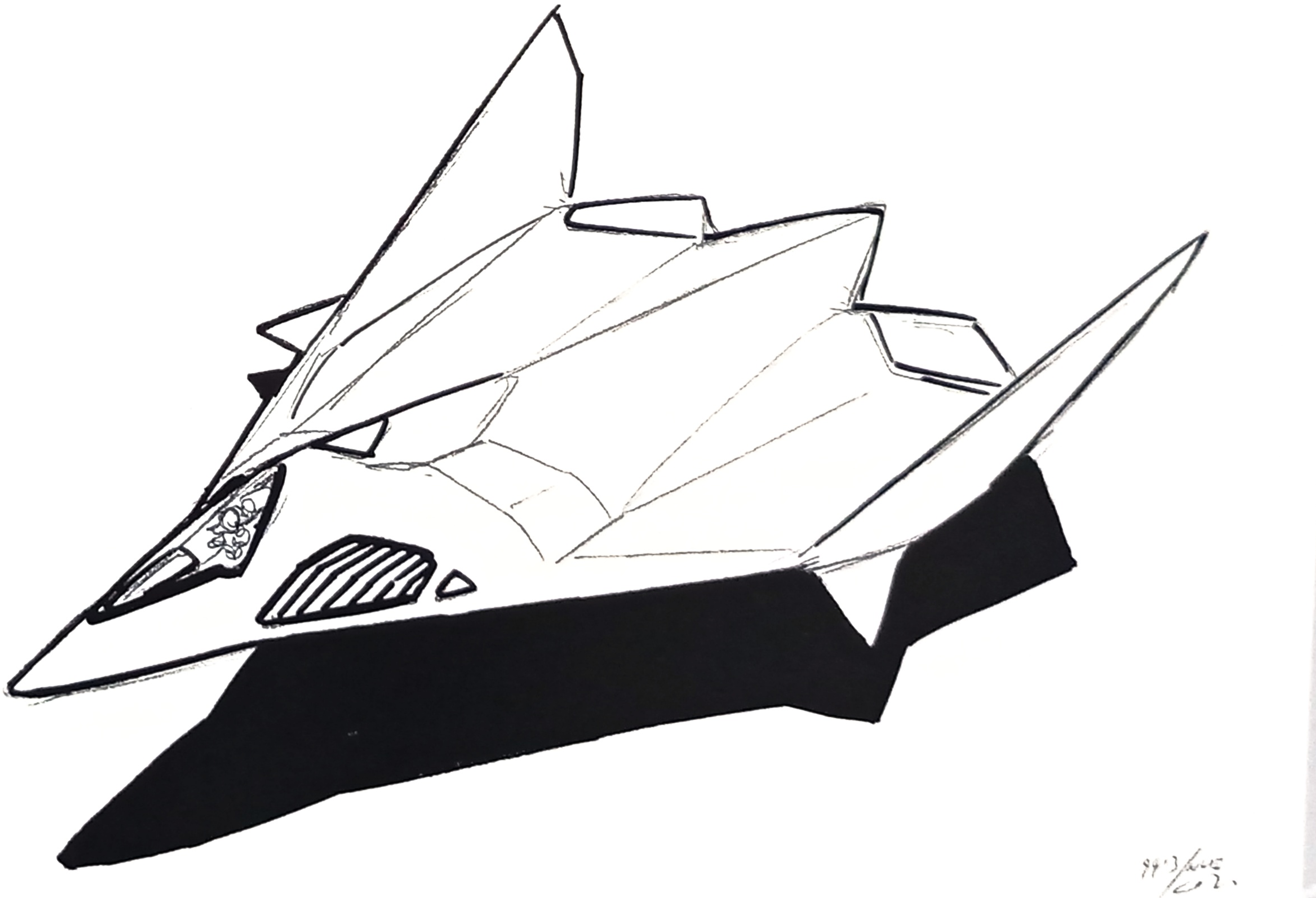
■VF-17ナイトメア
VF-17 Nightmare



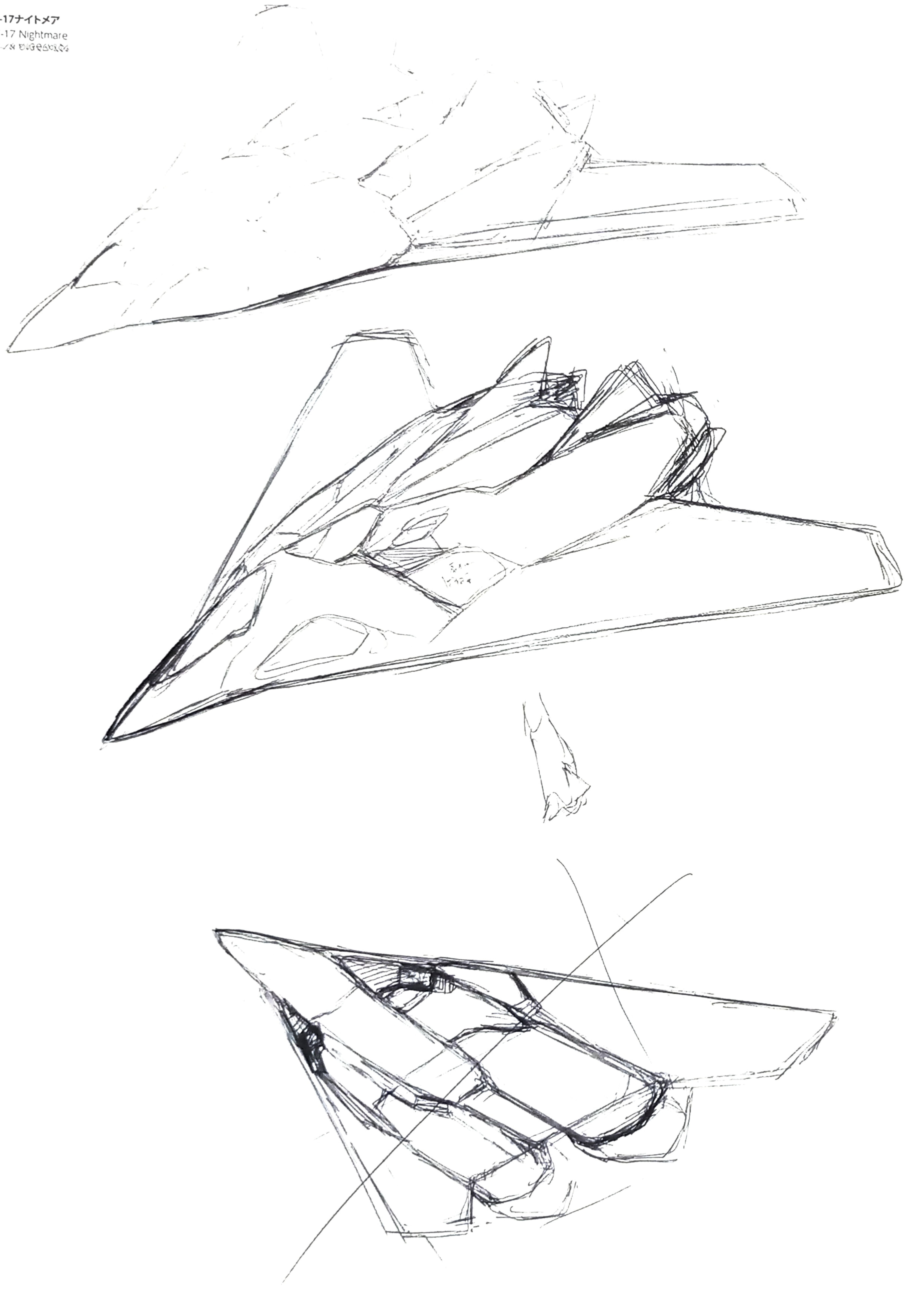


■VF-17ナイトメア
VF-17 Nightmare



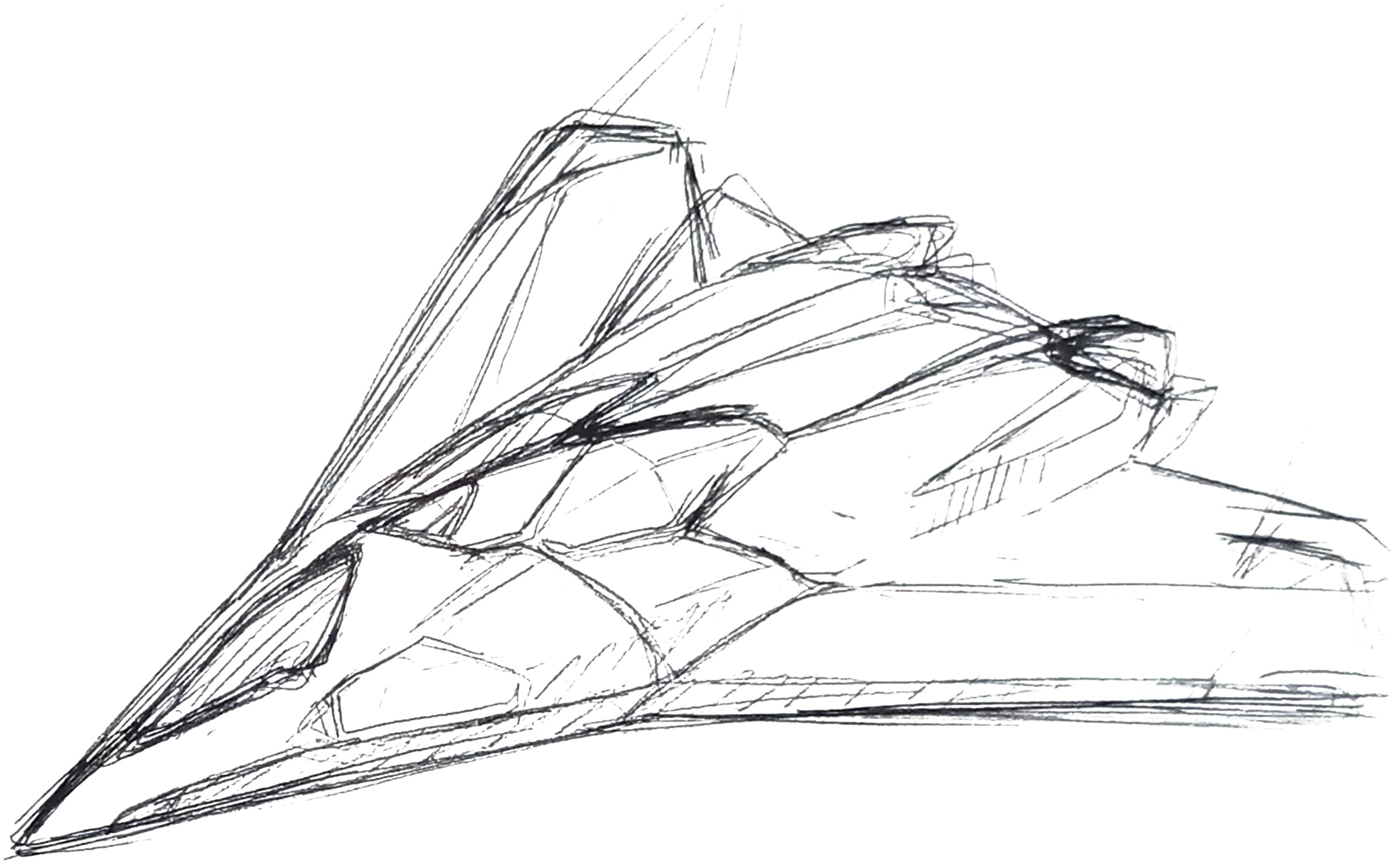


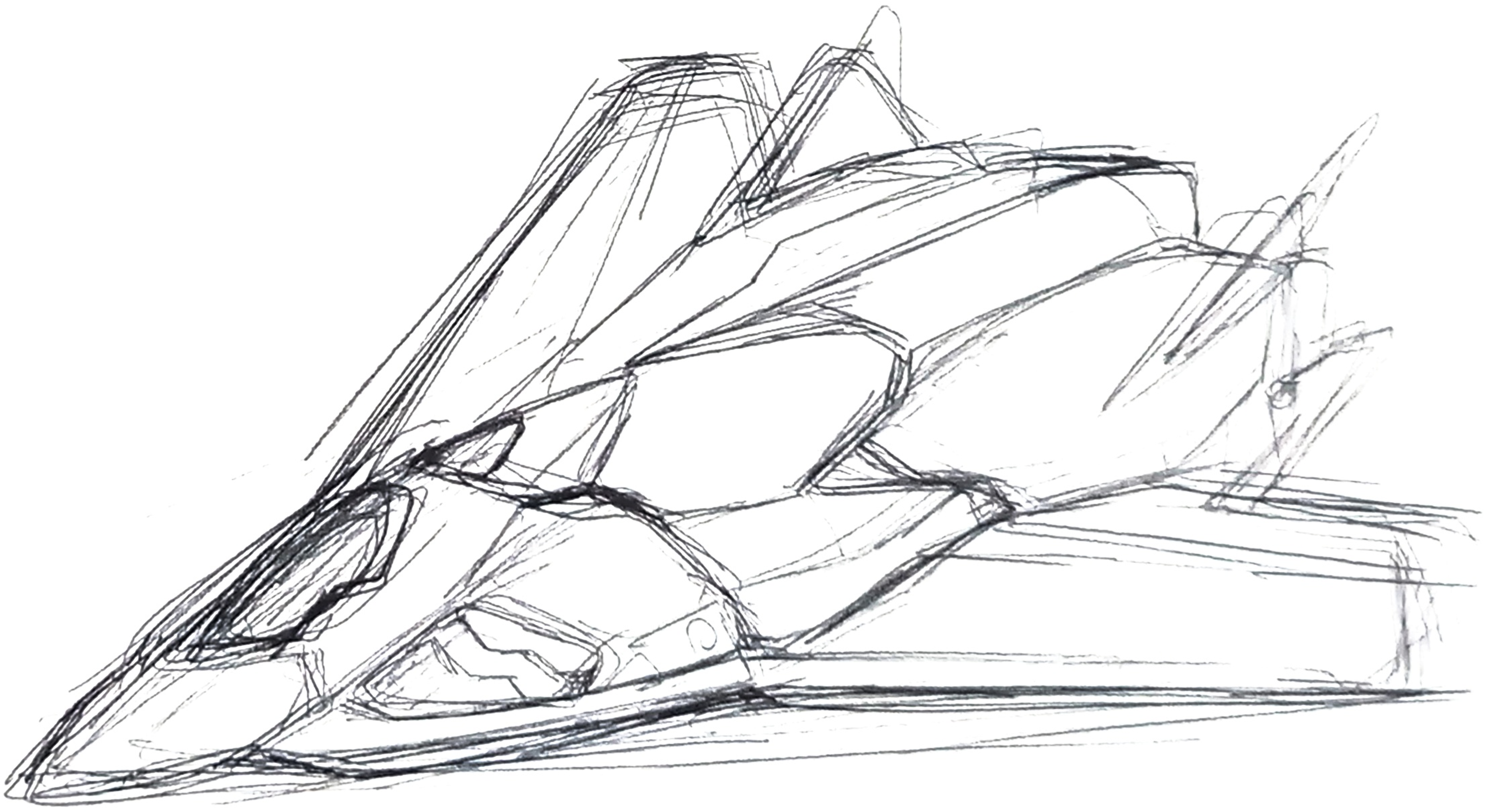
■VF-17ナイトメア
VF-17 Nightmare



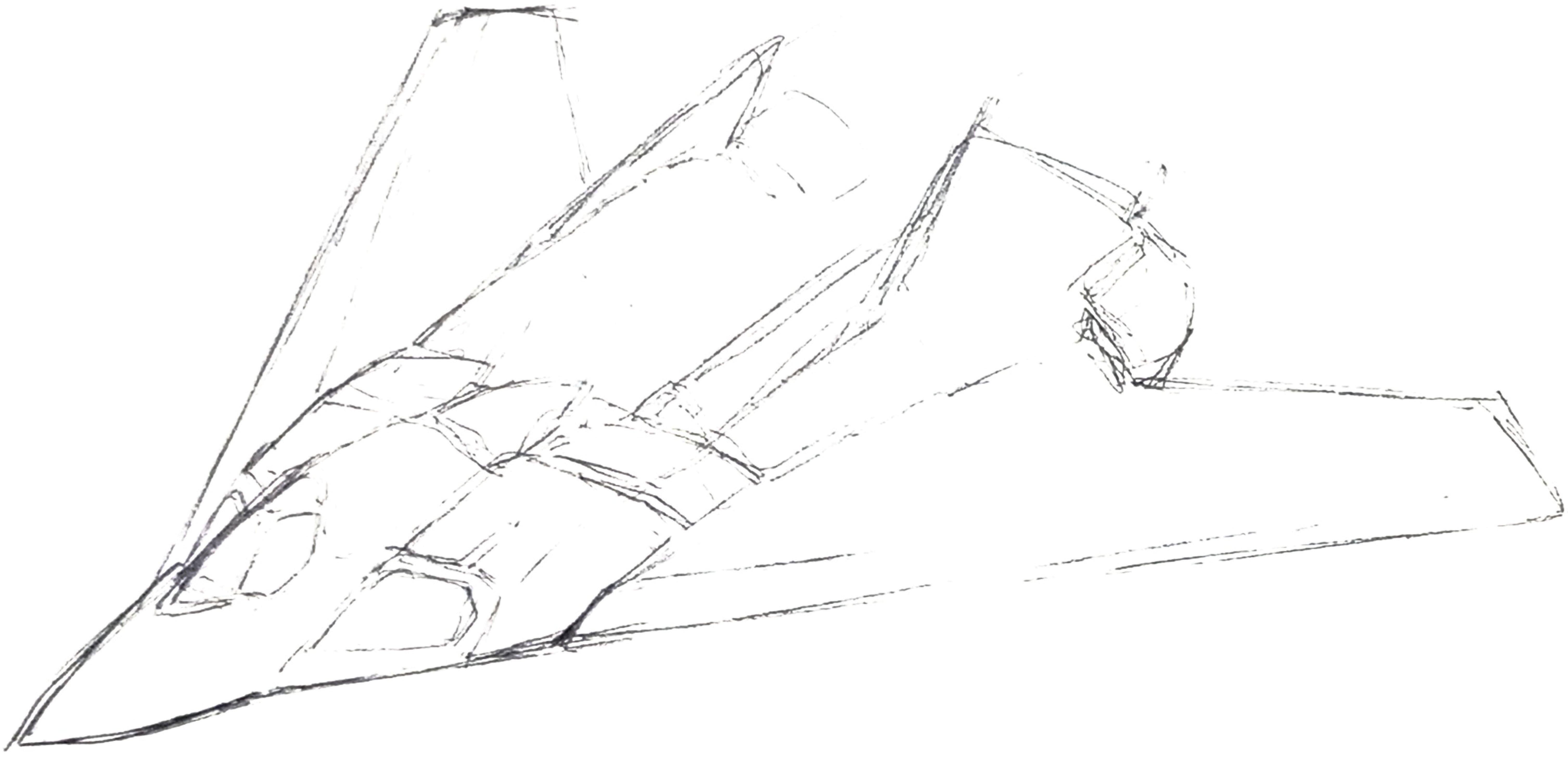
■VF-17ナイトメア

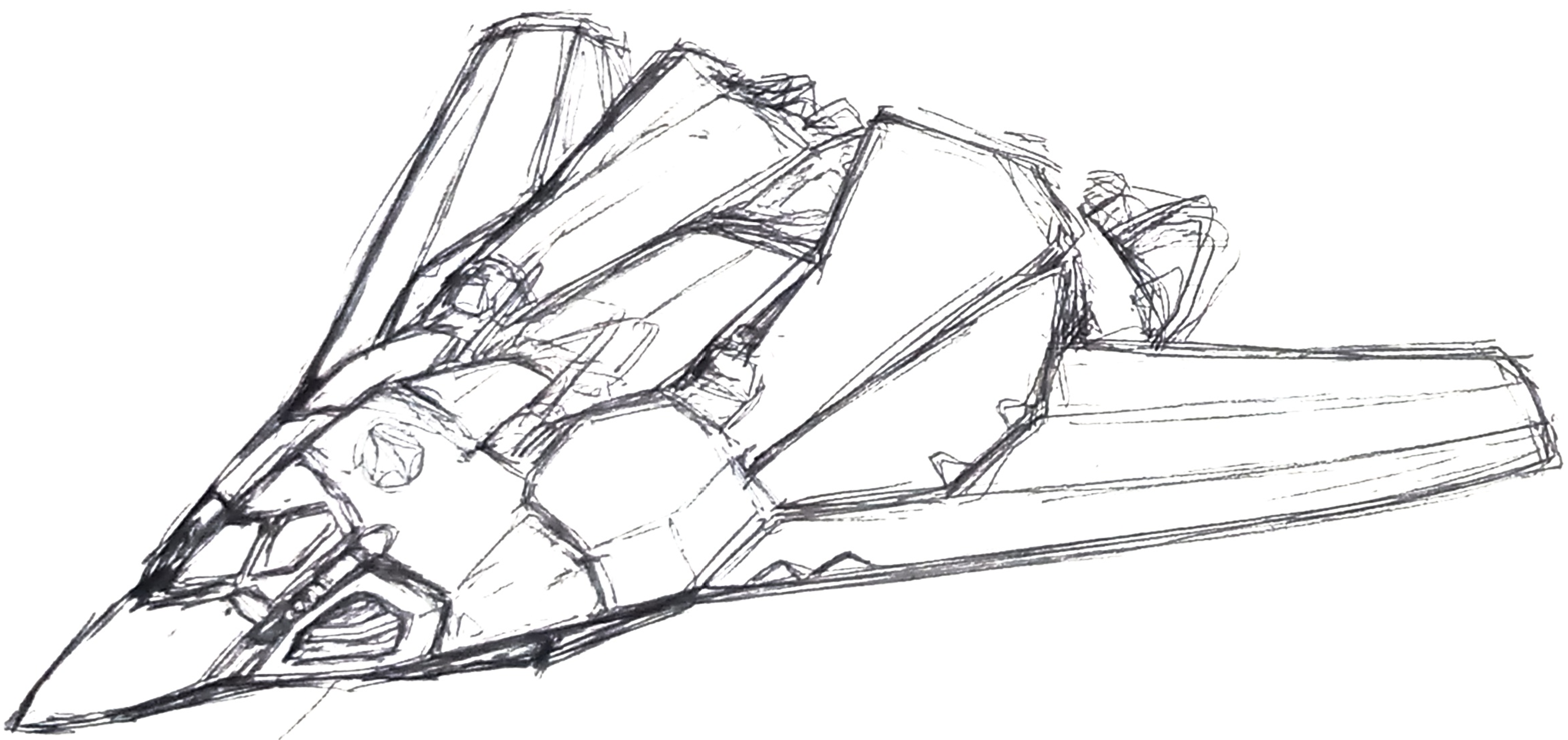
VF-17 Nightmare



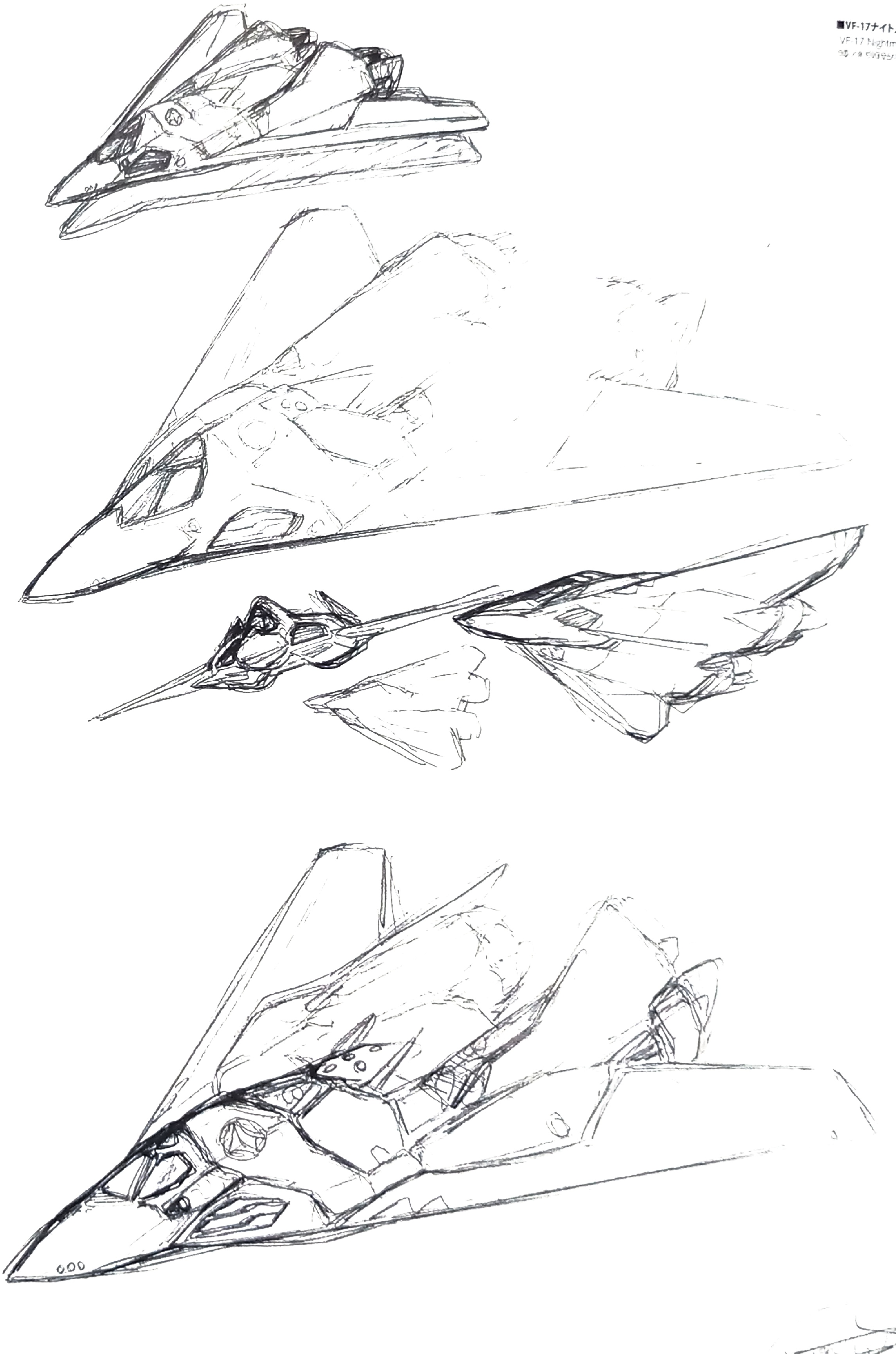


■VF-17ナイトメア
VF-17 Nightmare

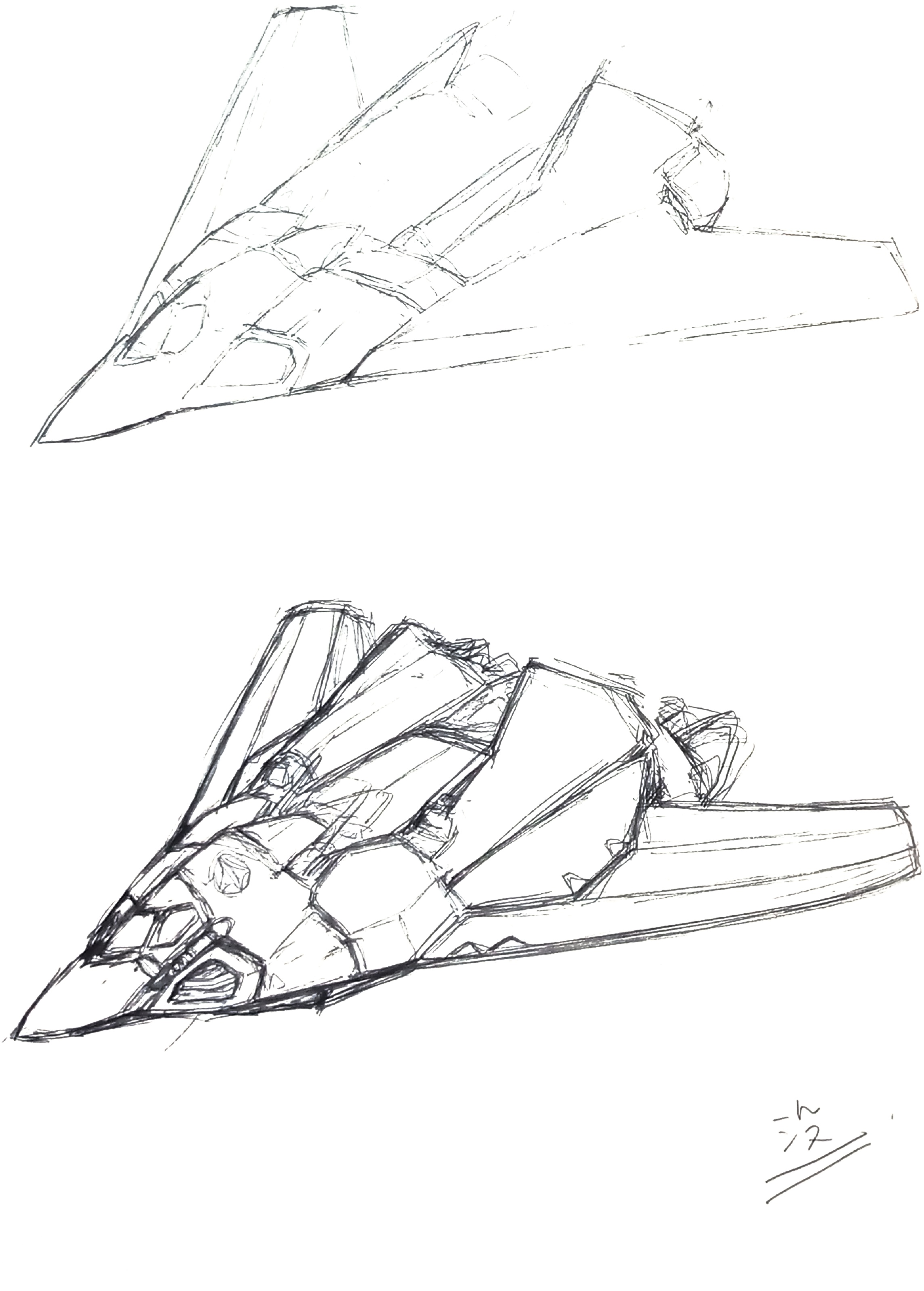




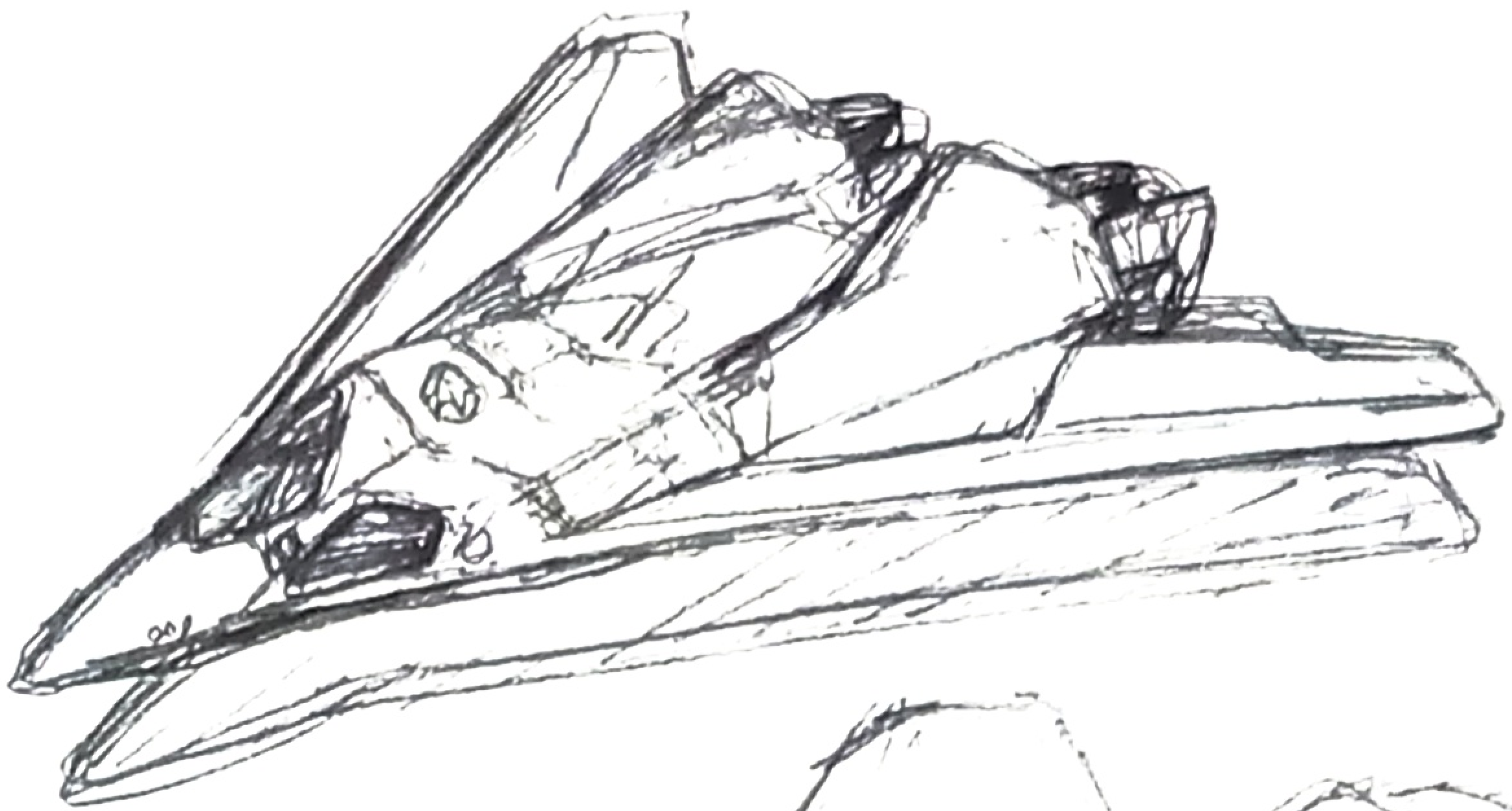
■VF-17ナイトメア
VF-17 Nightmare

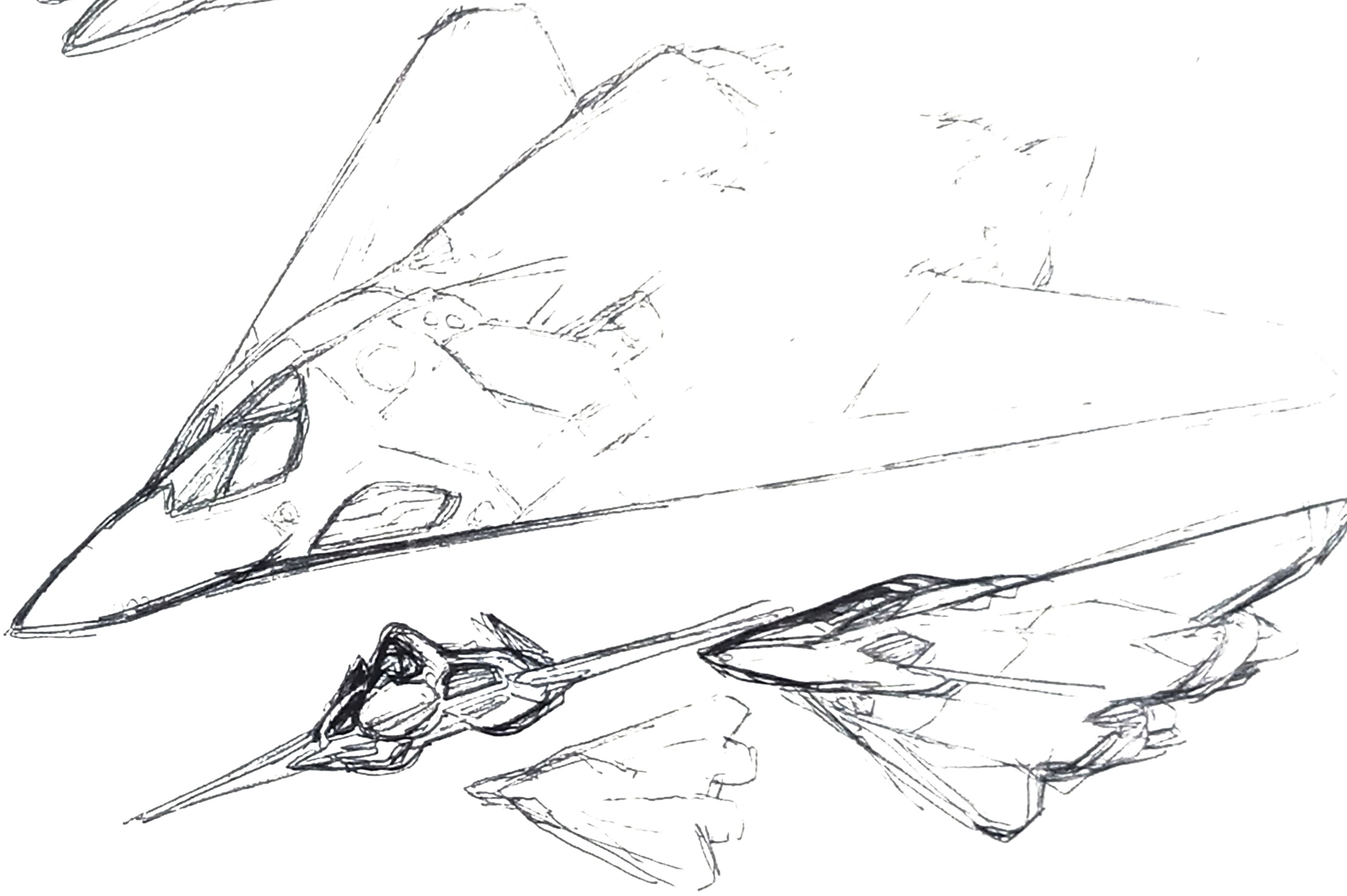


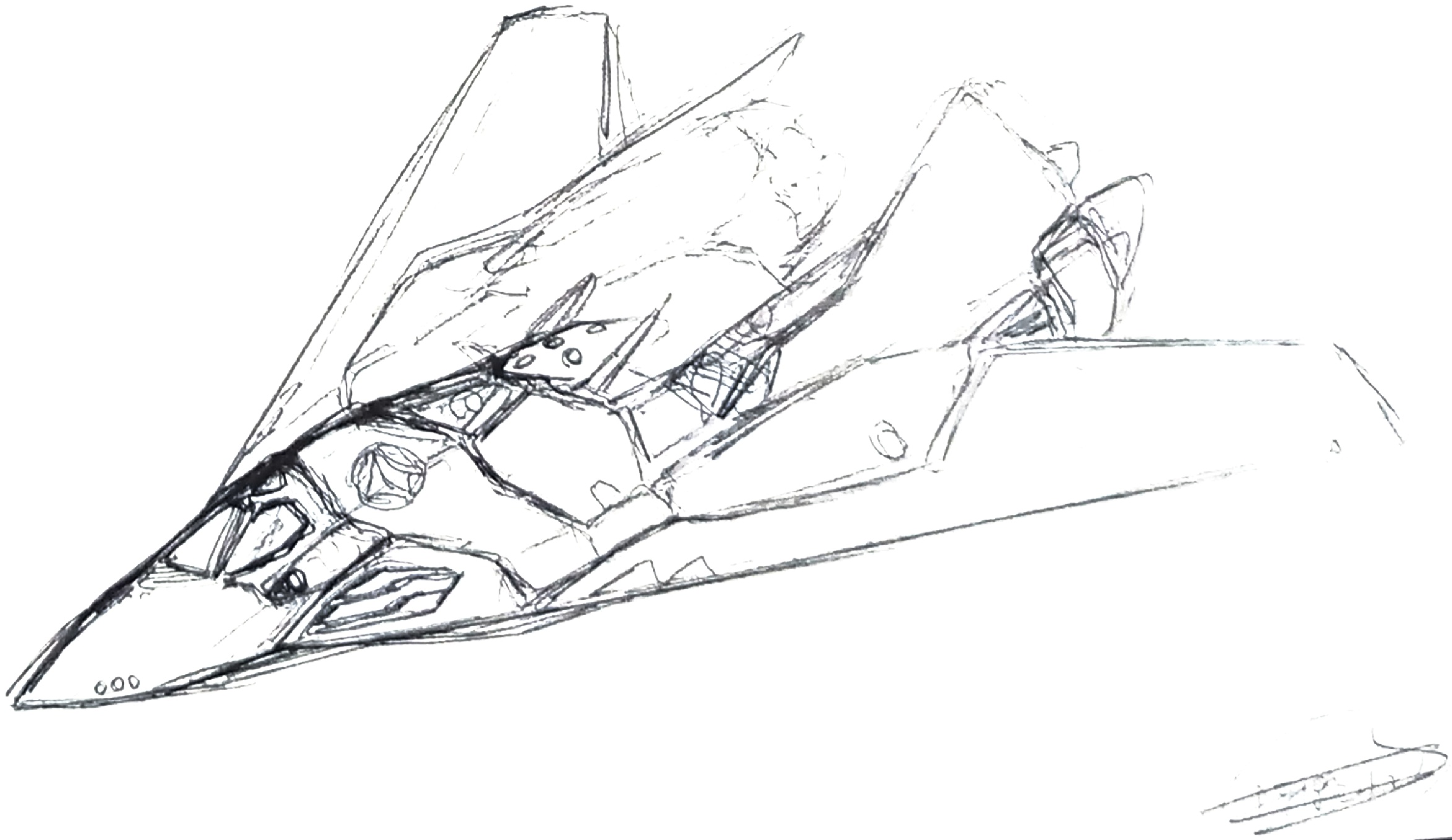
■VF-17ナイトメア
VF-17 Nightmare



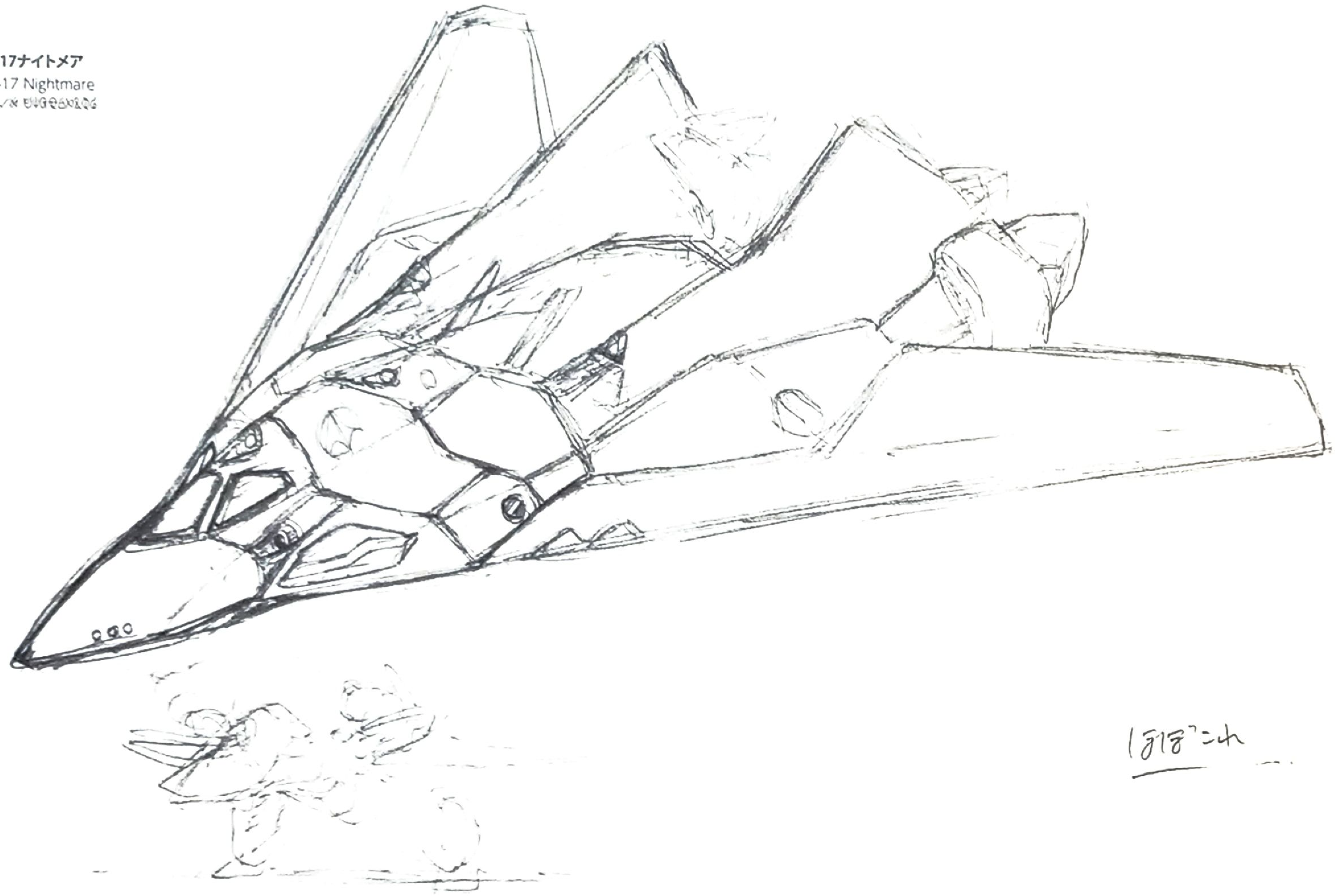
■VF-17ナイトメア
VF-17 Nightmare

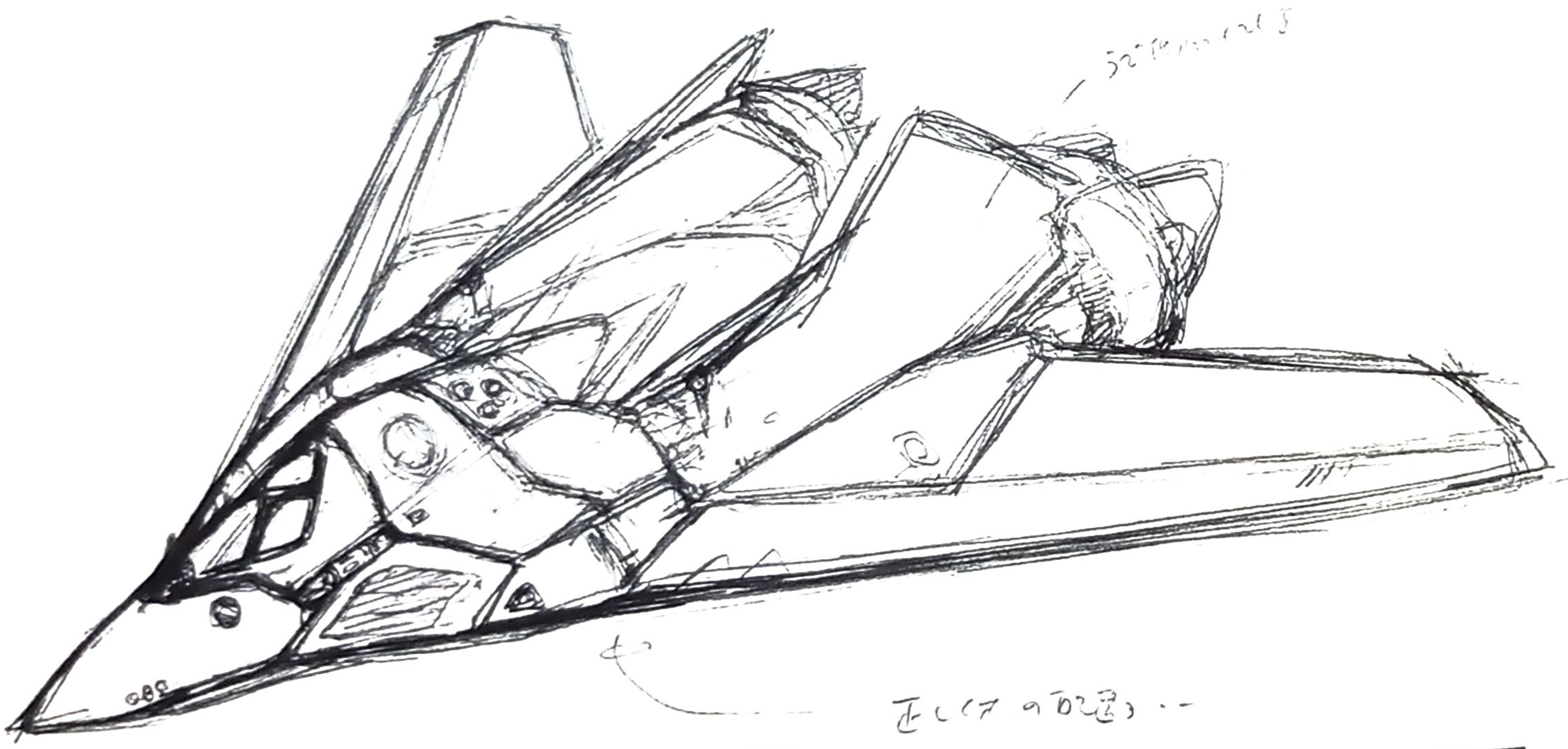


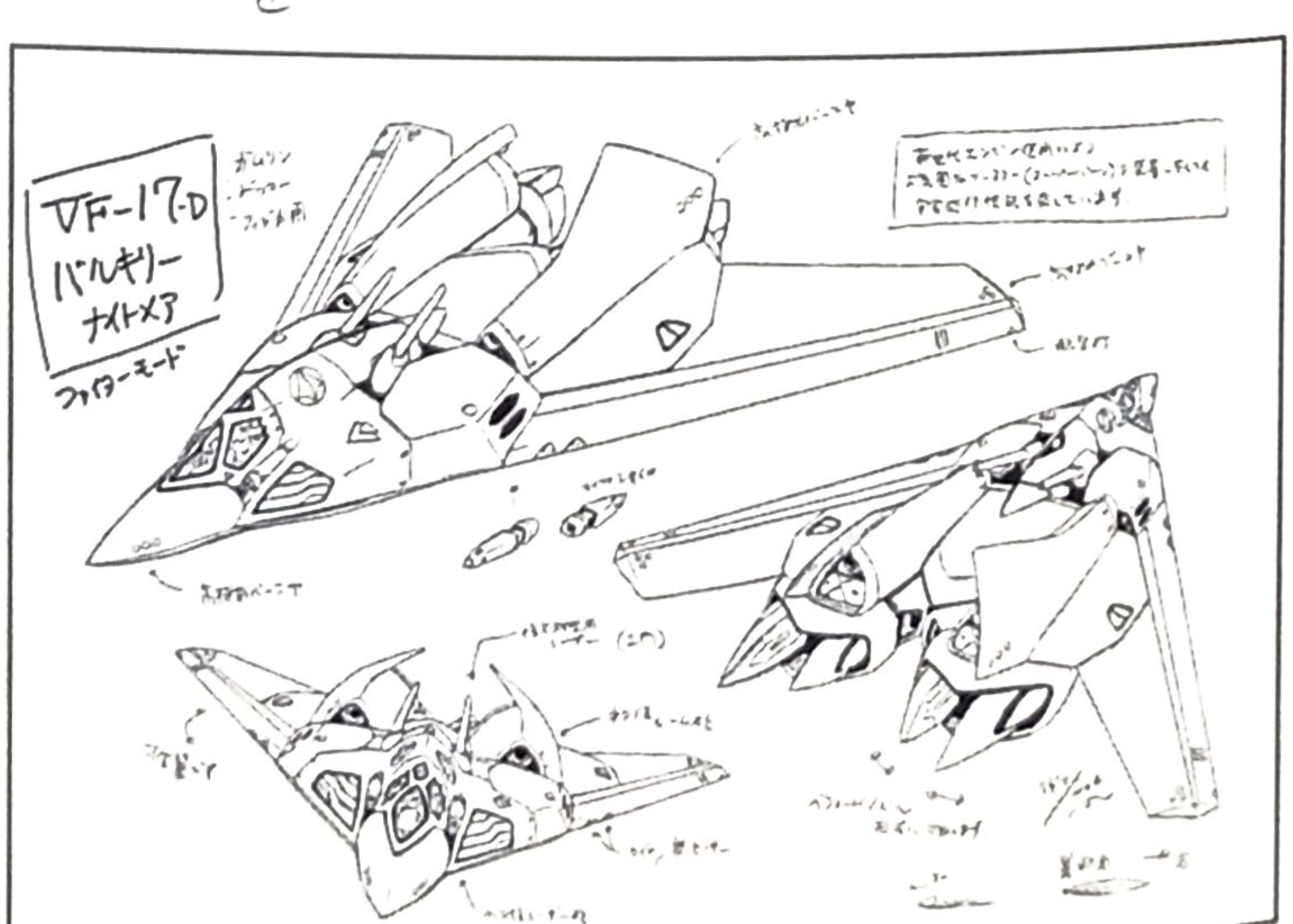




■VF-17ナイトメア
VF-17 Nightmare

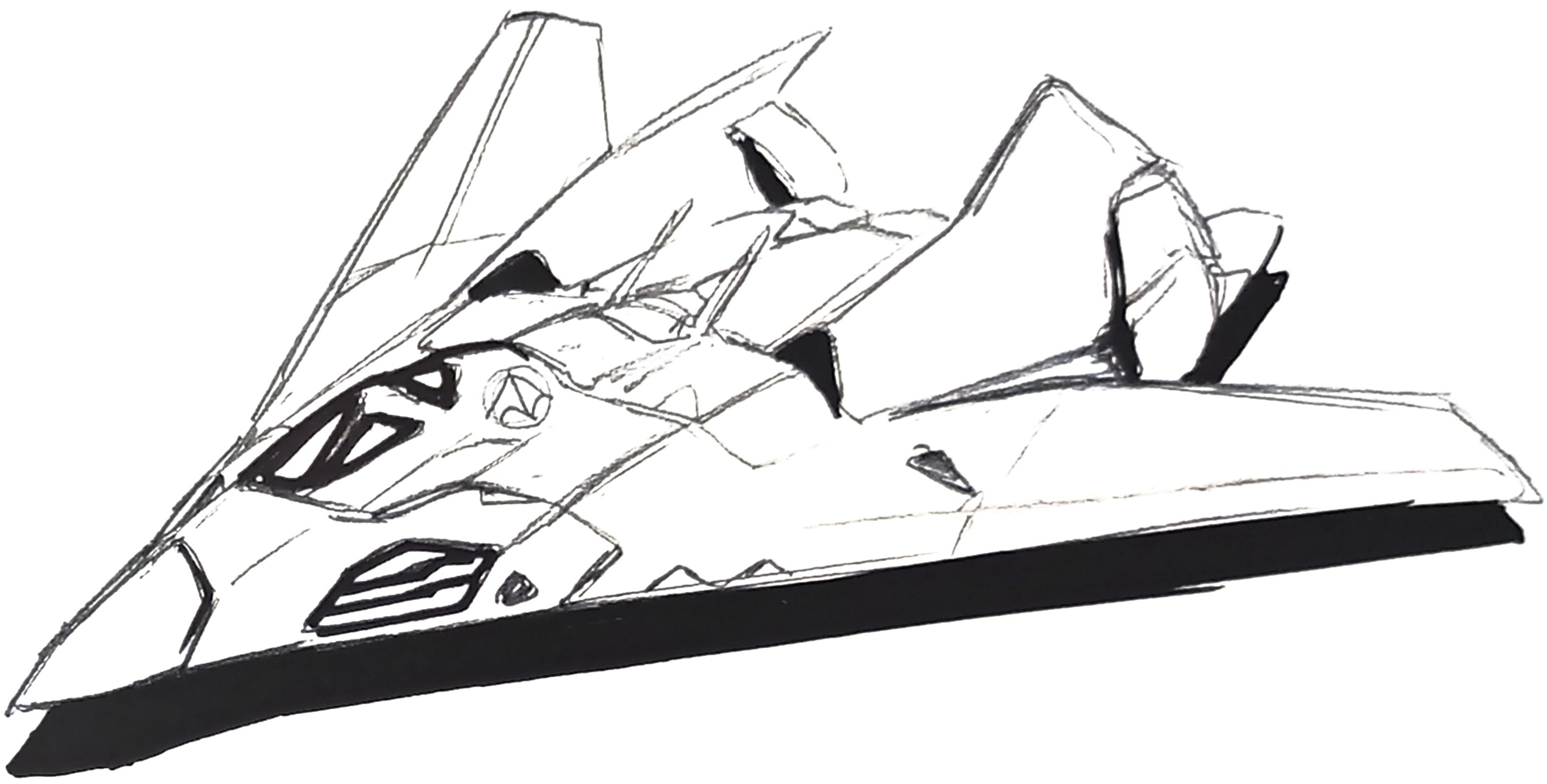




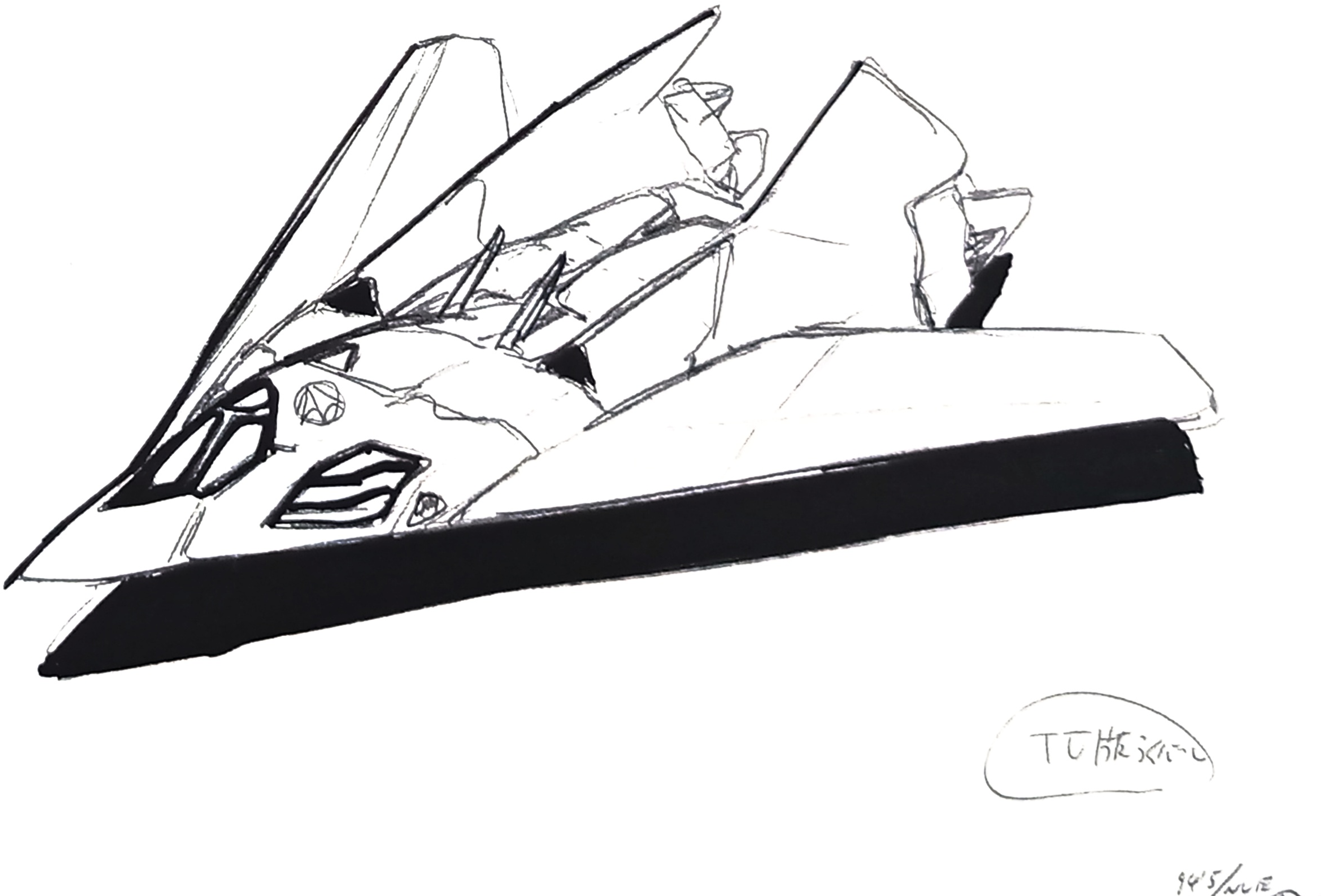


■VF-17Dナイトメア【設定画】
VF-17D Nightmare【model sheet】

■VF-17ナイトメア
VF-17 Nightmare

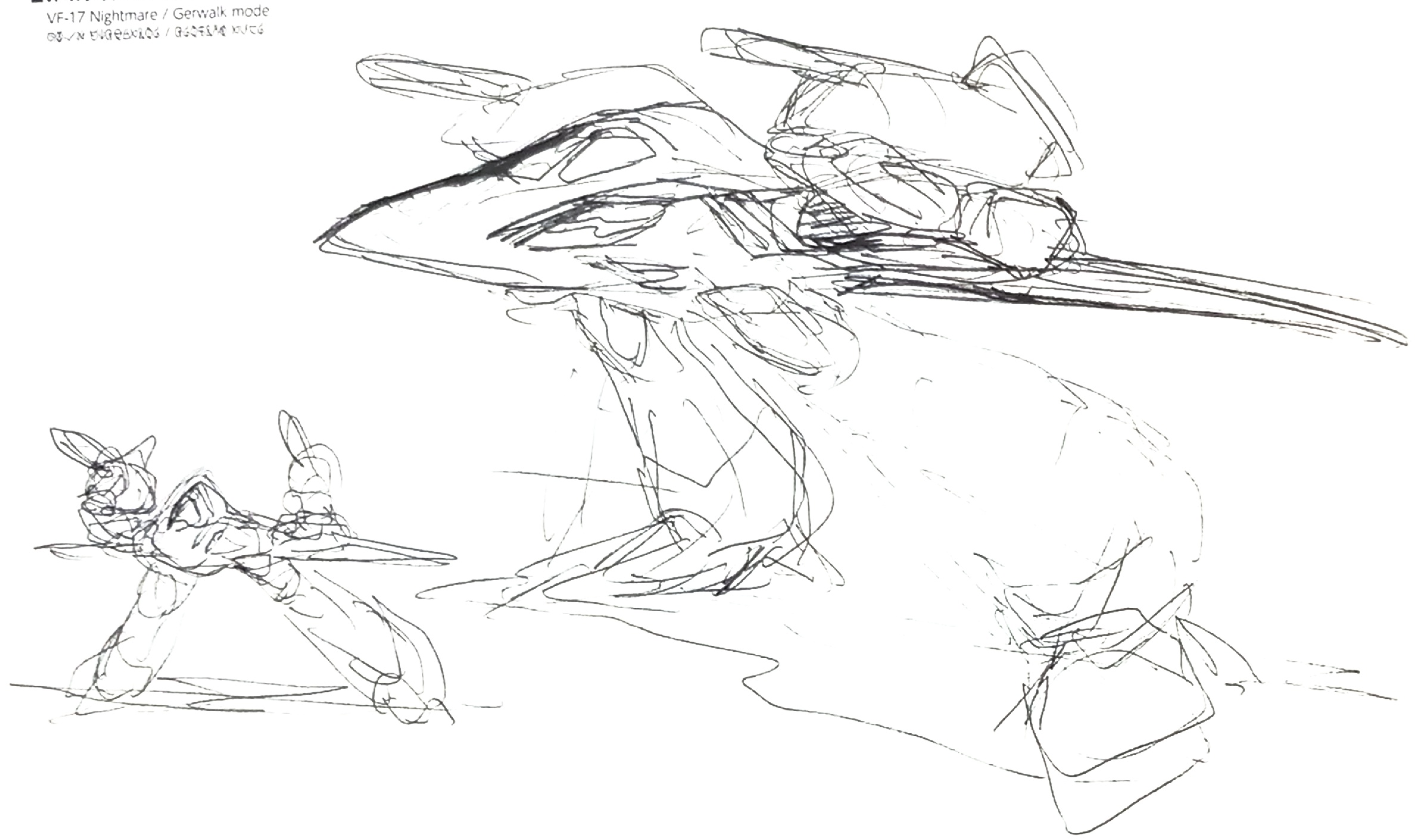


コクピットの前後位置について二通りの案が検討された。
Two proposals were considered for the front and rear positions of the cockpit.



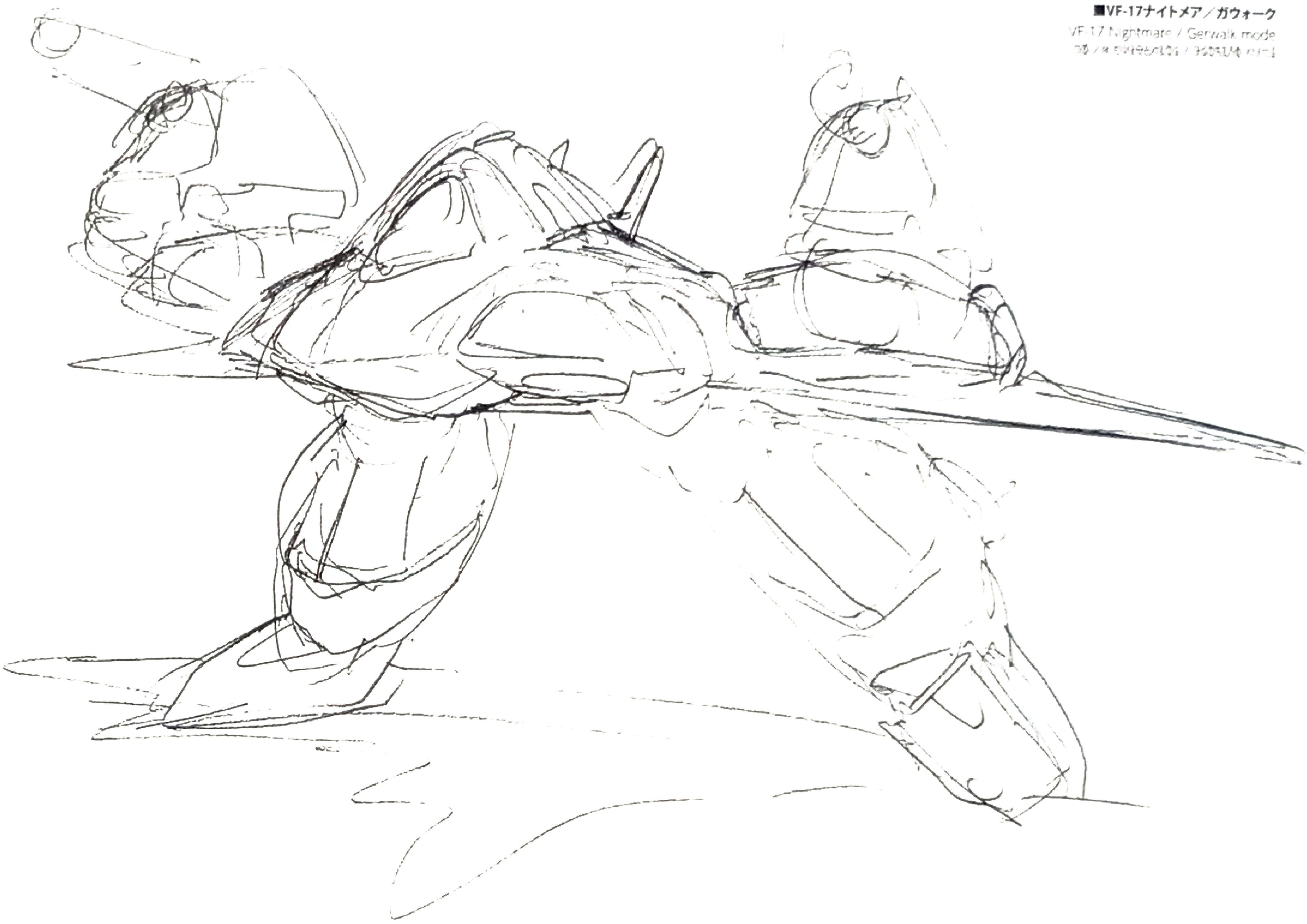
■VF-17ナイトメア／ガウォーク

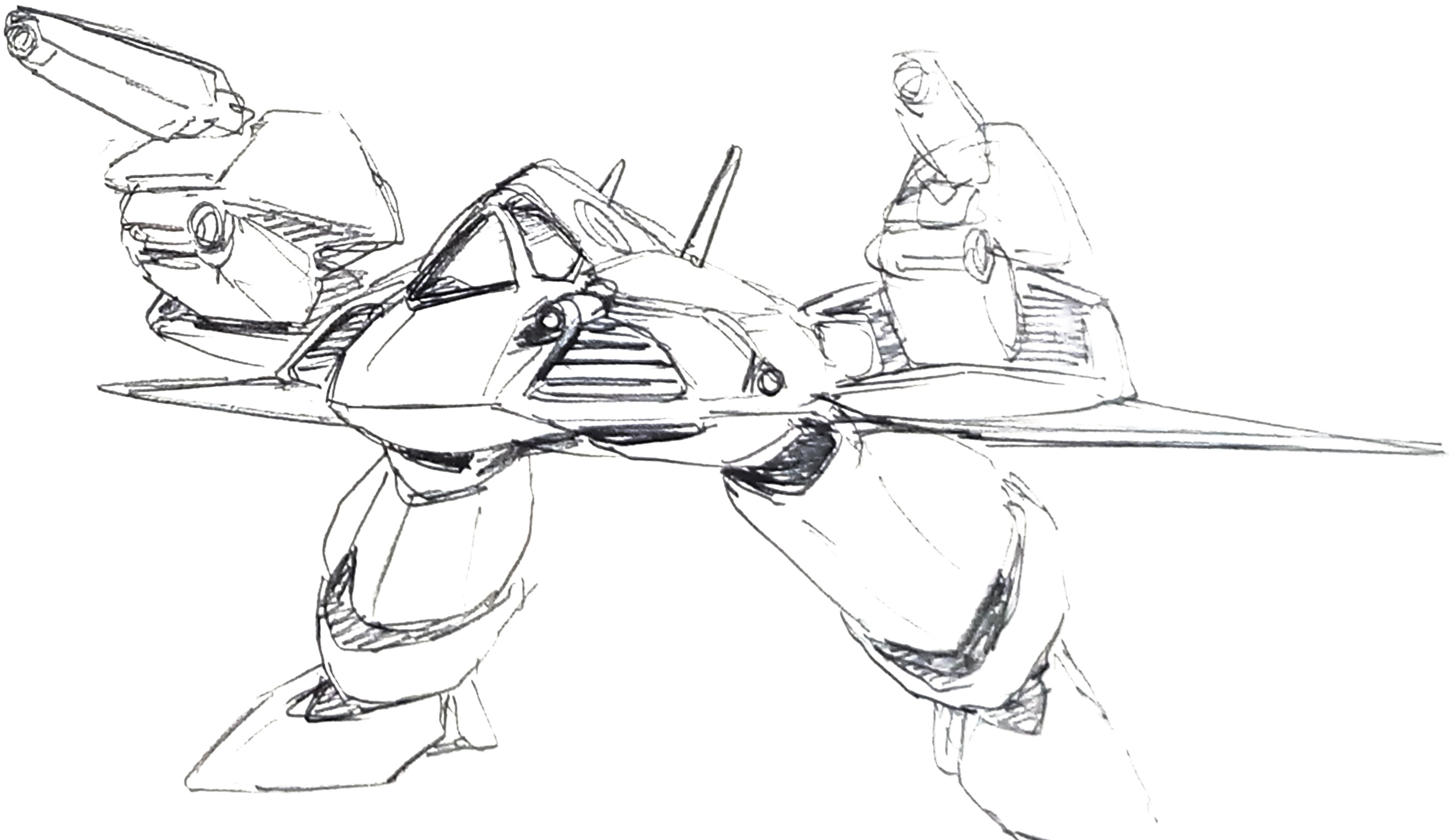
VF-17 Nightmare / Gerwalk mode

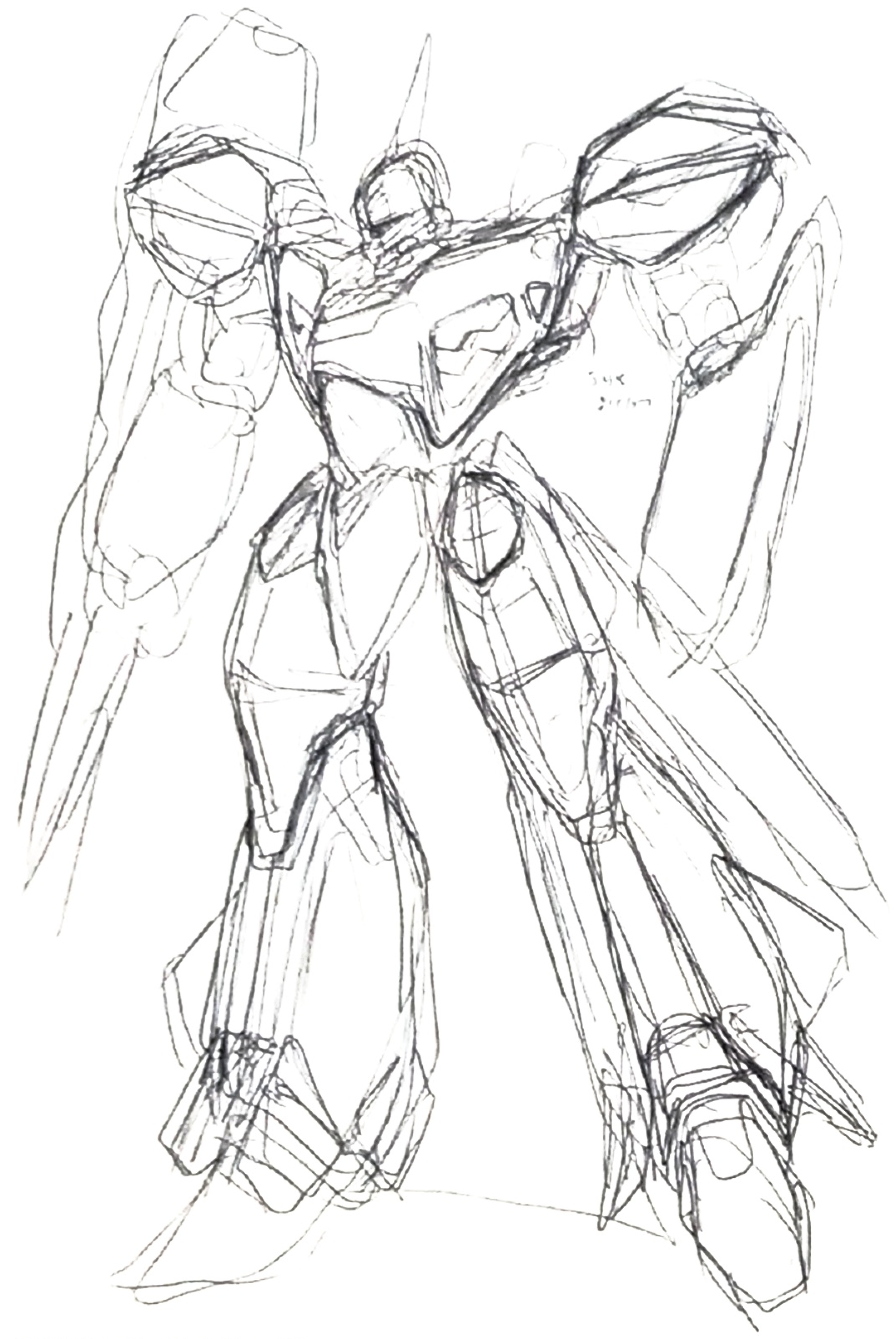


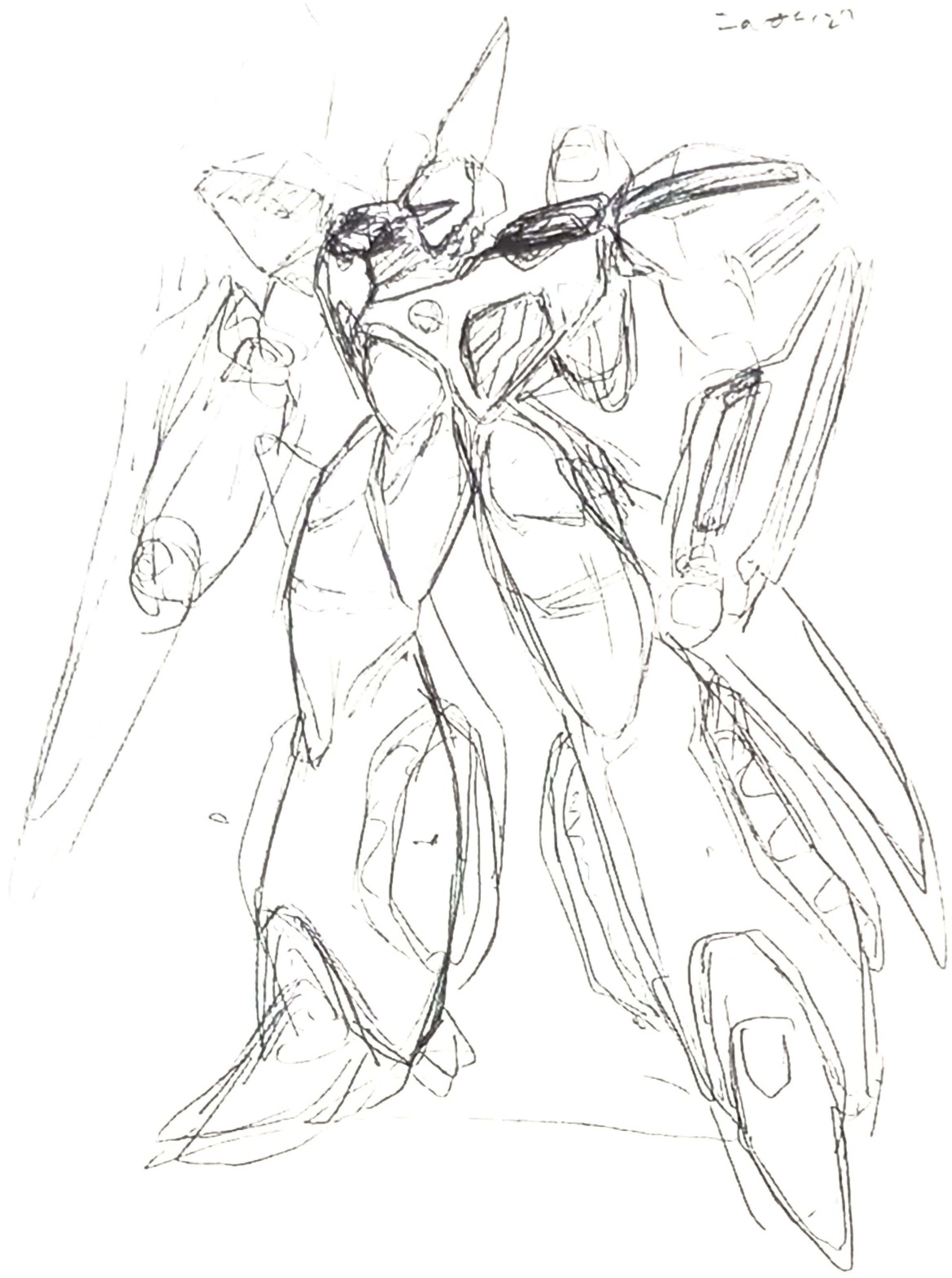


■VF-17ナイトメア／ガウォーク
VF-17 Nightmare / Gerwalk mode

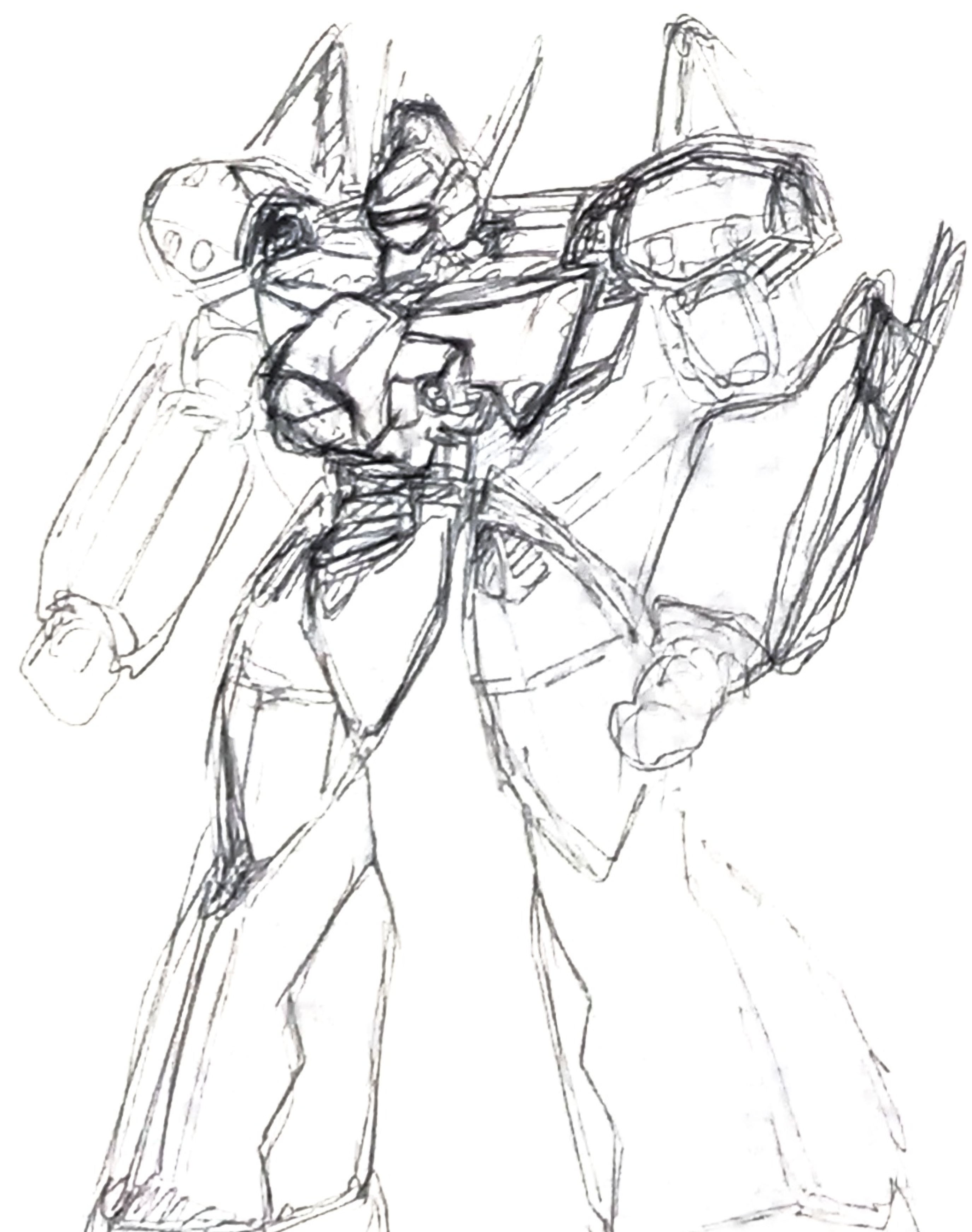


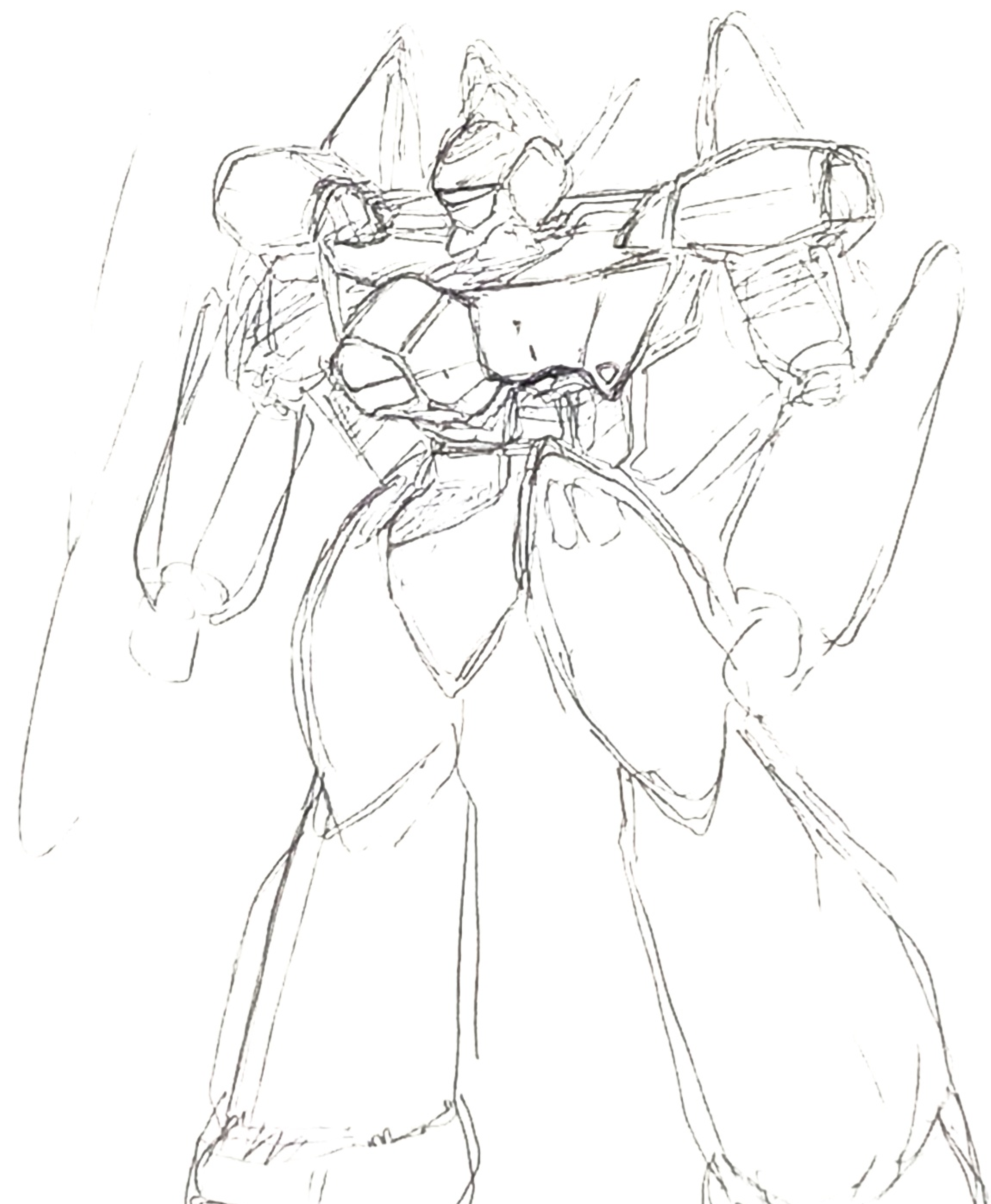






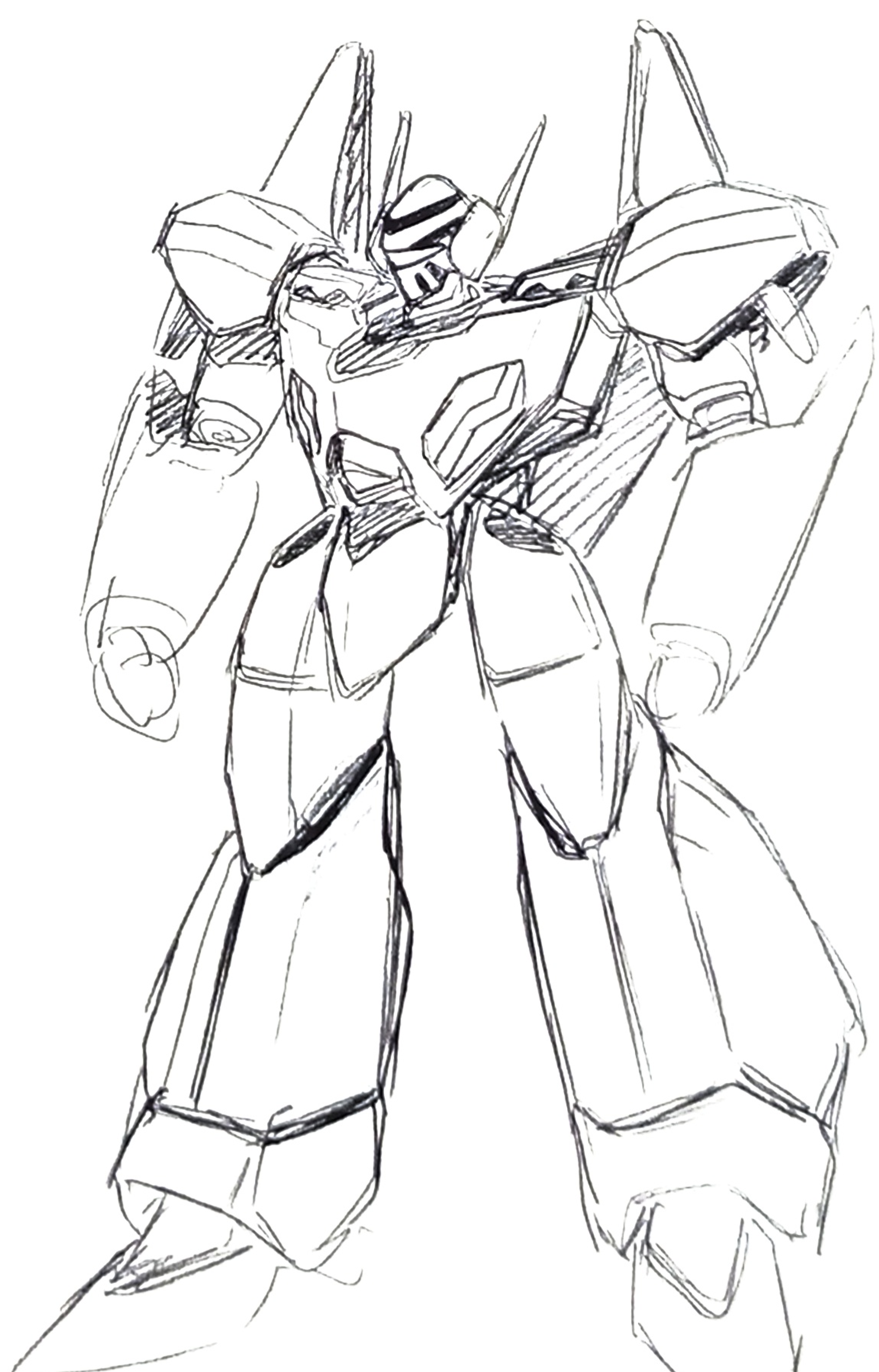
■VF-17ナイトメア／バトロイド
VF-17 Nightmare / Battroid mode











■VF-17ナイトメア／バトロイド

VF-17 Nightmare / Battroid mode

重量感のあるバトロイド形態と一口に言っても、そのプロポーションは実に多様である。最良のイメージを求めて、追求が続けられた。

Even if it is said to be a heavy battroid form, its proportions are quite diverse. The pursuit continued in search of the best image.

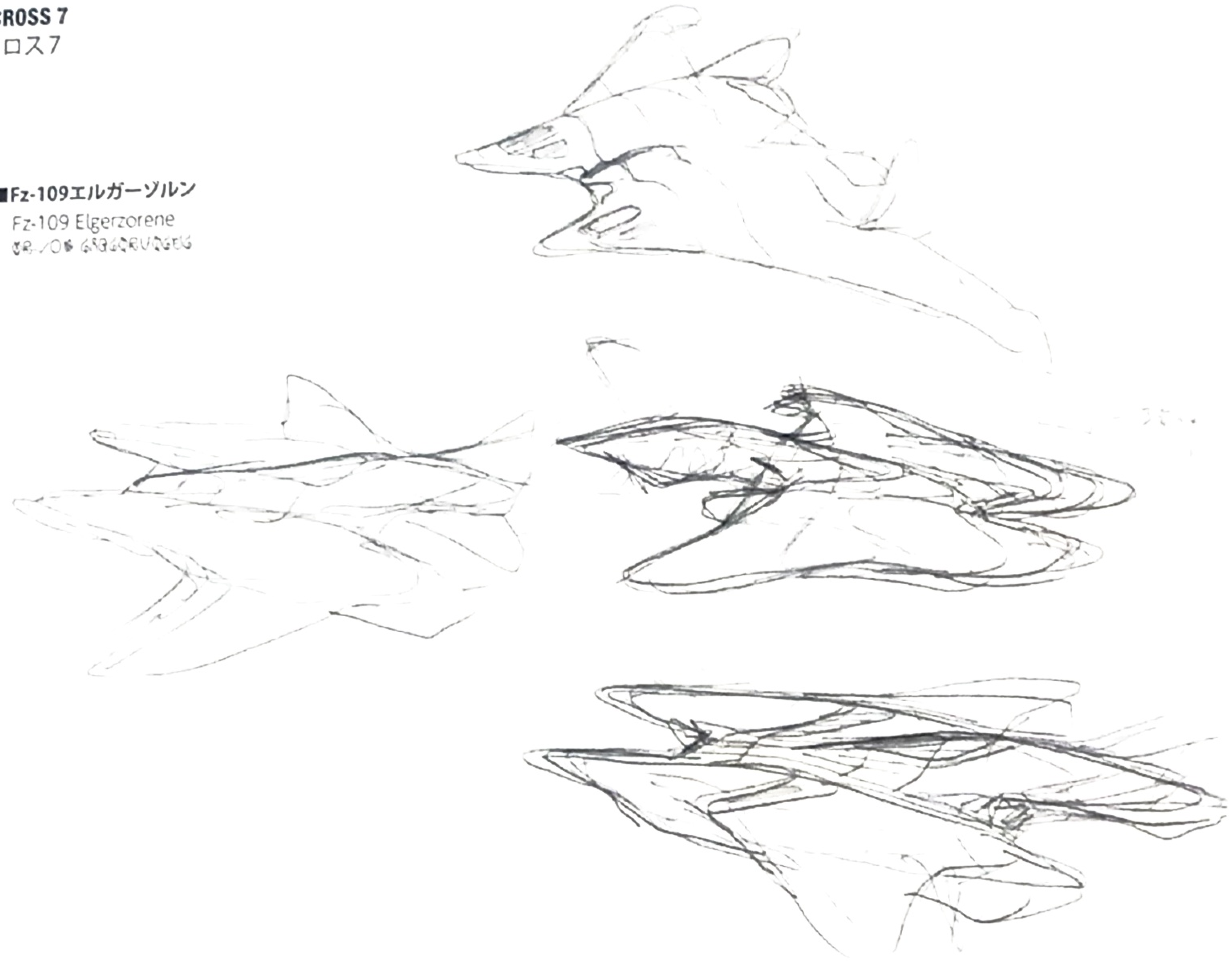


■VF-17ナイトメア　バトロイド【設定画】

VF-17 Nightmare　Battroid mode【model sheet】

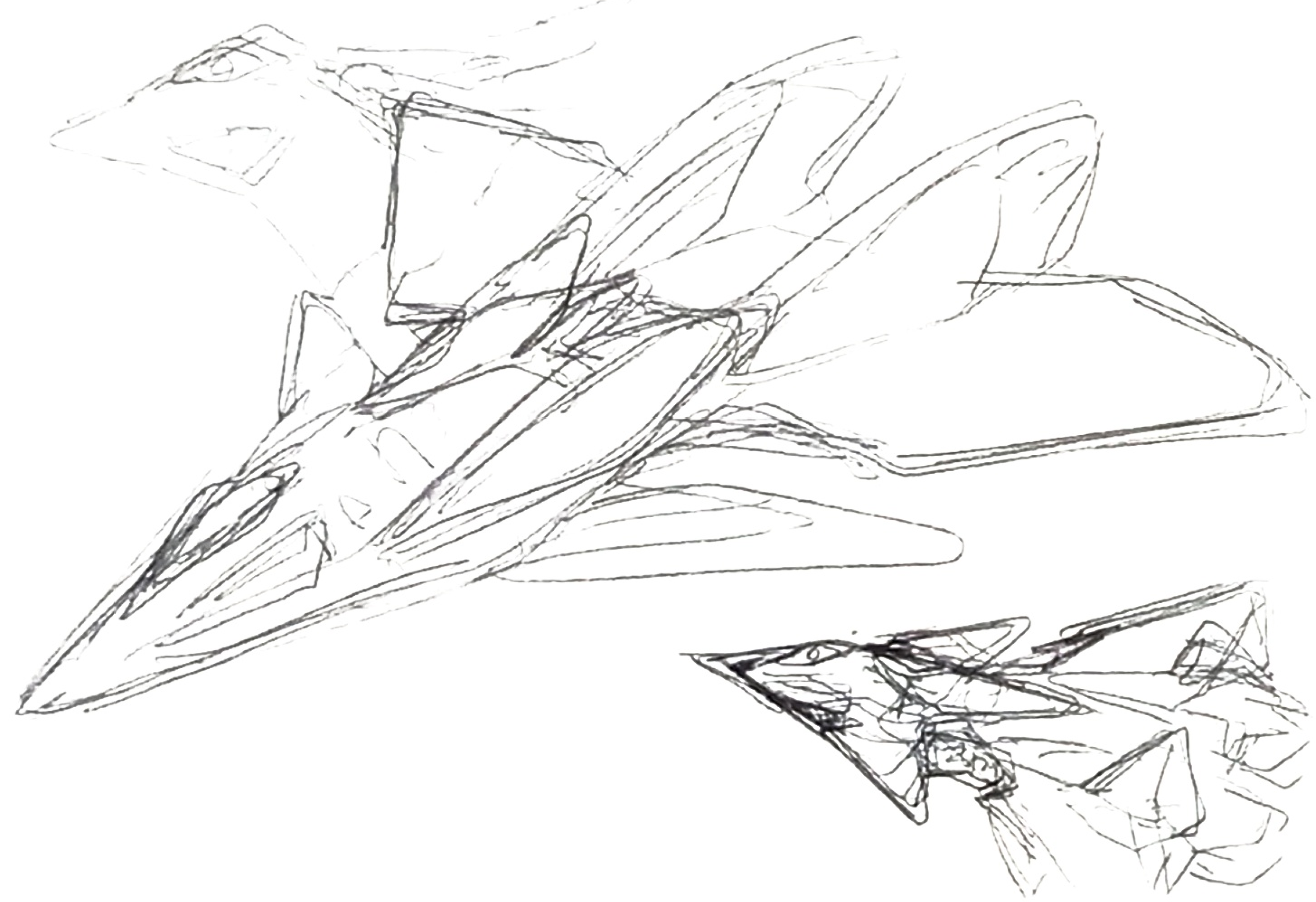
■Fz-109エルガーゾルン

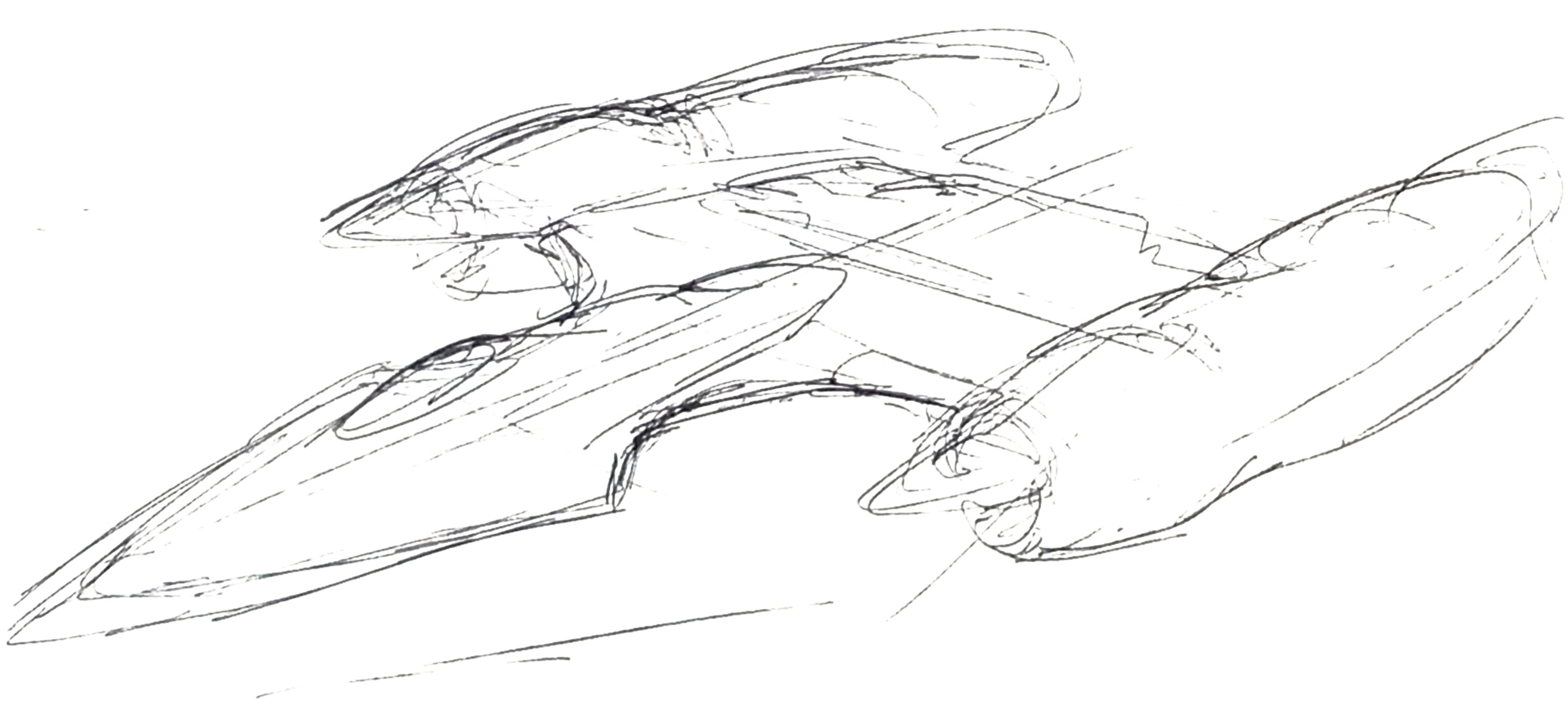
Fz-109 Elgerzorene



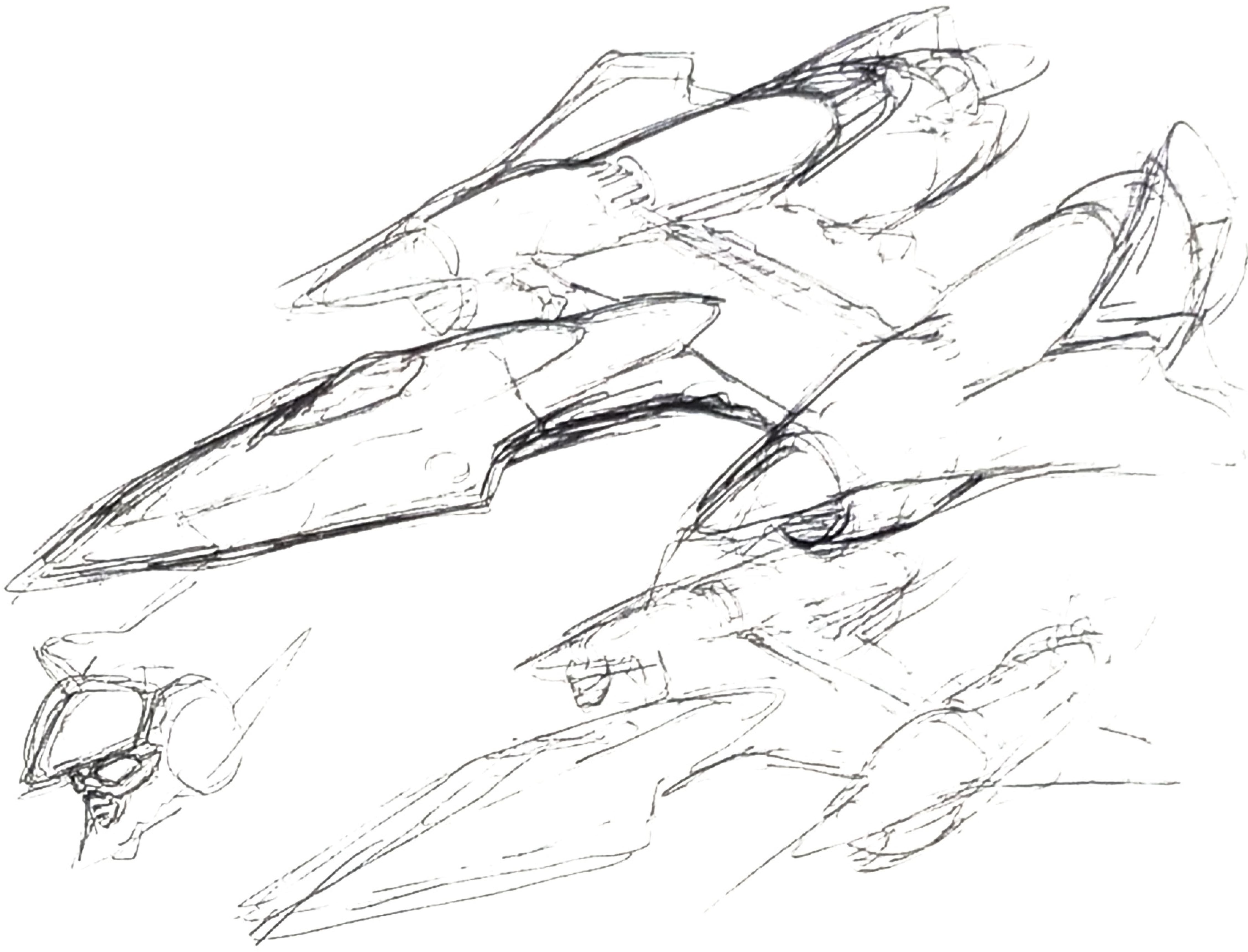
エルガーゾルンは、設定上バロータ軍が統合軍のVF-14バンパイアを鹵獲して改造した機体である。ただし、「マクロス7」放映時には元のVF-14のデザインは存在せず、本書に掲載した画稿もエルガーゾルンとして完成している。後になって、ゲーム用にあらためてVF-14の設定が描き起こされた。

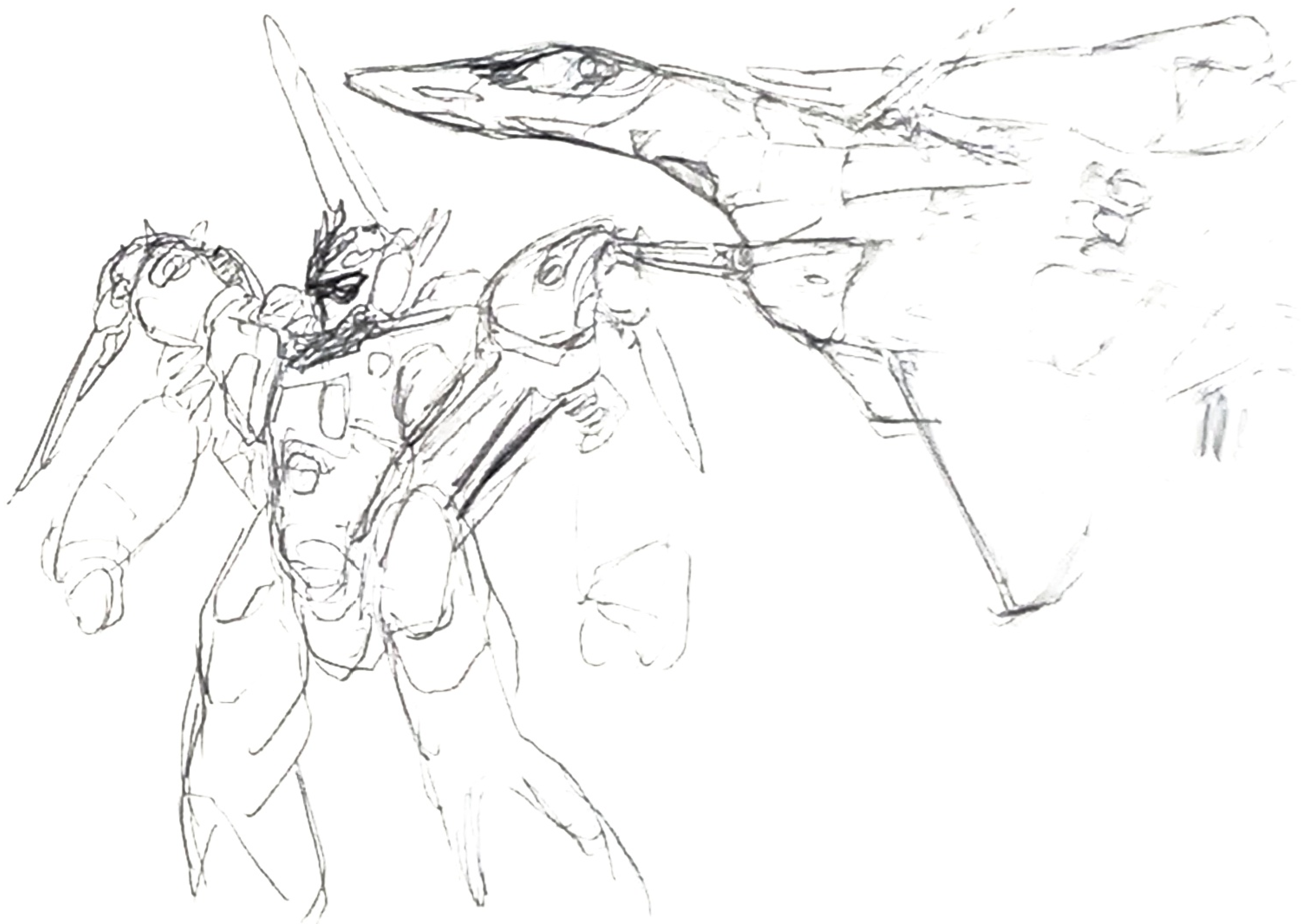
The Elgerzorene is a VF that was modified by the Varauta Army by capturing the VF-14 Vampire of the U.N.SPACY. However, the original design of VF-14 did not exist when "Macross 7" was aired, and the sketches published in this book were completed as Elgerzorene. Later, the VF-14 settings were redrawn for the game.

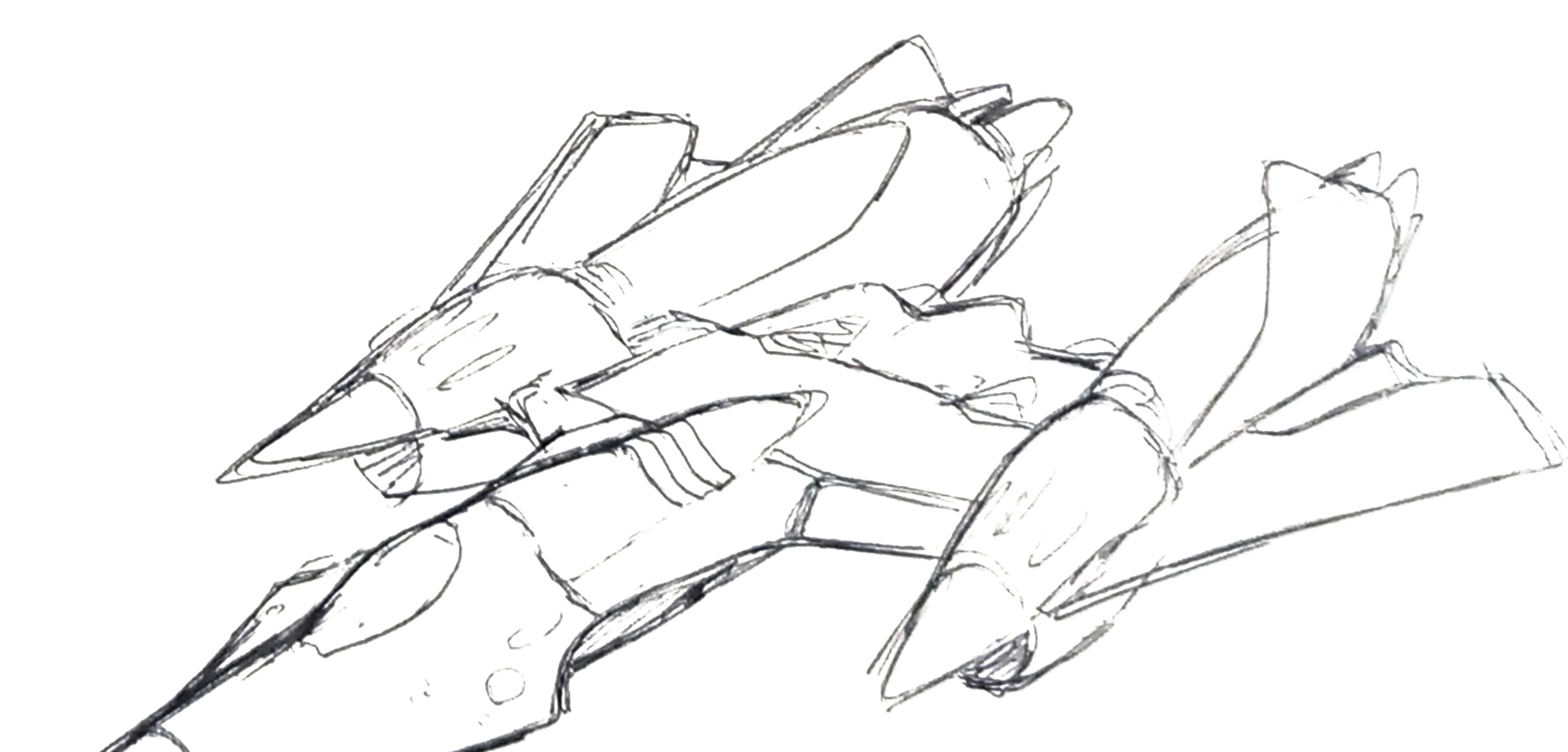




■Fz-109エルガーゾルン
Fz-109 Elgerzorene



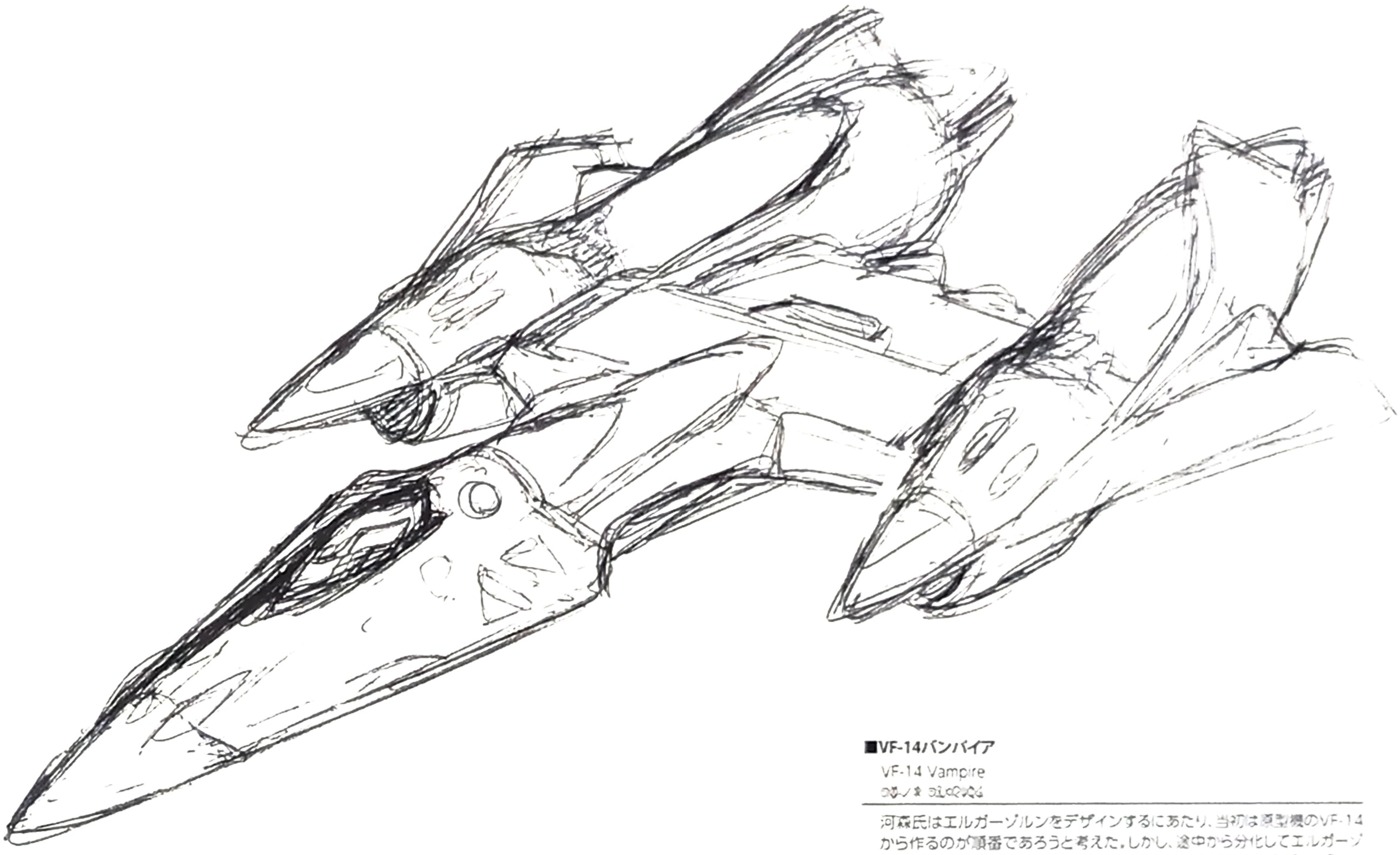




■Fz-109エルガーゾルン
Fz-109 Elgerzorene



■Fz-109エルガーゾルン
Fz-109 Elgerzorene



■VF-14バンパイア

VF-14 Vampire

河森氏はエルガーゾルンをデザインするにあたり、当初は原型機のVF-14から作るのが順番であろうと考えた。しかし、途中から分化してエルガーゾルンが先にTVに登場、後にあらためてVF-14を完成させたのだという。

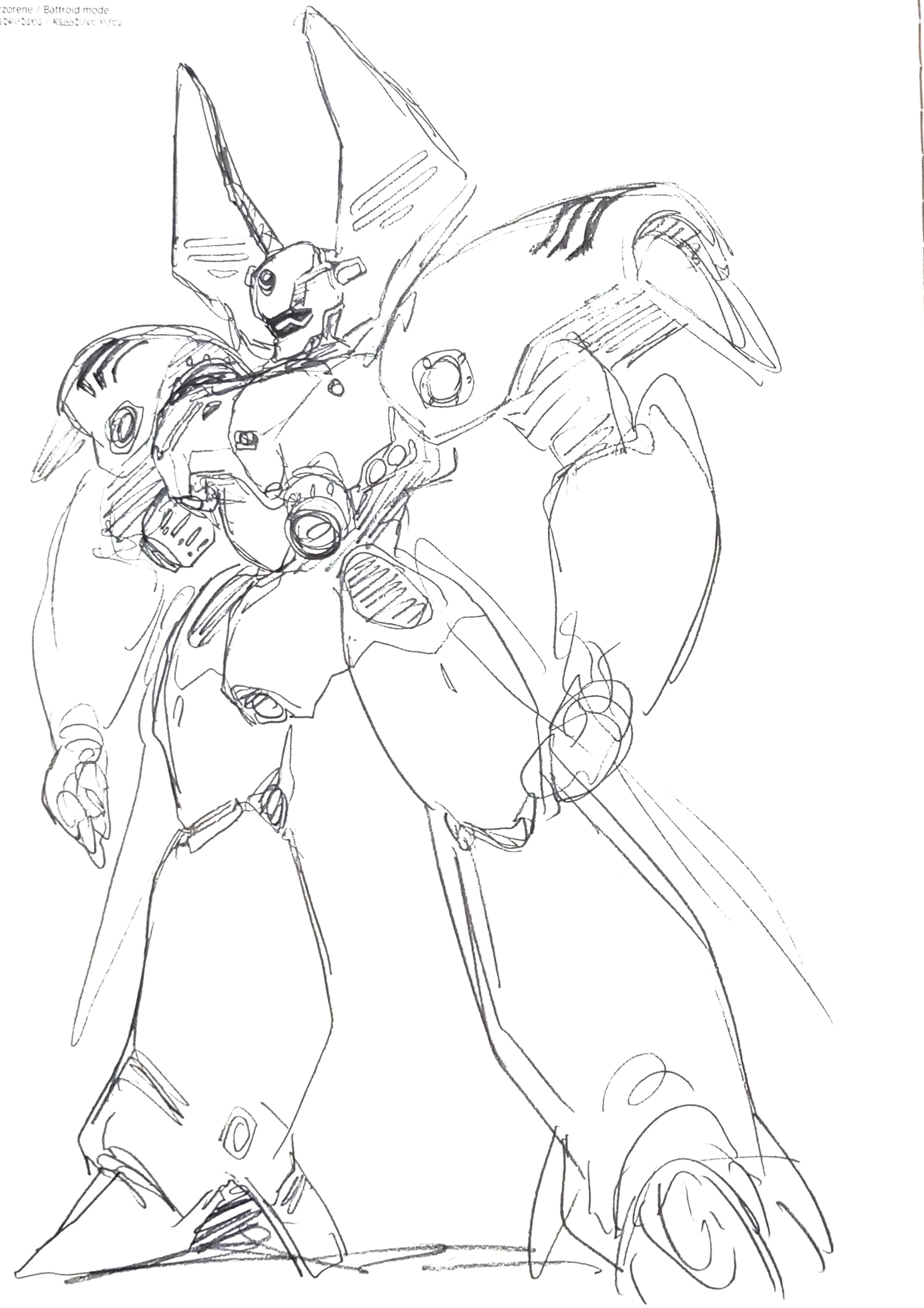
When designing the Elgerzorene, Kawamori initially thought that it would be the order to make it from VF-14. However, it is said that Elgerzorene first appeared on TV after branching from the middle, and later completed the VF-14 again.

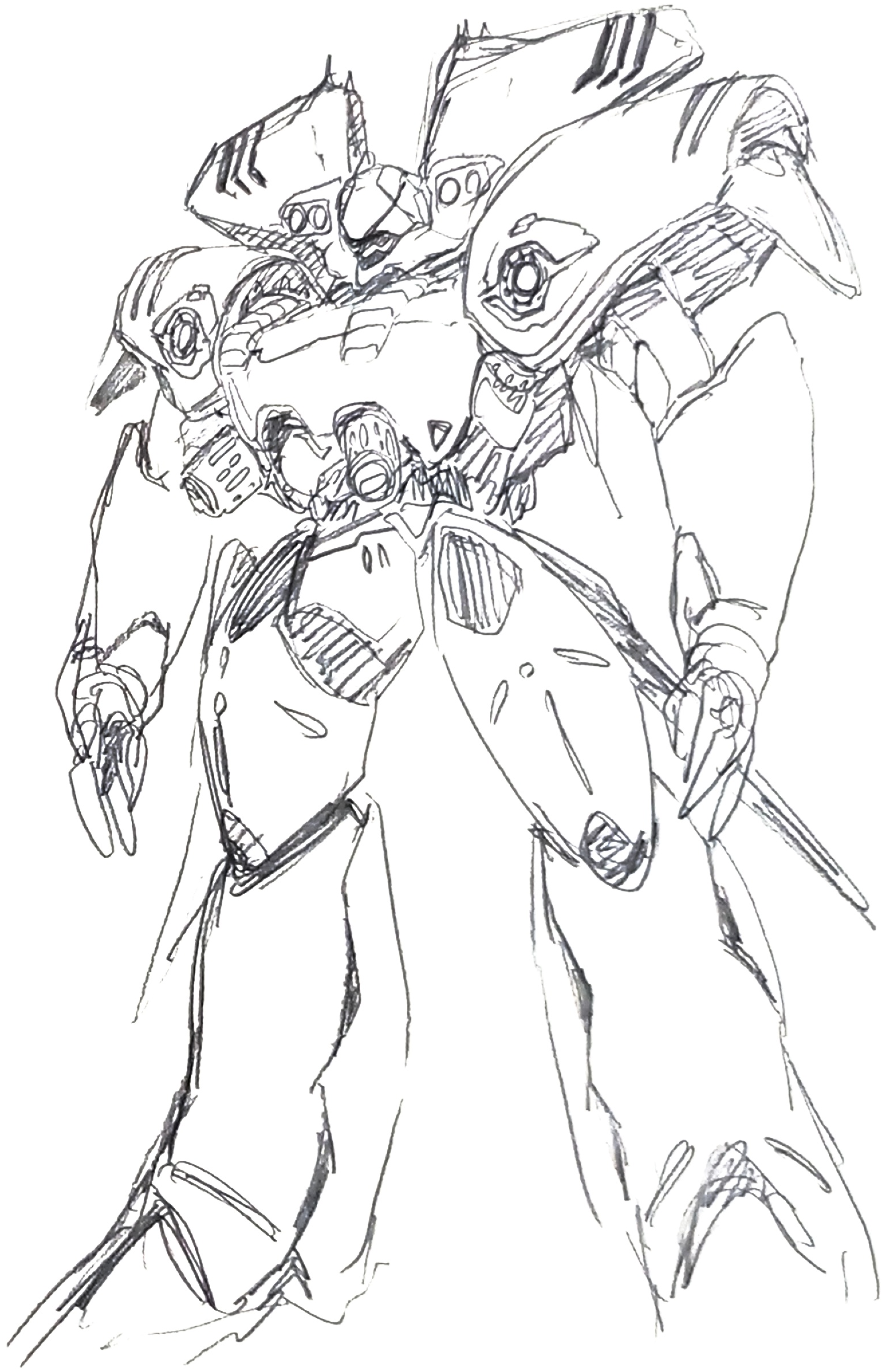


■Fz-109エルガーゾルン／バトロイド

Fz-109 Elgerzorene / Battroid mode

[illegible]

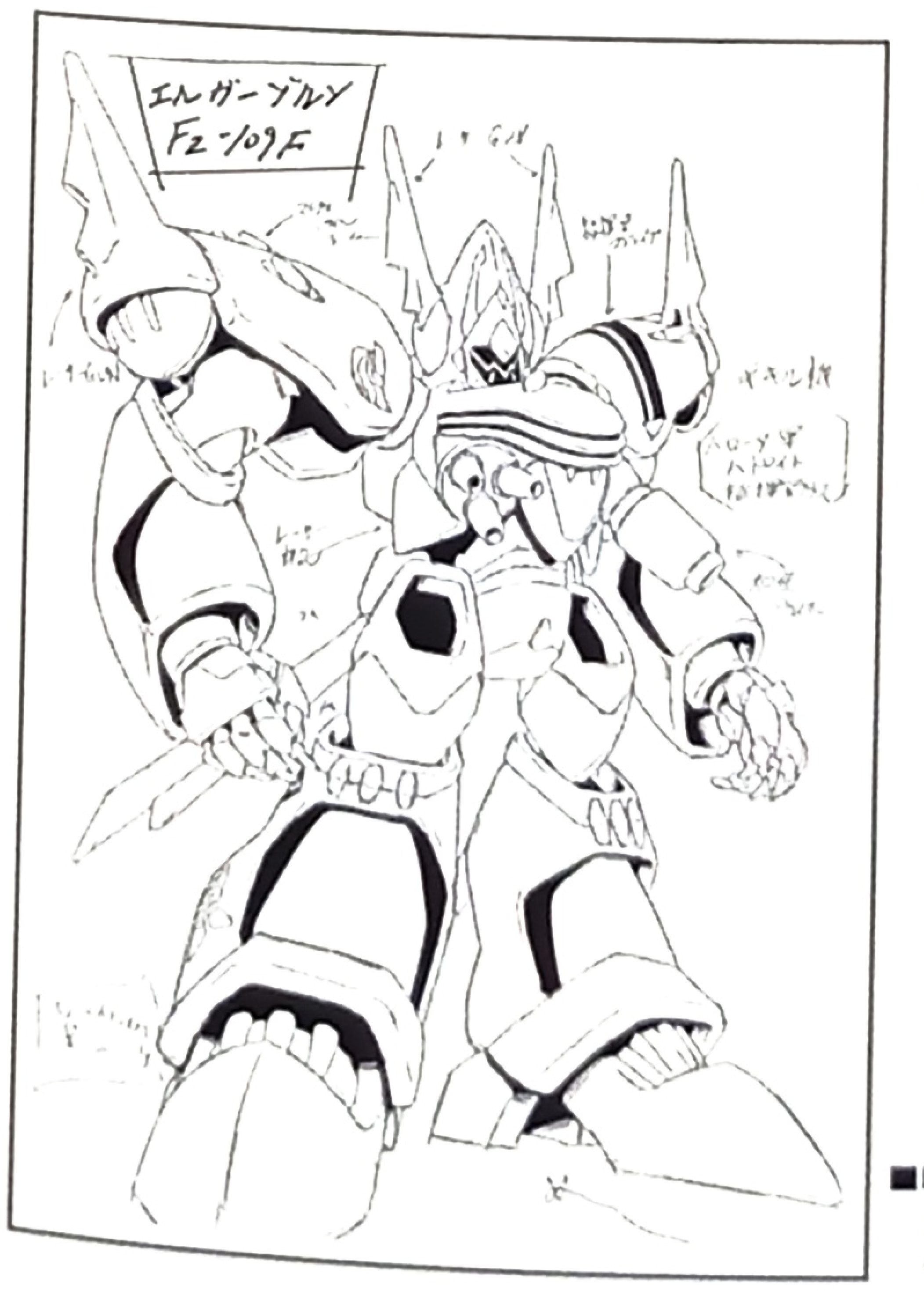




■Fz-109エルガーゾルン／バトロイド
Fz-109 Elgerzorene / Battroid mode

エルガーゾルンのバトロイド形態は、最終的に宮武一貴氏の手を経て完成している。河森氏による初期のデザインと最終デザインを比較してみるのも面白い。

The battroid mode of Elgar Zorn was finally completed by Mr. Kazutaka Miyatake. It is also interesting to compare the initial design by Mr. Kawamori with the final design.



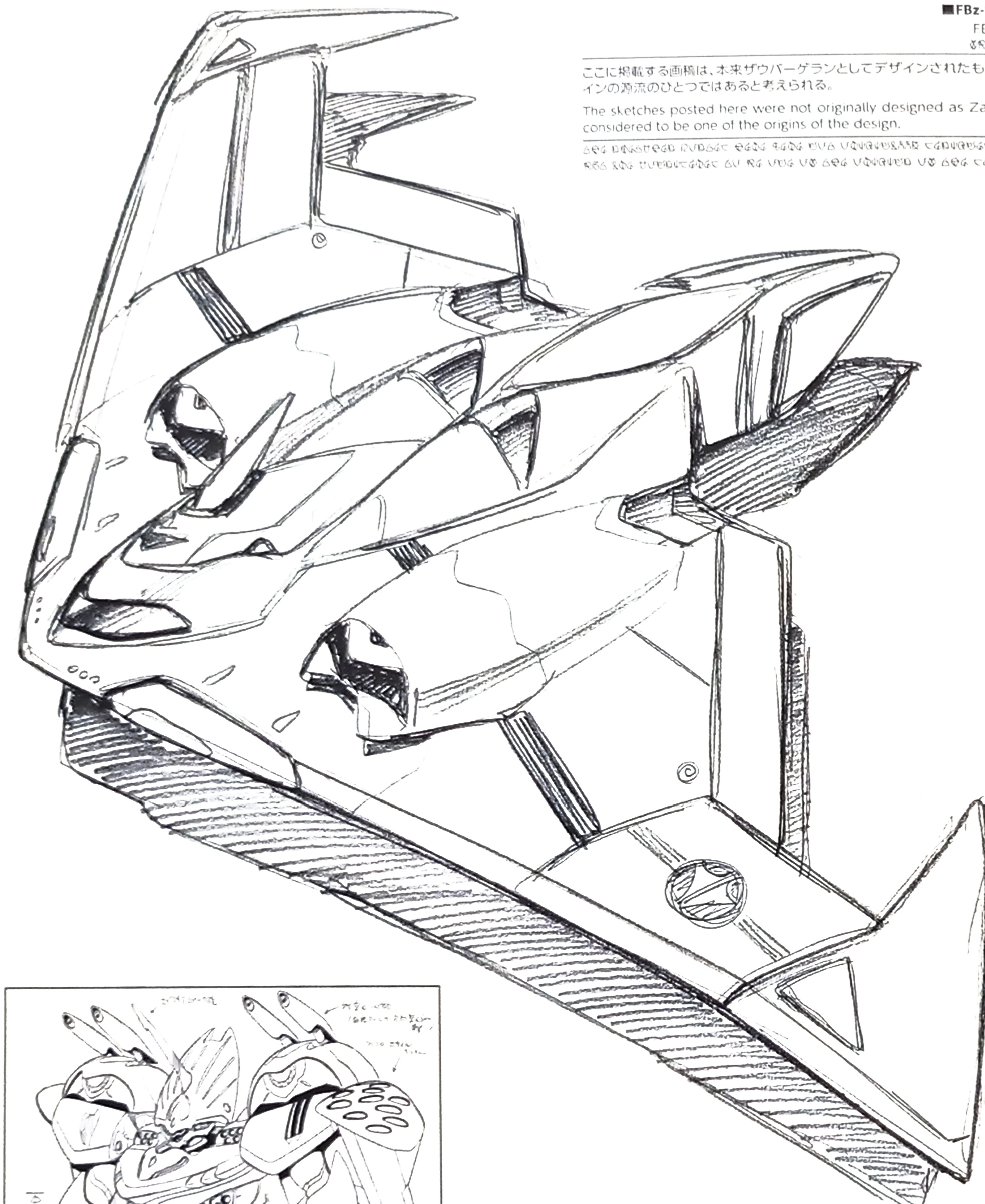
■Fz-109エルガーゾルン／バトロイド【設定画】
Fz-109 Elgerzorene / Battroid mode【model sheet】

■**VF-14バンパイア／バトロイド**
VF-14 Vampire / Battroid mode



■VF-14バンパイア／バトロイド
VF-14 Vampire / Battroid mode

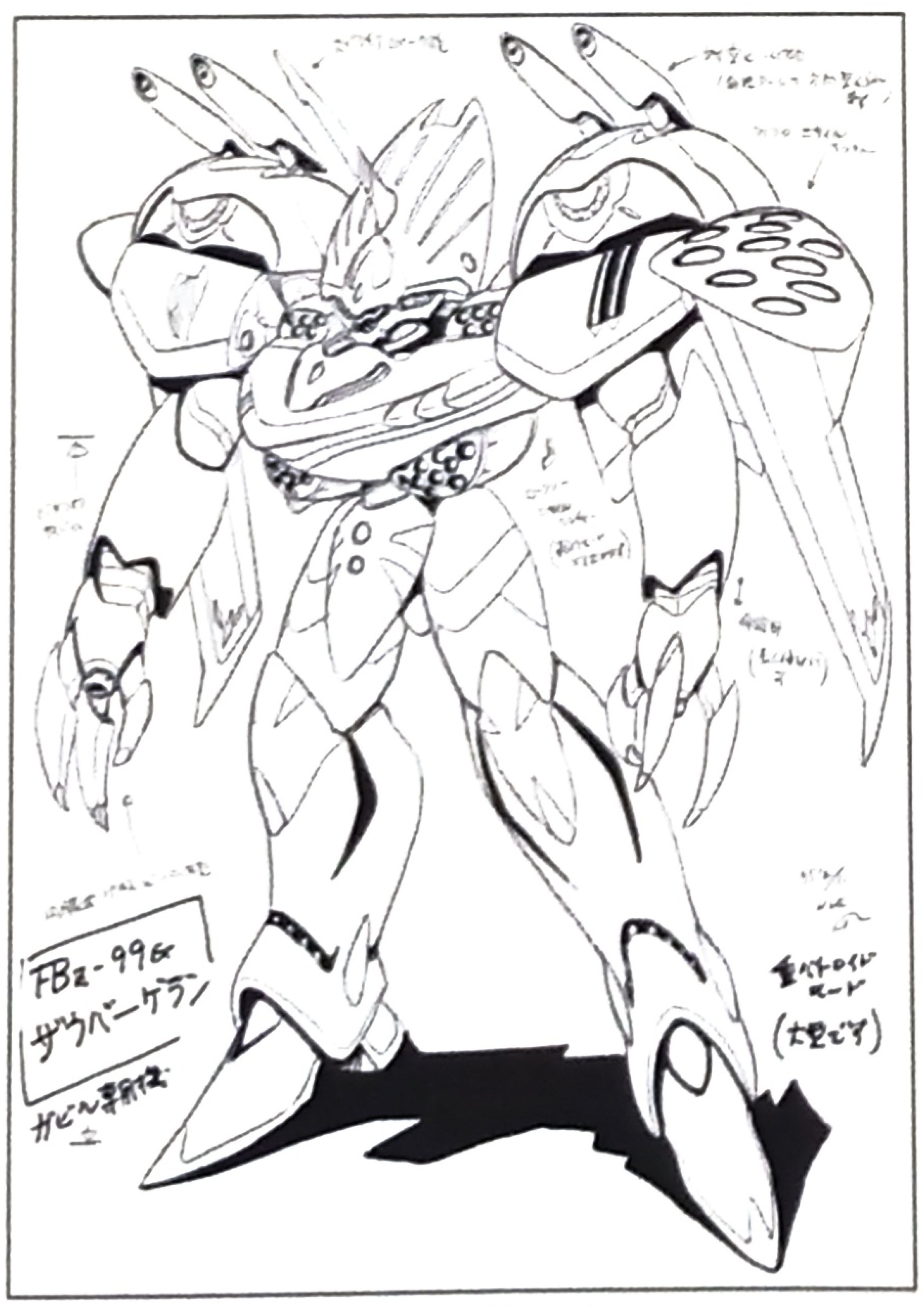




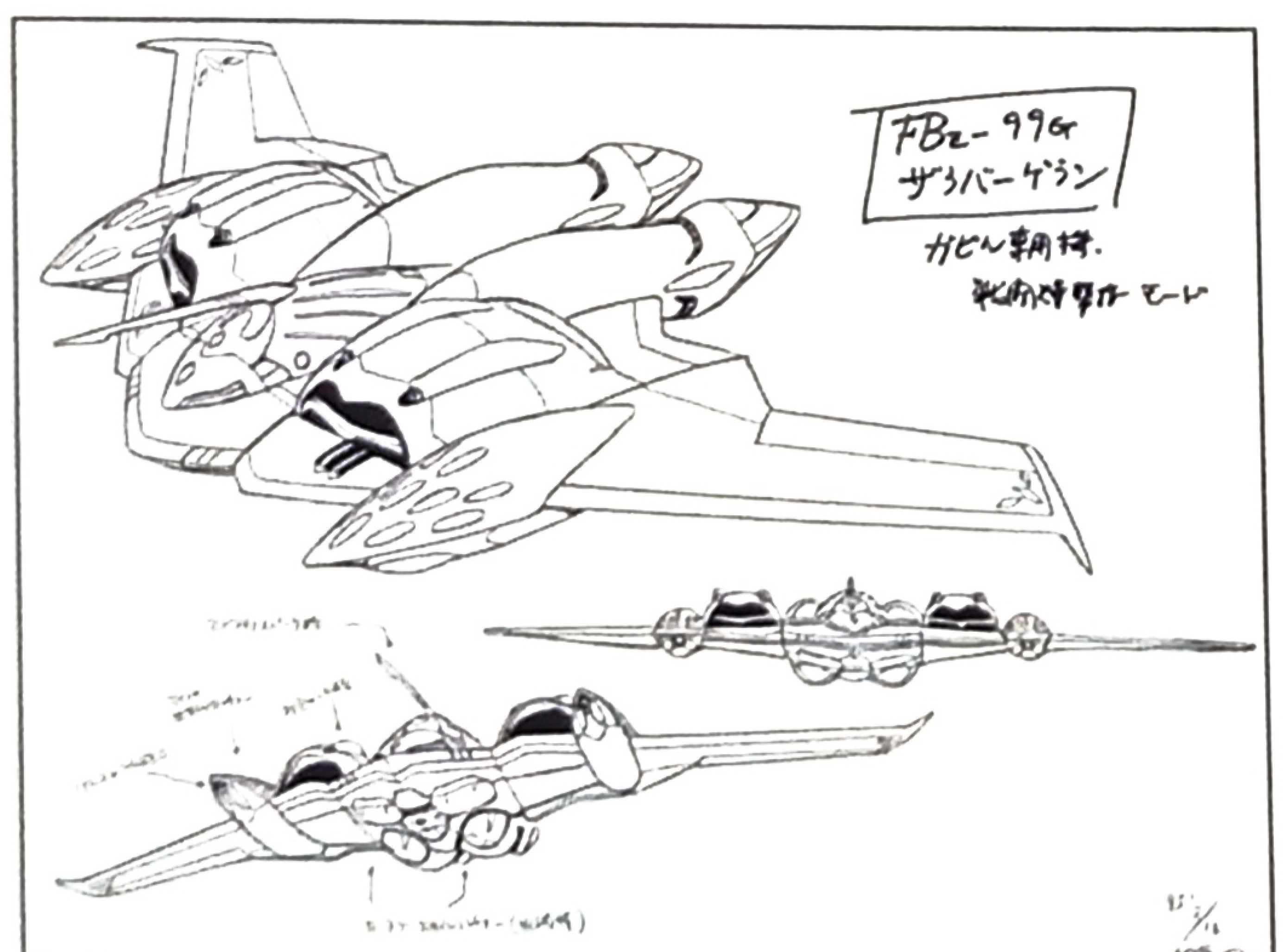
■FBz-99Gザウバーゲラン
FBz-99G Zaubergern

ここに掲載する画稿は、本来ザウバーゲランとしてデザインされたものではないが、デザインの源流のひとつではあると考えられる。

The sketches posted here were not originally designed as Zaubergern, but are considered to be one of the origins of the design.

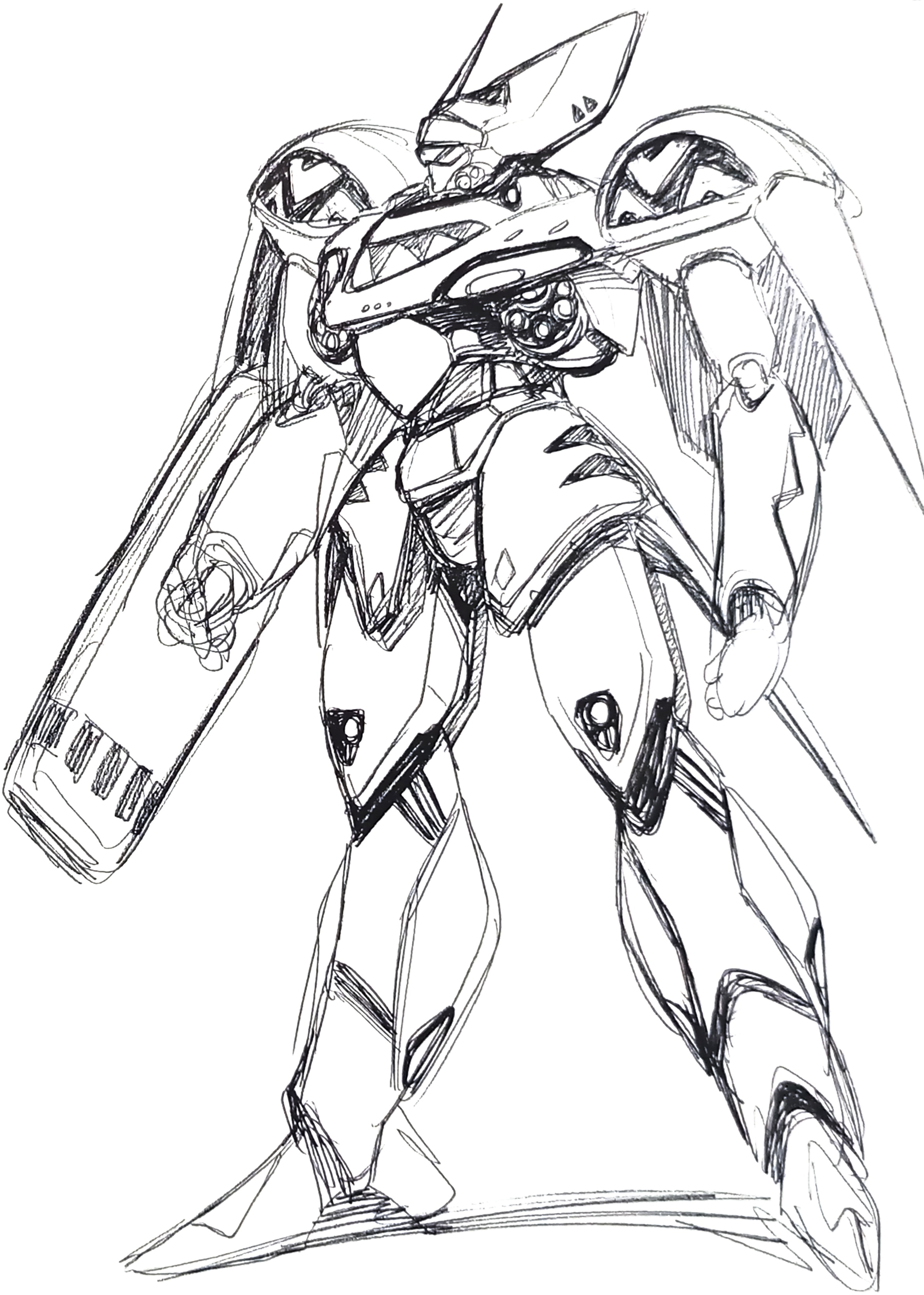


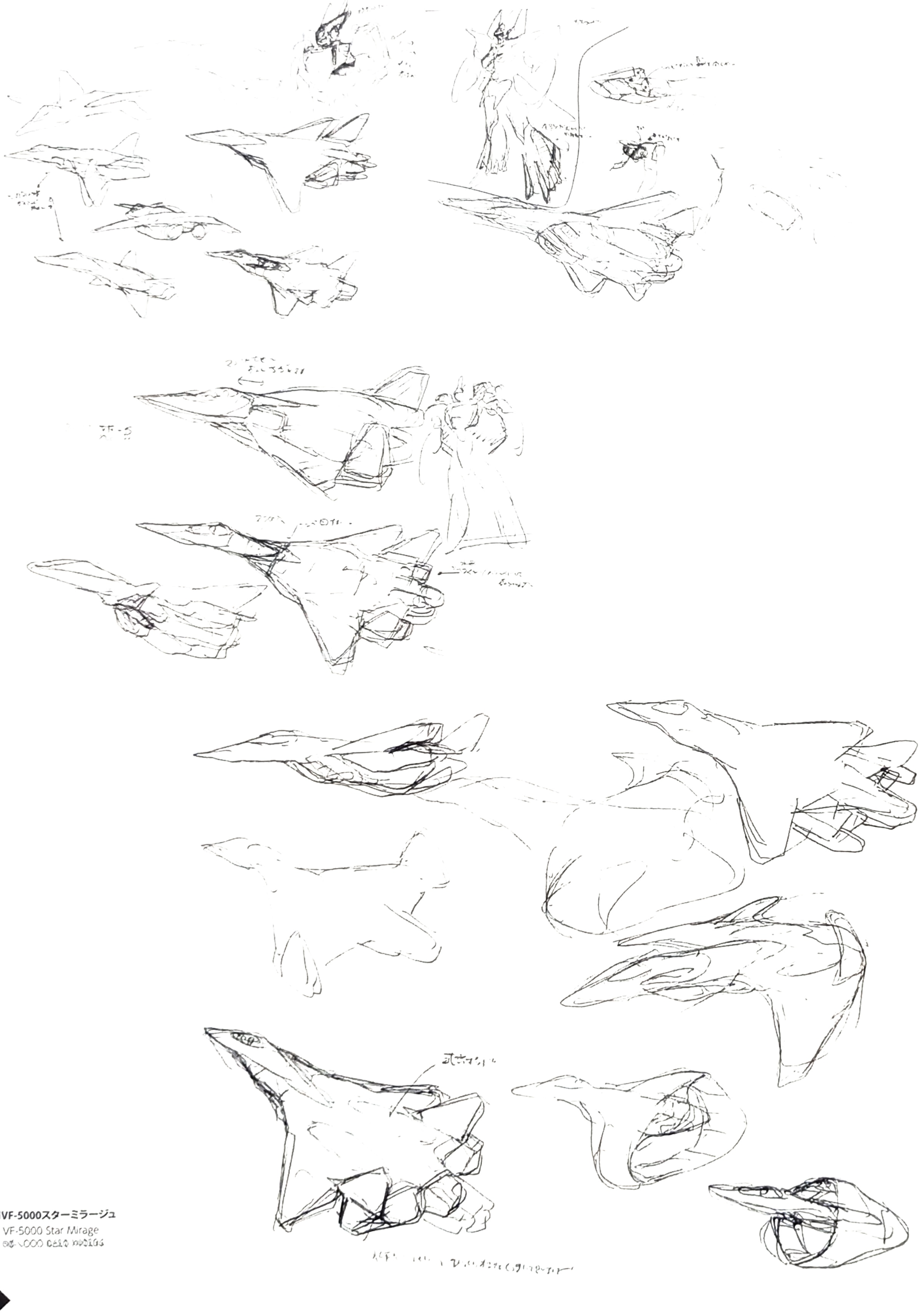
■FBz-99Gザウバーゲラン／バトロイド【設定画】
FBz-99G Zaubergern / Battroid Mode【model sheet】



■FBz-99Gザウバーゲラン【設定画】
FBz-99G Zaubergern【model sheet】

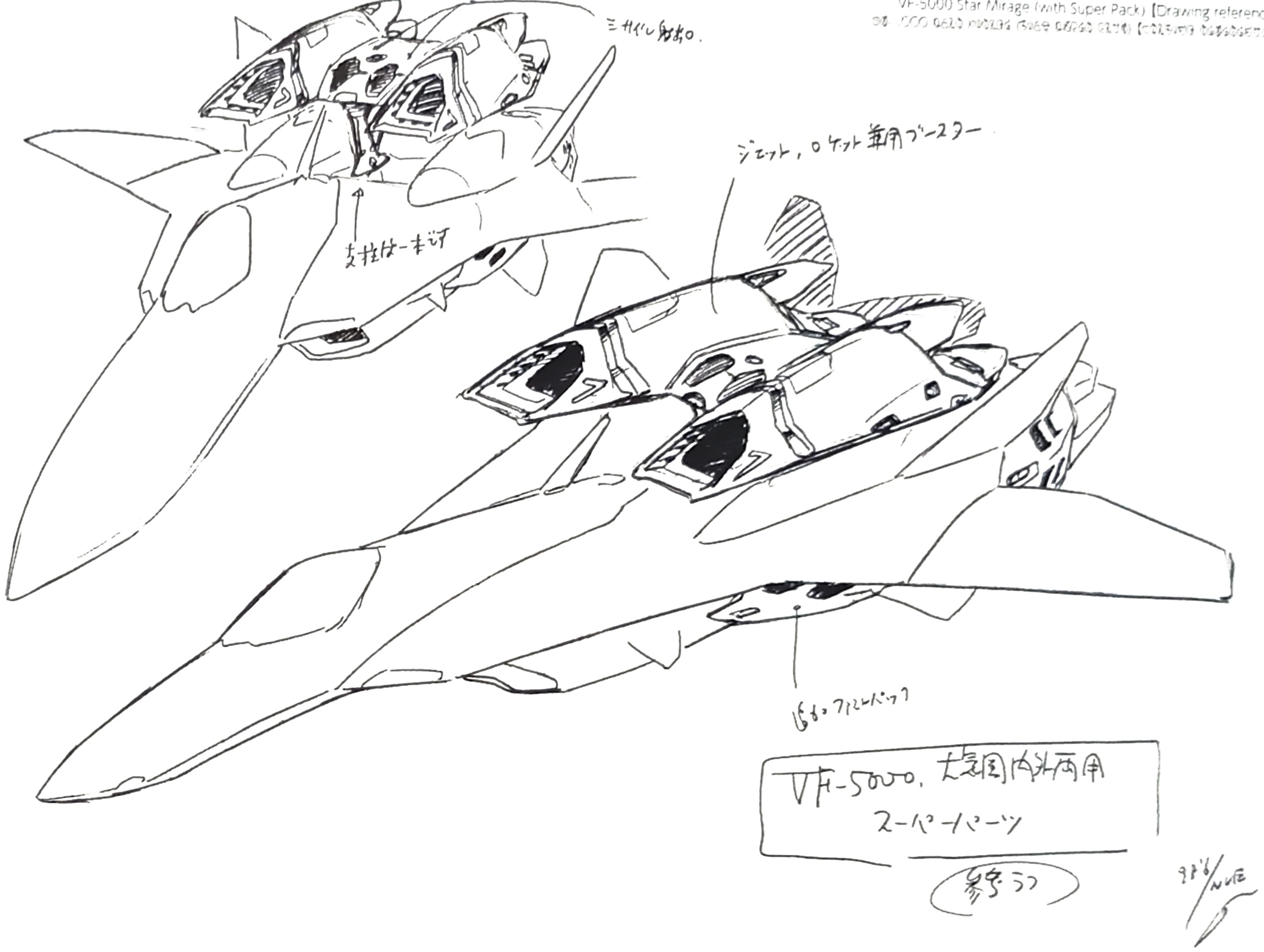
■FBz-99Gザウバーゲラン／バトロイド
FBz-99G Zaubergern / Battroid Mode

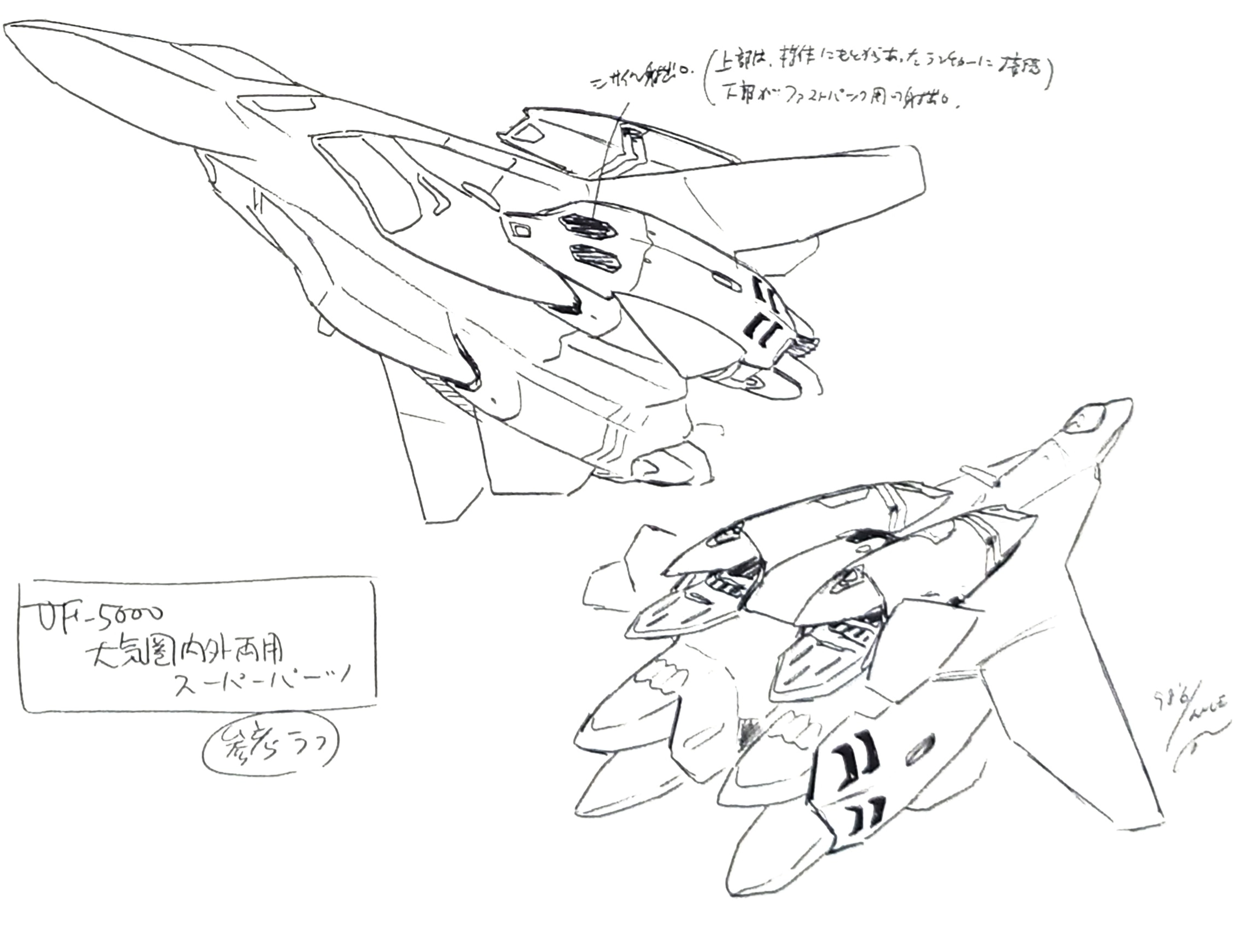




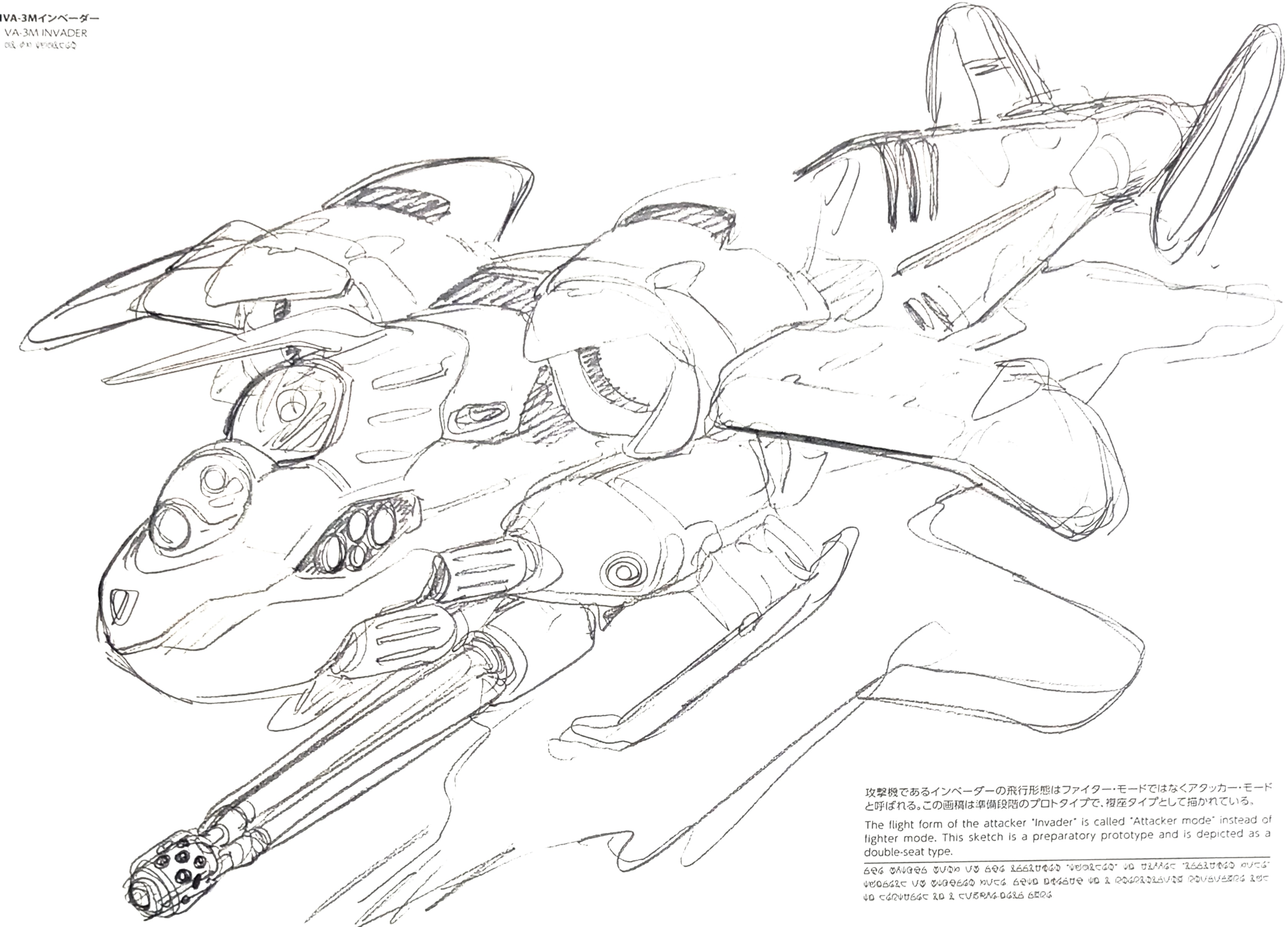
■VF-5000スターミラージュ
VF-5000 Star Mirage

■VF-5000スターミラージュ(スーパーパック装備)【作画参考図】
VF-5000 Star Mirage (with Super Pack) 【Drawing reference sketch】





■VA-3Mインベーダー
VA-3M INVADER



攻撃機であるインベーダーの飛行形態はファイター・モードではなくアタッカー・モードと呼ばれる。この画稿は準備段階のプロトタイプで、複座タイプとして描かれている。

The flight form of the attacker "Invader" is called "Attacker mode" instead of fighter mode. This sketch is a preparatory prototype and is depicted as a double-seat type.

1997-1999

マクロス デジタルミッション VF-X
マクロス VF-X2

ゲーム

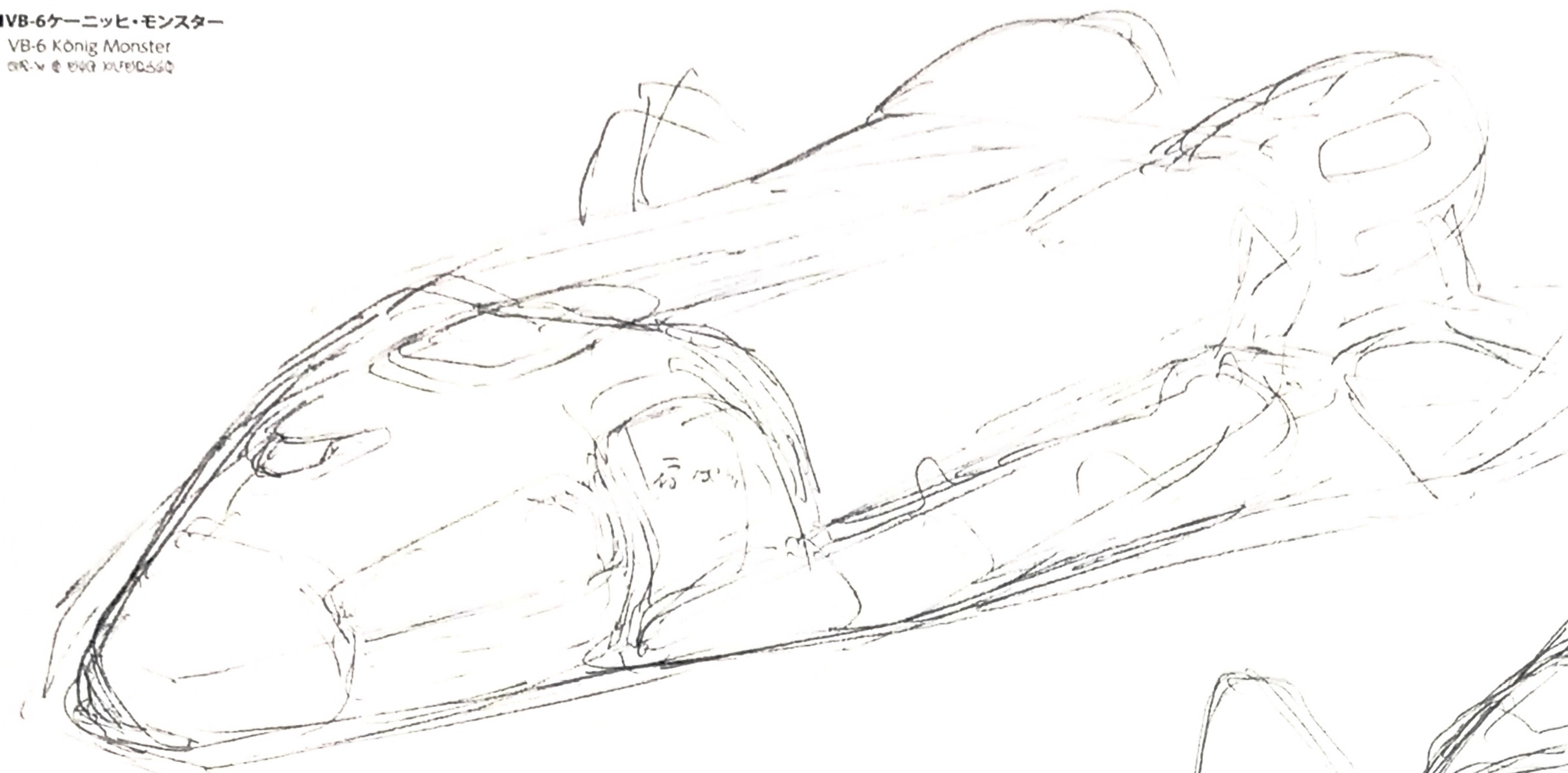
MACROSS DIGITAL MISSION VF-X / MACROSS VF-X2

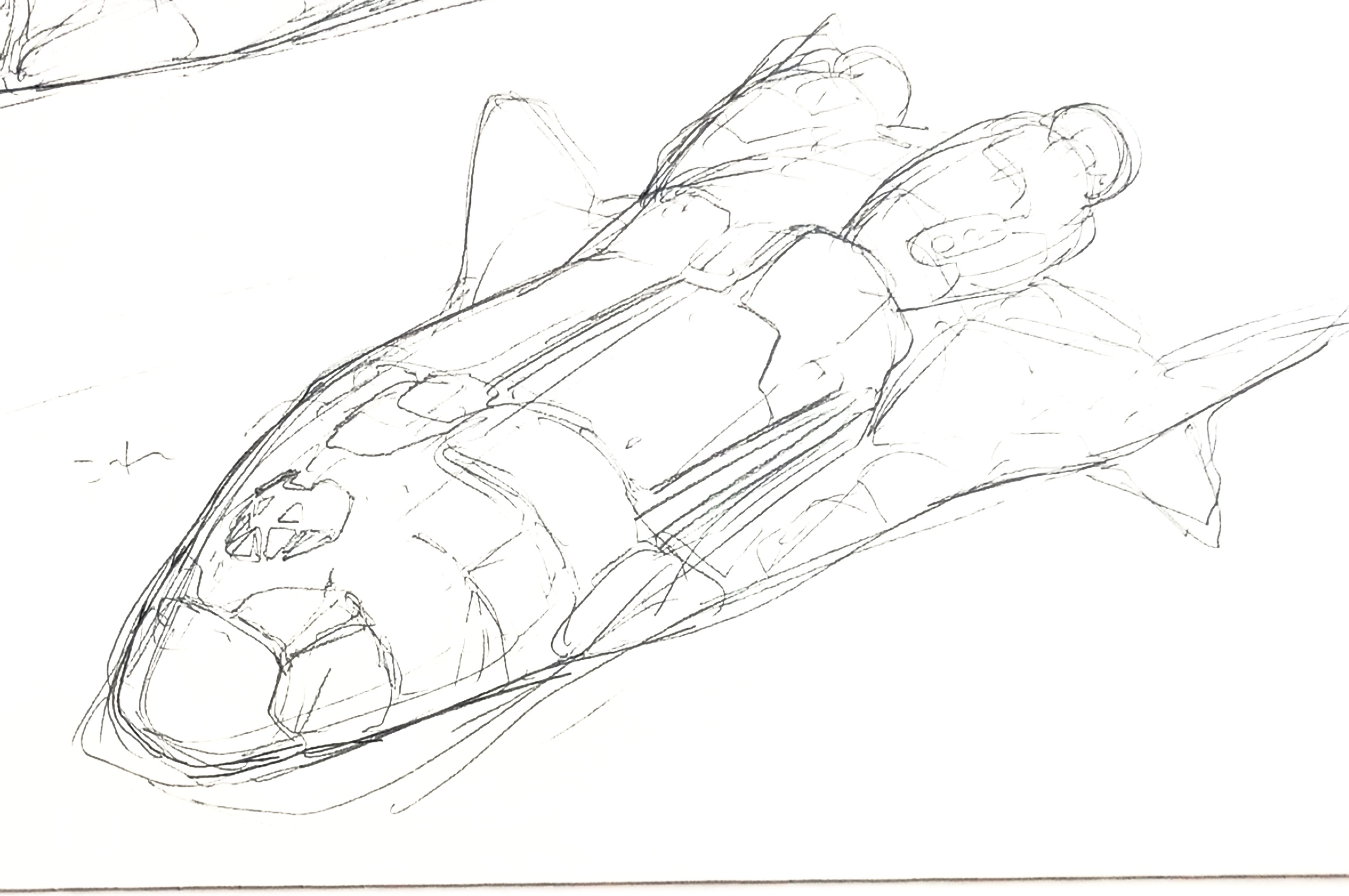


『マクロス デジタルミッション VF-X』および『マクロス VF-X2』はそれぞれ1997年と1999年に発売されたプレイステーション用ソフトである。ゲームに登場するのを機に、新たな機体が追加、もしくは既存機に変形機構が河森氏によってあらためてデザインされることがある。2作目の『VF-X2』においては、宮武一貴氏が1982年に『超時空要塞マクロス』でデザインしたデストロイド・モンスターが、可変爆撃機(VB)として生まれ変わった。この機体は後に『マクロスF』で映像作品に登場した。

"Macross Digital Mission VF-X" and "Macross VF-X2" are PlayStation software released in 1997 and 1999, respectively. A new aircraft may be added or a transformation mechanism may be redesigned by Mr. Kawamori to the existing aircraft because it appears in the game. In the second work "VF-X2", the Destroid Monster designed by Kazutaka Miyatake in "The Super Dimension Fortress Macross" in 1982 was reborn as a variable bomber (VB) by Mr. Kawamori. This aircraft later appeared in a video work in "Macross Frontier".

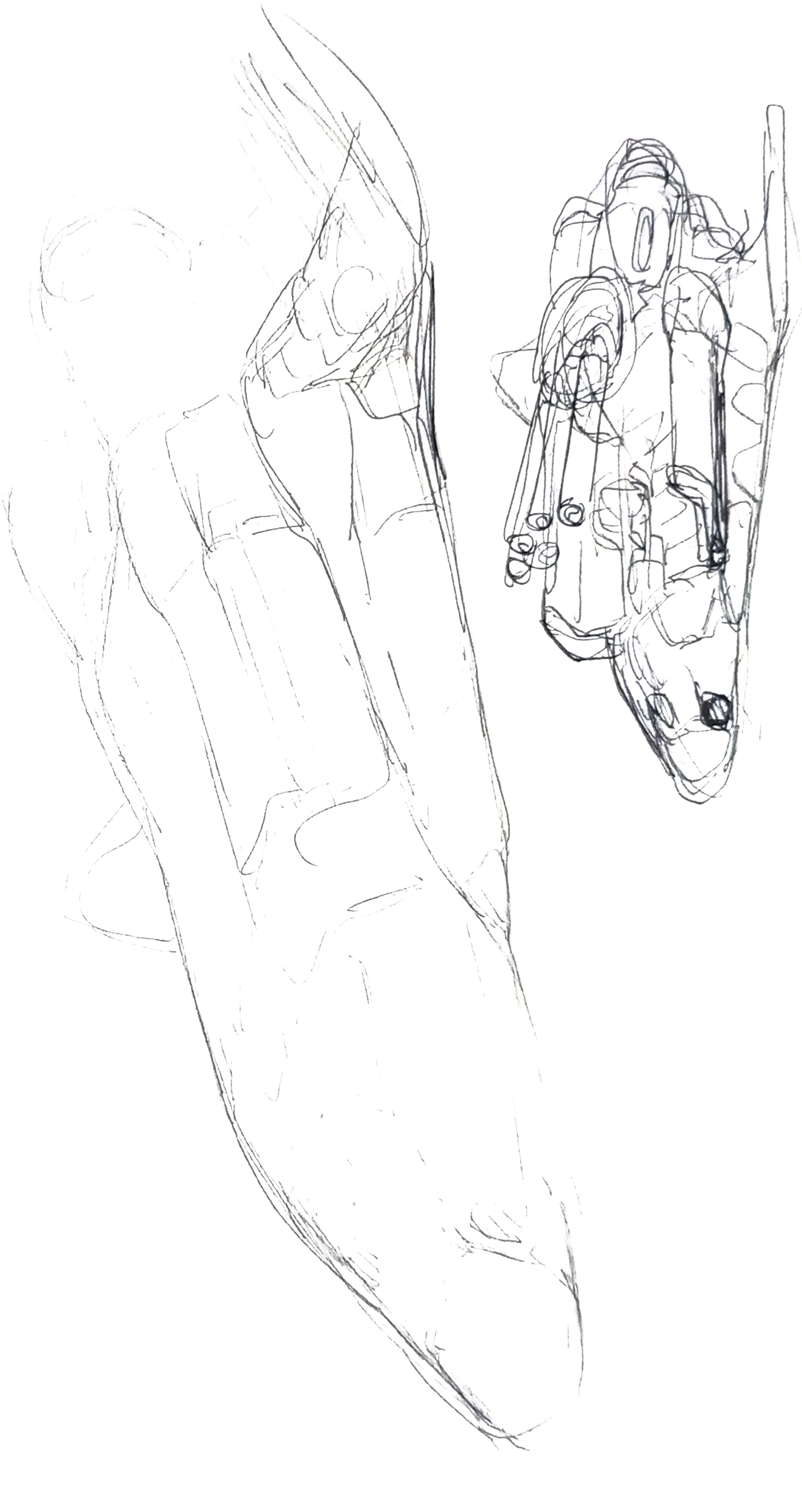
■VB-6ケーニッヒ・モンスター
VB-6 König Monster



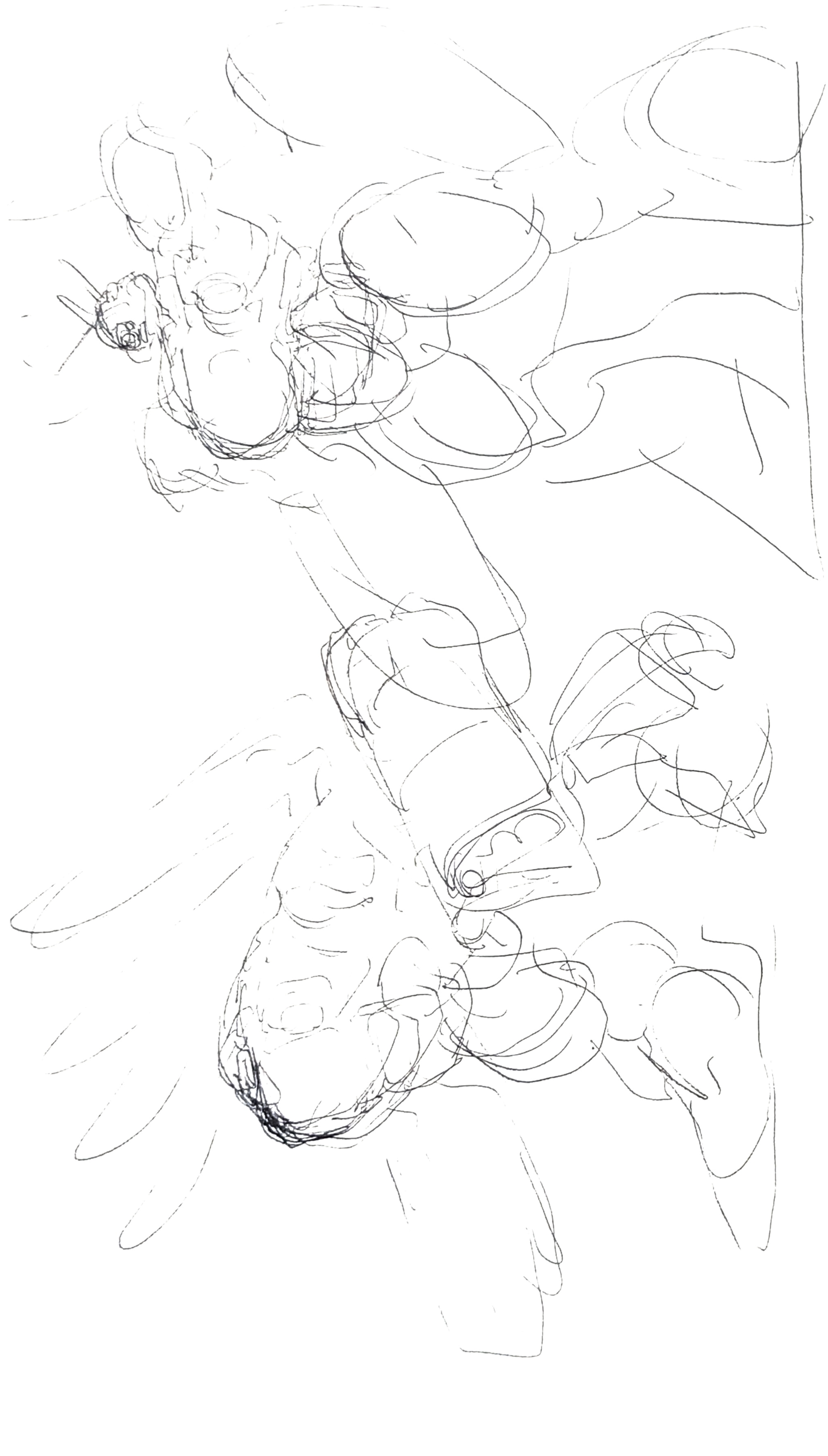


爆撃タイプであるケーニッヒ・モンスターの飛行形態はファイター・モードではなくシャトル(ボマー)・モードと呼ばれる。

The flight form of the bombing type König monster is called shuttle (bomber) mode instead of fighter mode.

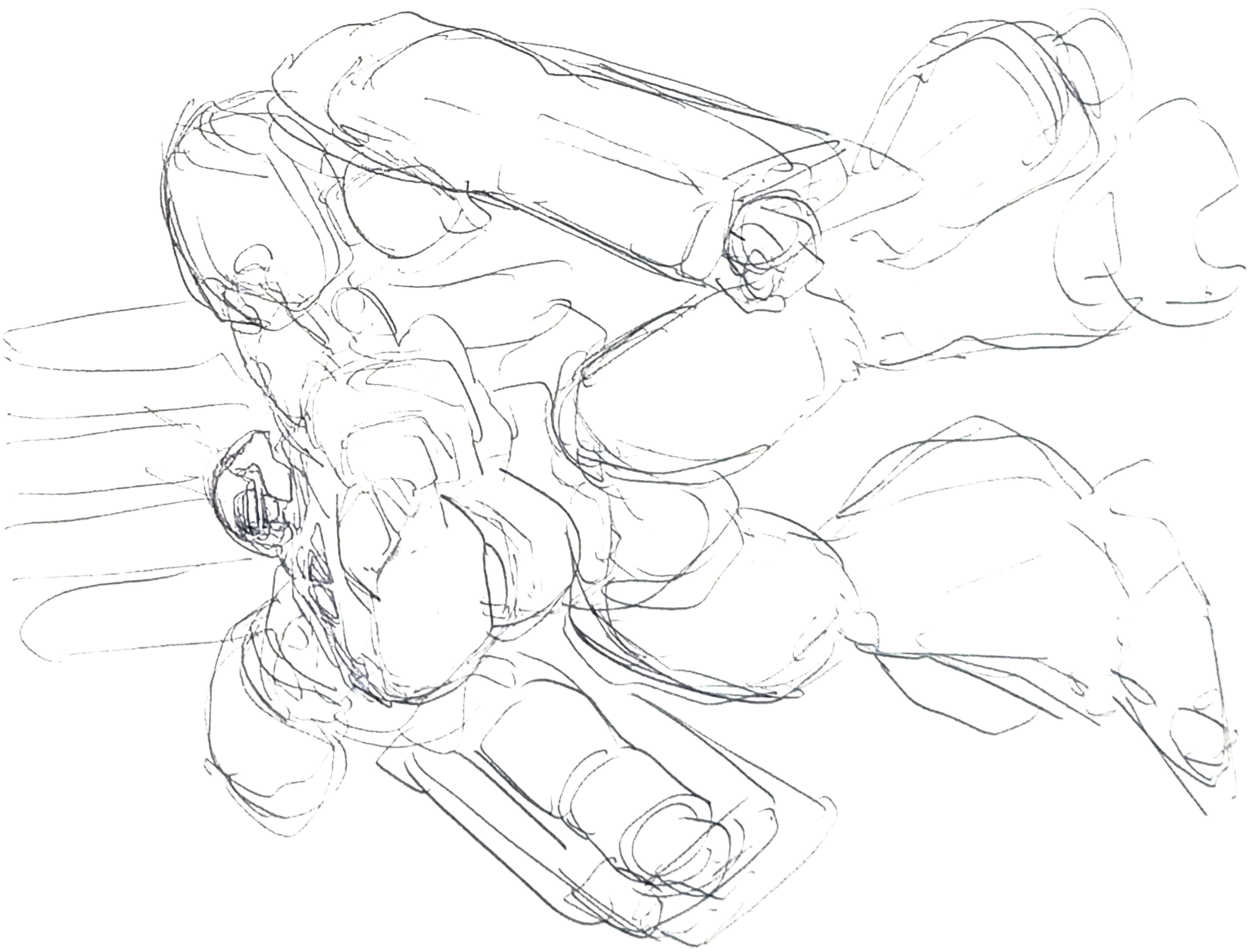


■VB-6ケーニッヒ・モンスター
VB-6 König Monster

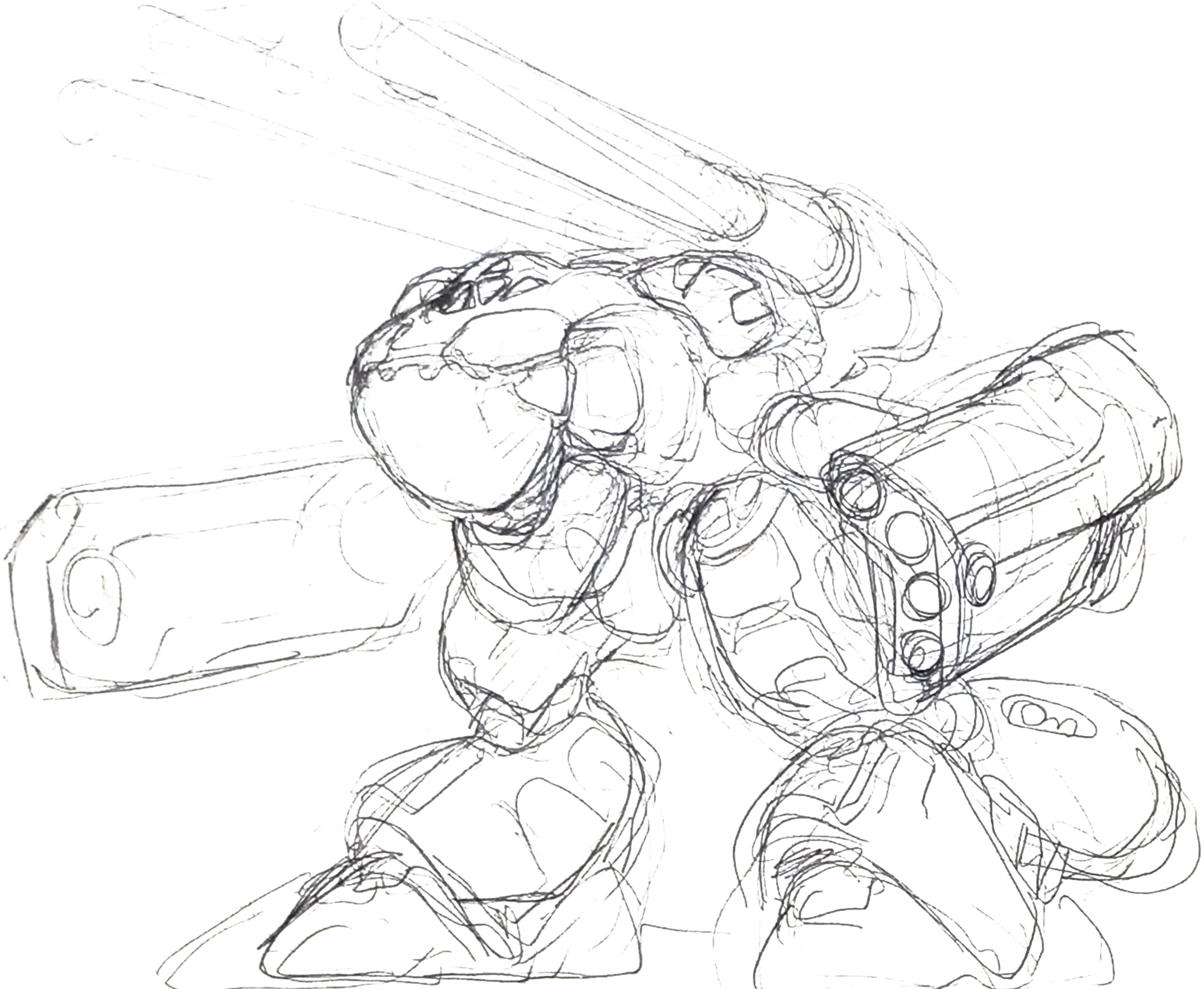


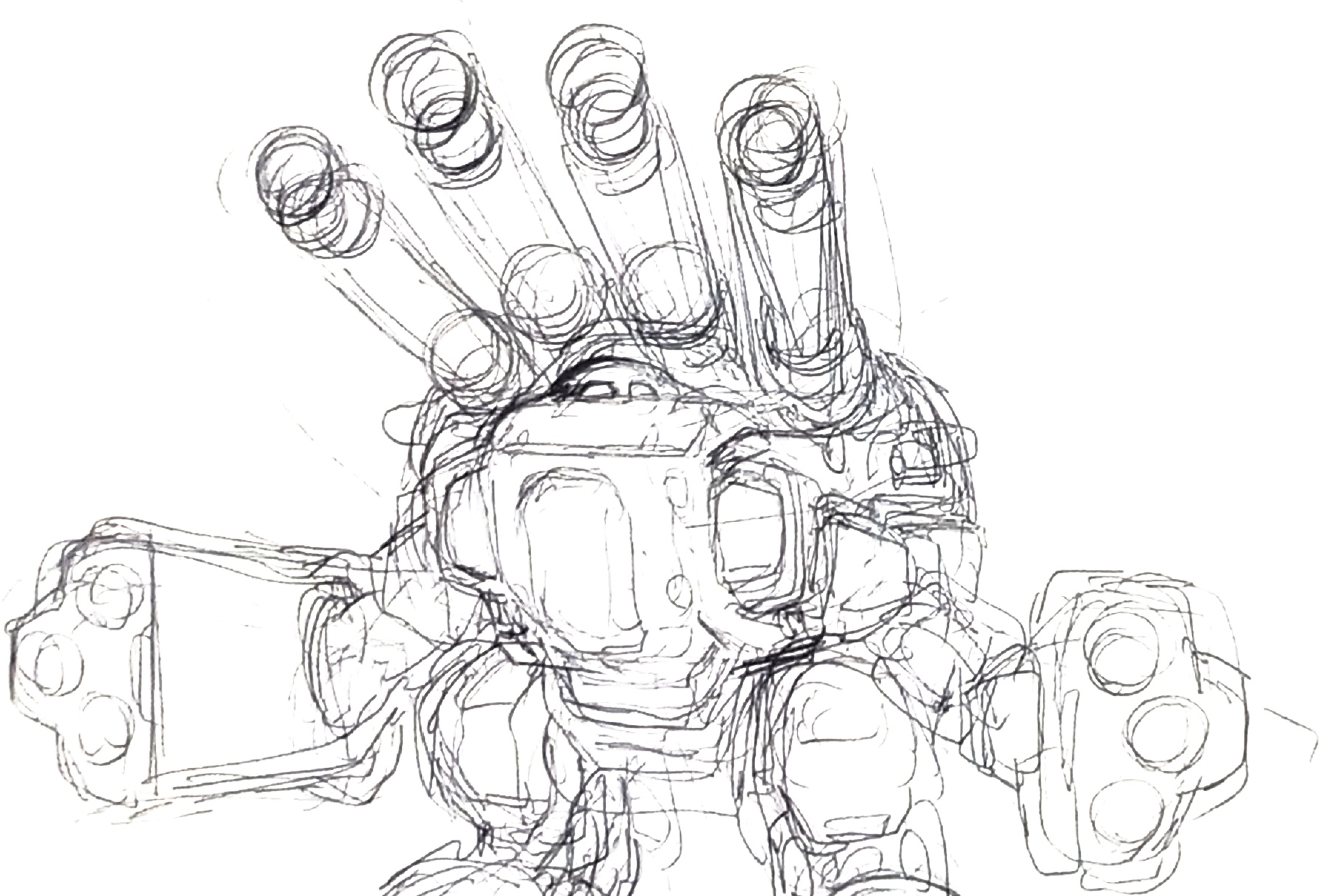
■VB-6ケーニッヒ・モンスター／ガウォーク&バトロイド
VB-6 König Monster / Gerwalk & Battroid mode



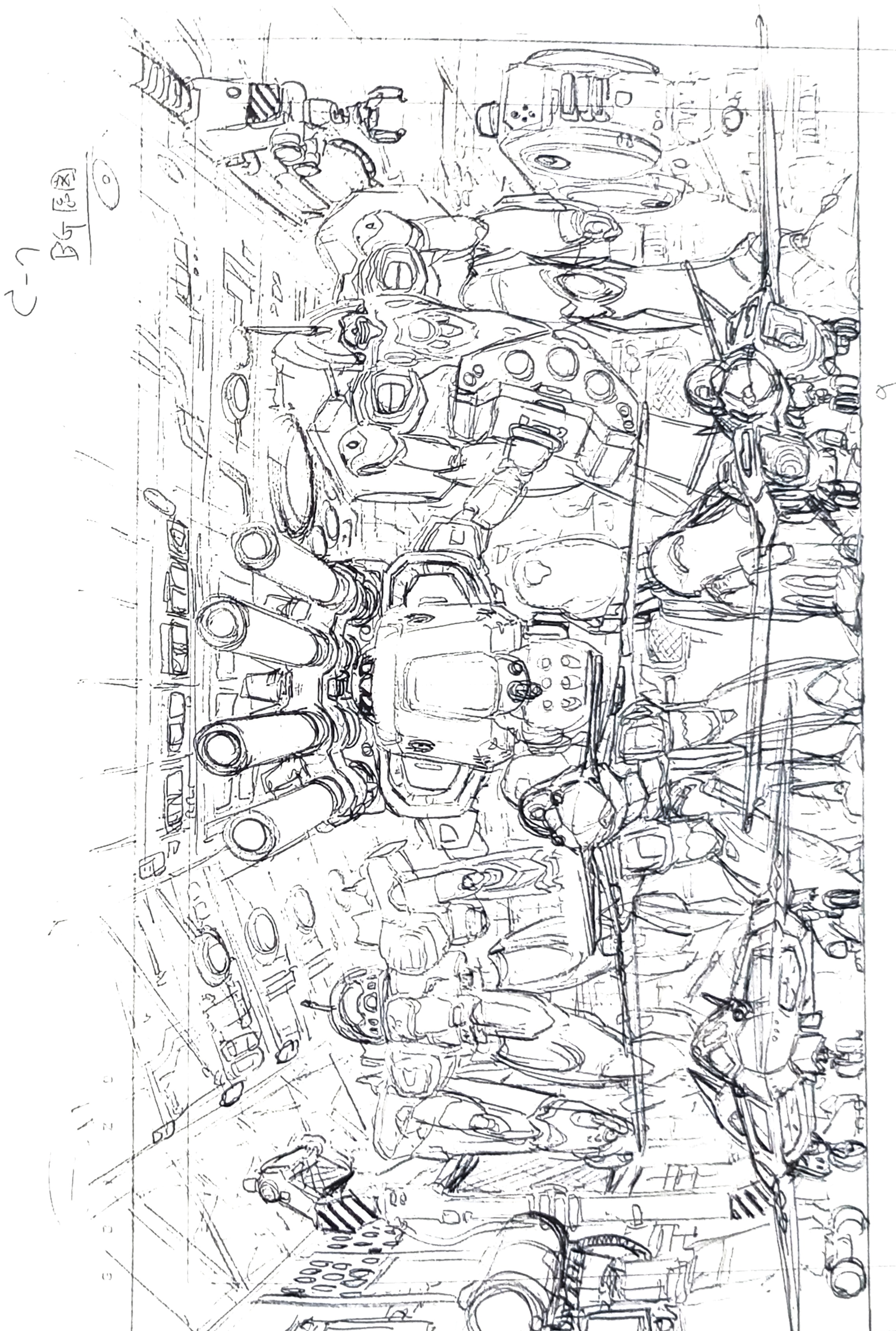


■VB-6ケーニッヒ・モンスター／バトロイド
VB-6 Konig Monster / Battroid mode





■VB-6ケーニッヒ・モンスター／ガウォーク
VB-6 König Monster / Gerwalk mode

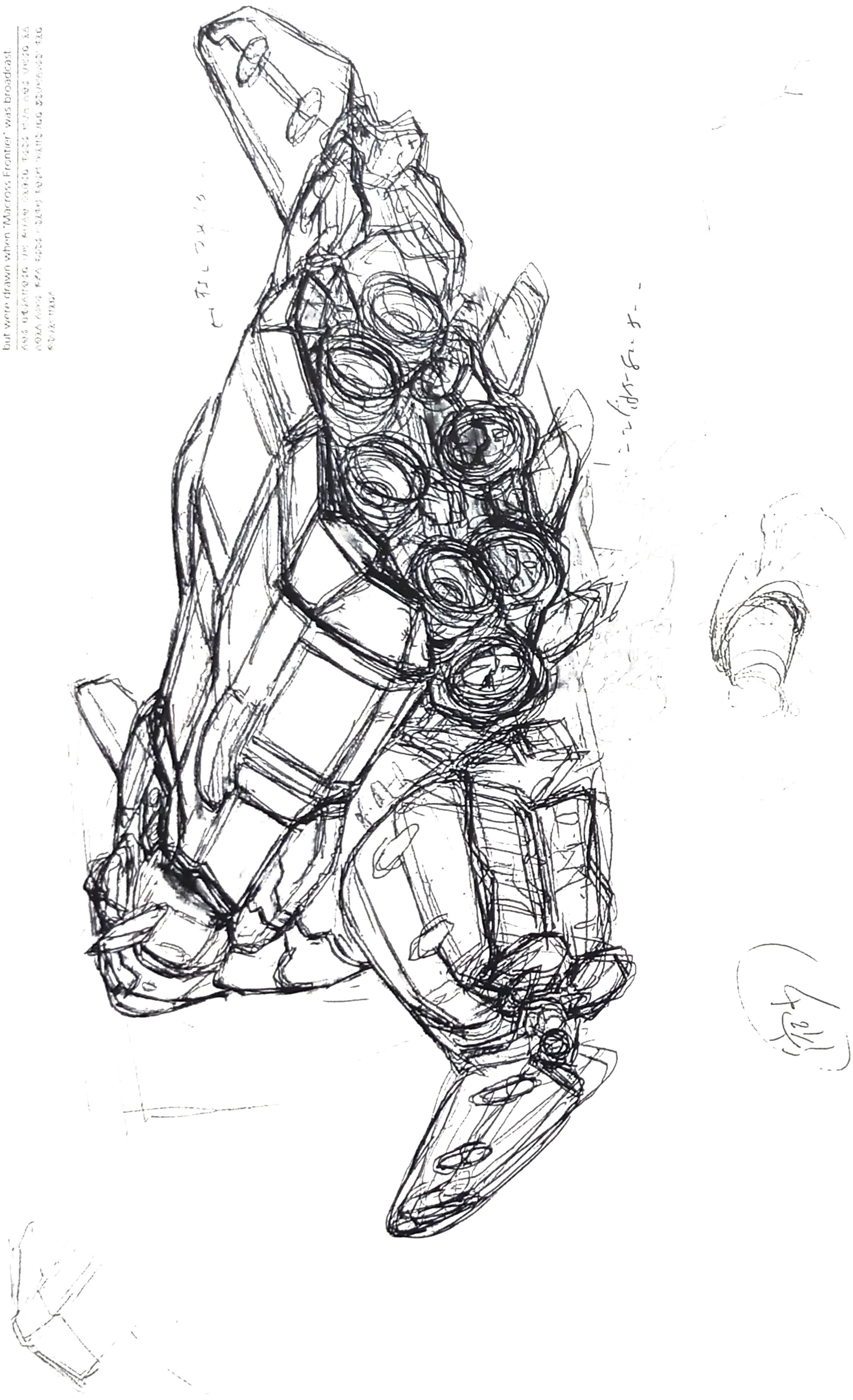


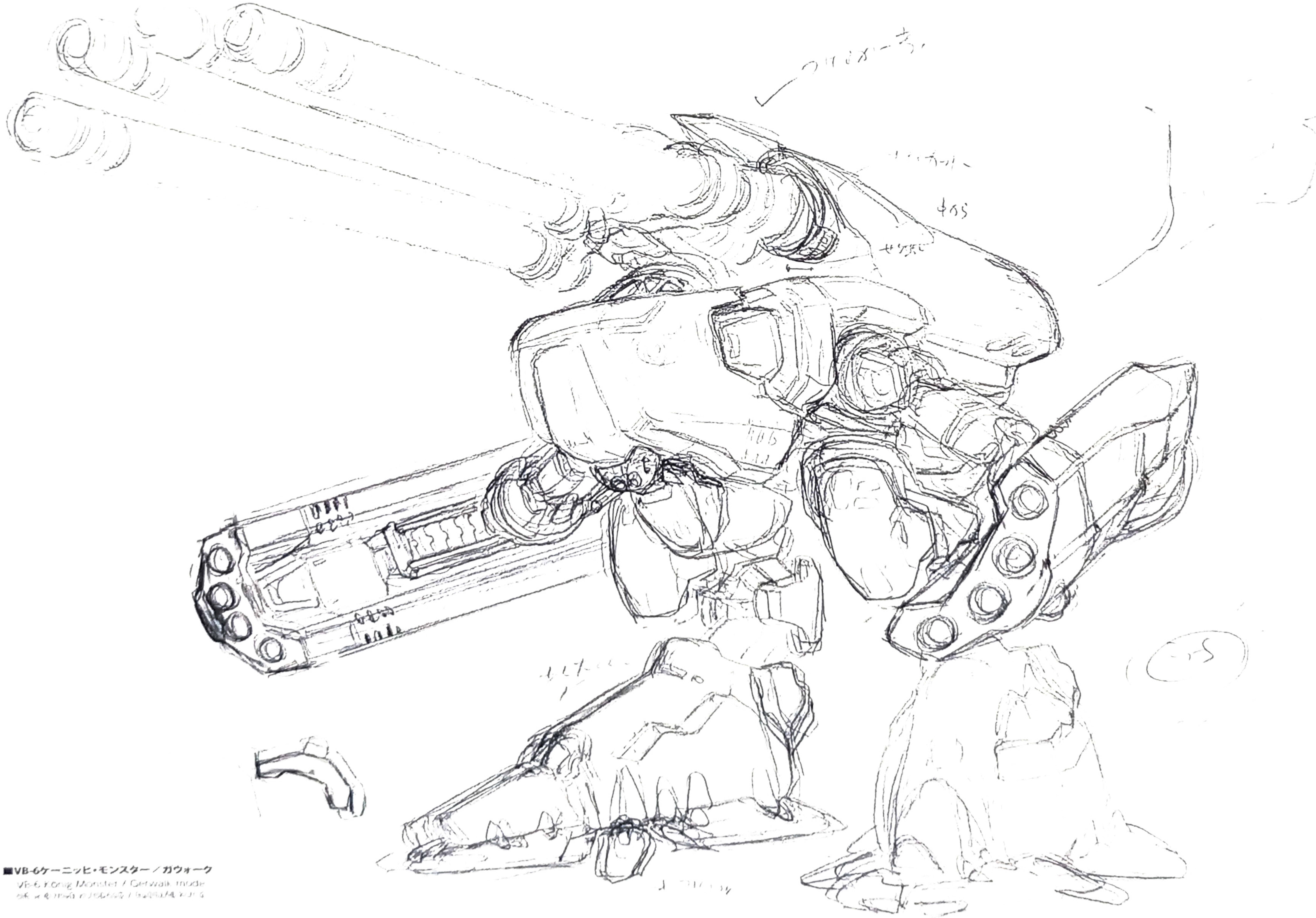
■『マクロス VF-X2』ゲーム用BG原画

■VB-6ケーニッヒ・モンスター
VB-6 König Monster

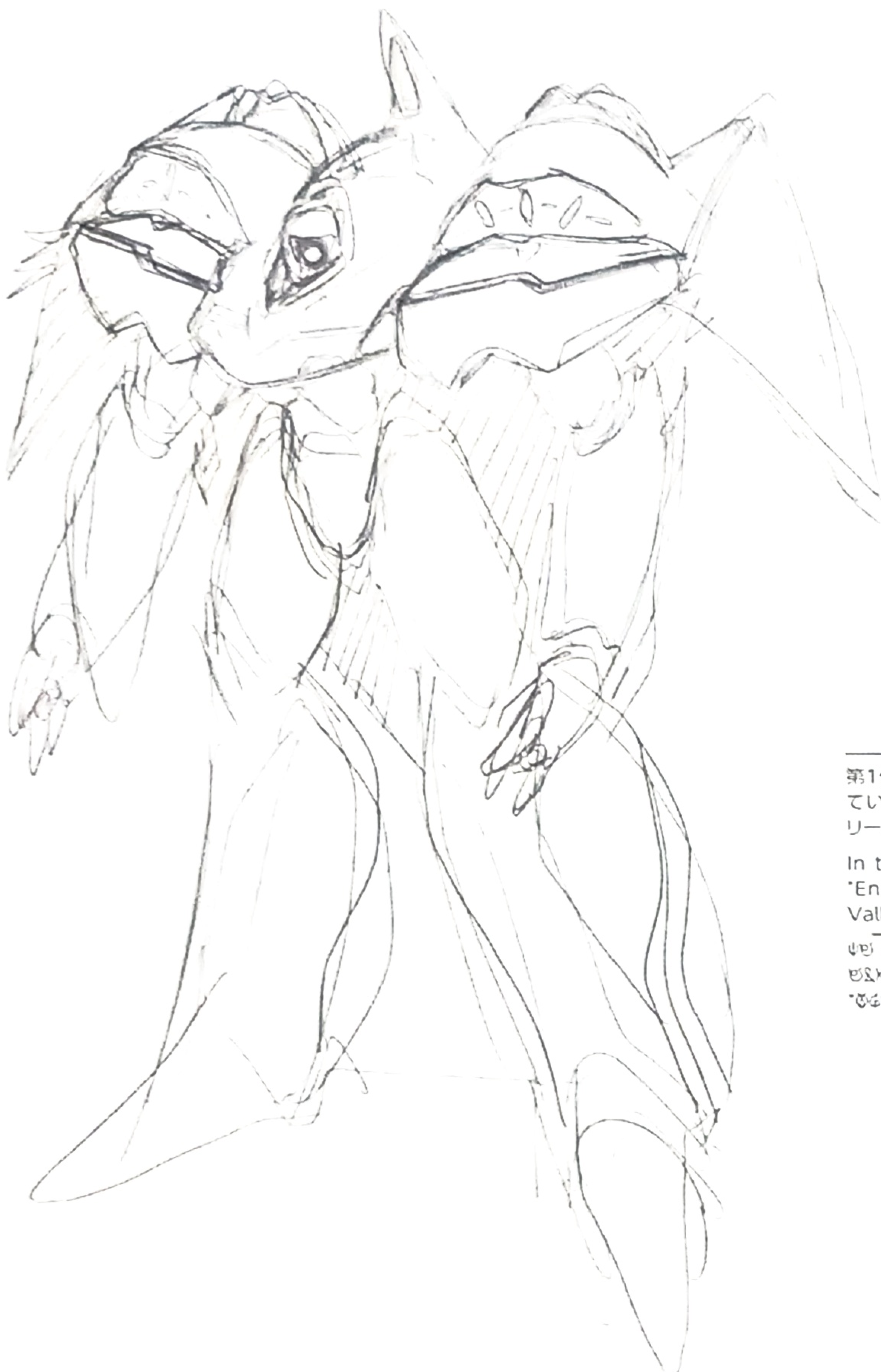
この両ページの画稿は、当時のものではなく『マクロスF』放送時に描かれたもの。

The sketches on both pages were not the ones at that time, but were drawn when 'Macross Frontier' was broadcast.





■VB-6ケーニッヒ・モンスター／ガウォーク
VB-6 König Monster / Gerwalk mode

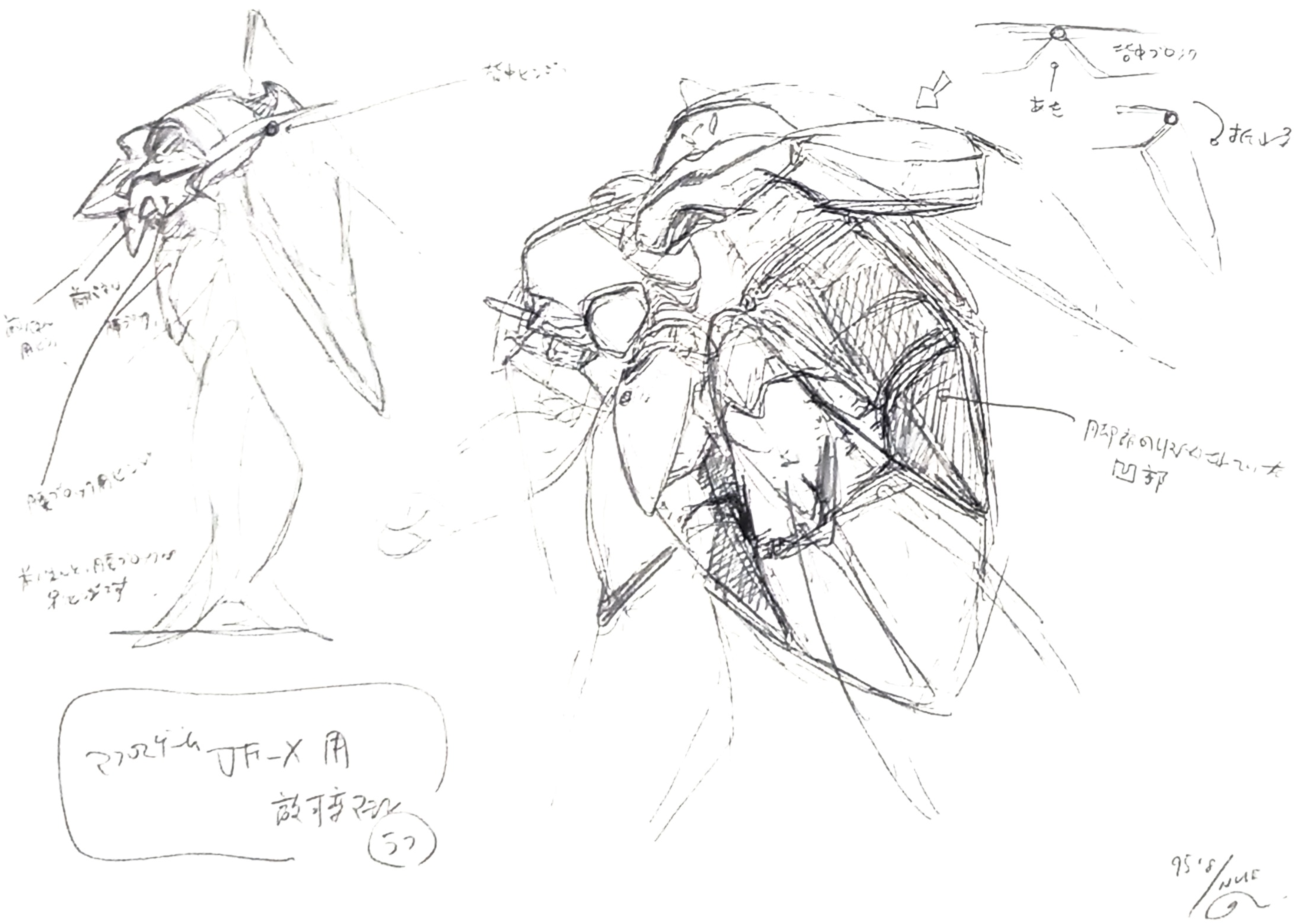


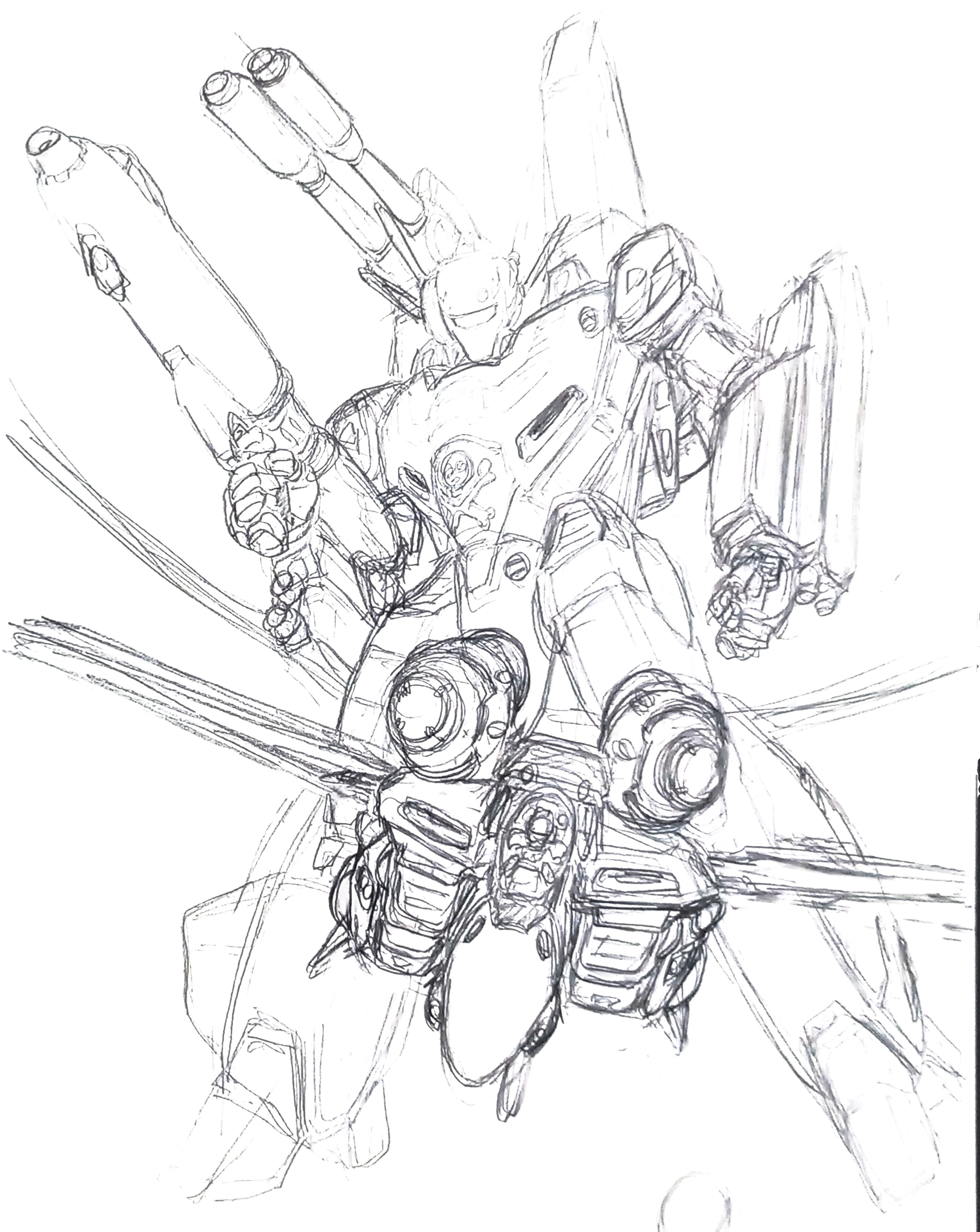
■フェイオス・バルキリー／バトロイド

Felous Valkyrie / Battroid mode

第1作の「VF-X」ではエネミー・バルキリーというコードネームで呼ばれていたが、「VF-X2」ではユーザーの公募によって「フェイオス・バルキリー」の名称が付けられた。

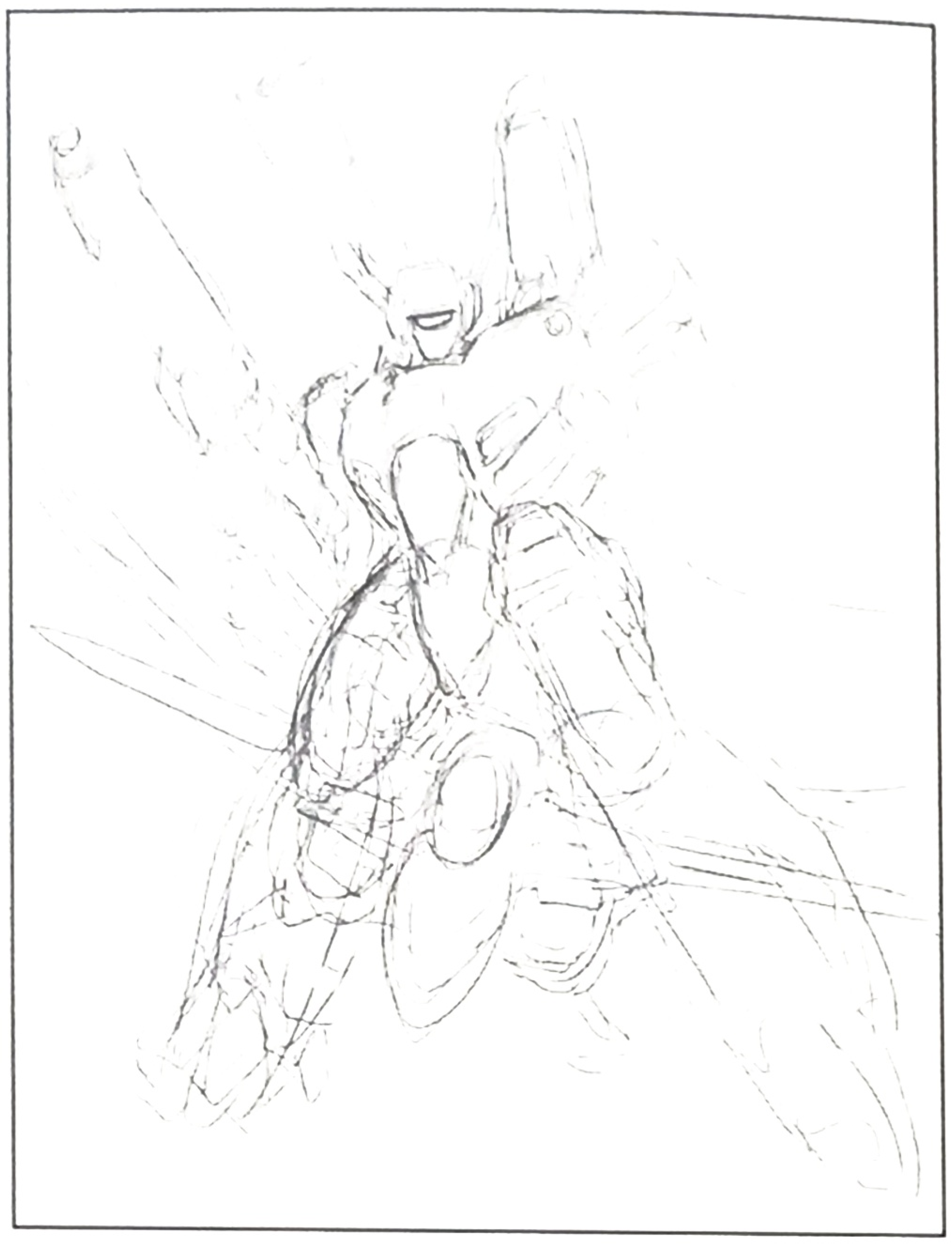
In the first work "VF-X", it was called by the code name "Enemy Valkyrie", but in "VF-X2" it was named "Felous Valkyrie" by the open call for users.

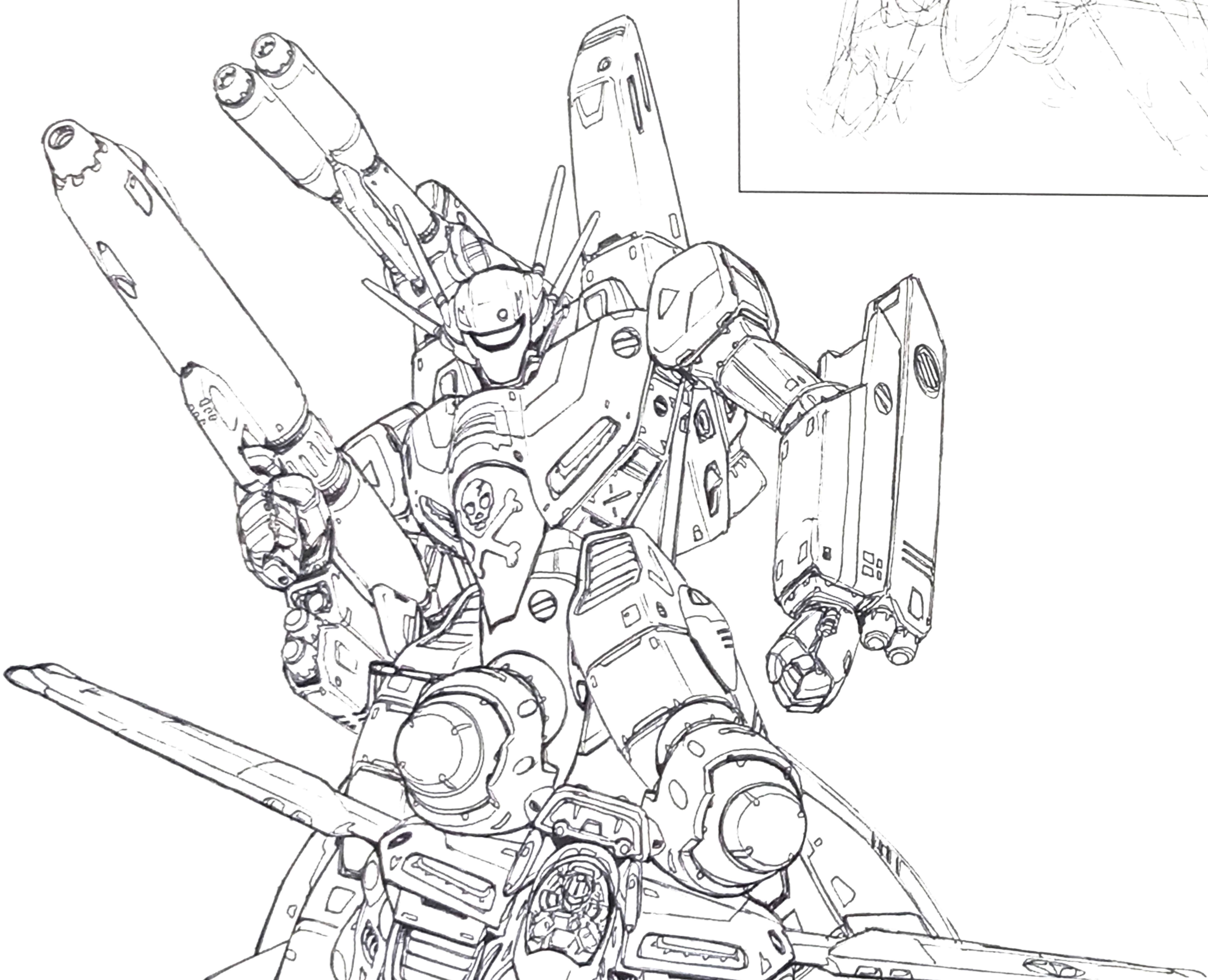




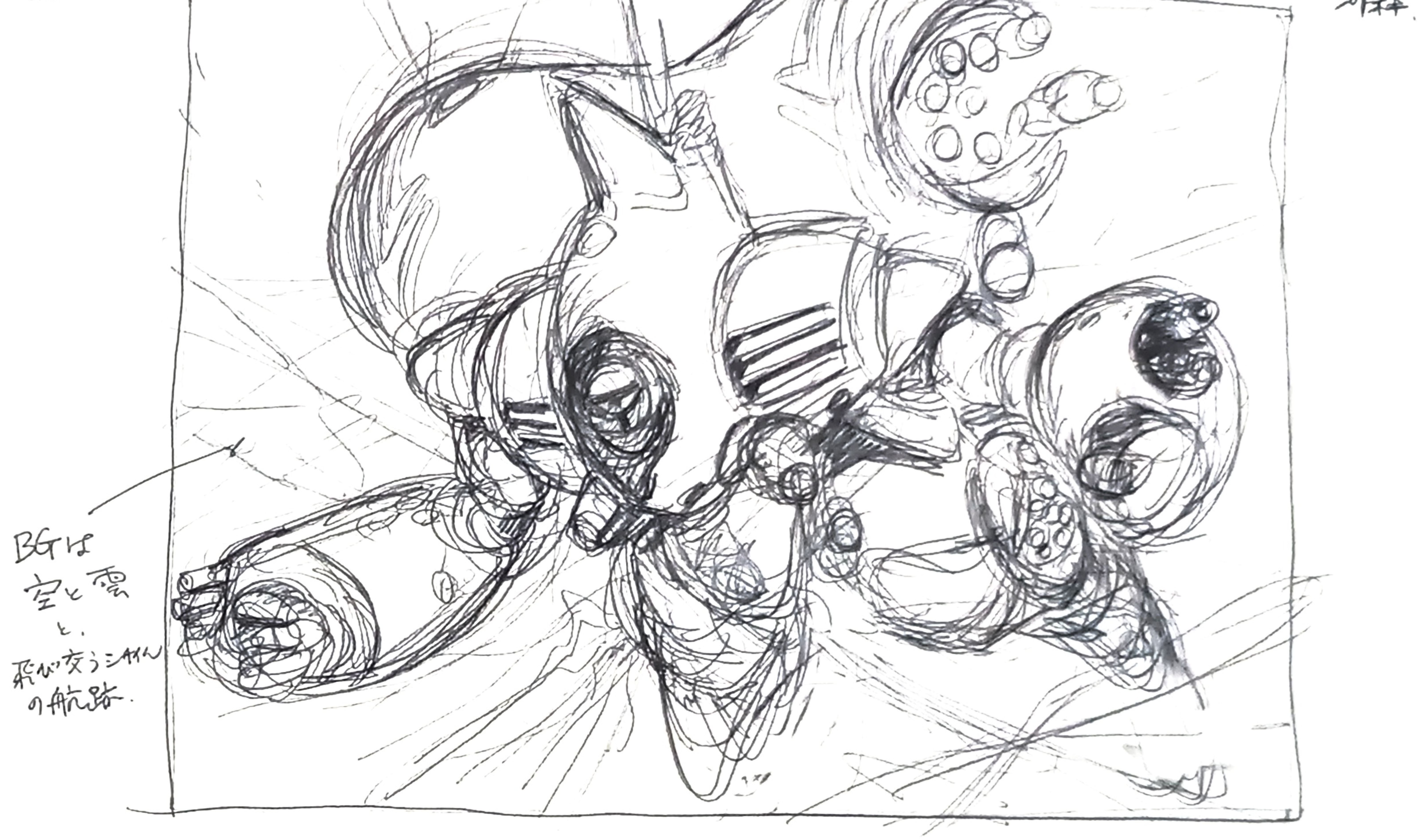
■VF-1Sストライクバルキリー＆VT-1スーパーオストリッチ
VF-1S Strike Valkyrie & VT-1 Super Ostrich

■VF-1Sストライクバルキリー＆VT-1スーパーオストリッチ
VF-1S Strike Valkyrie & VT-1 Super Ostrich

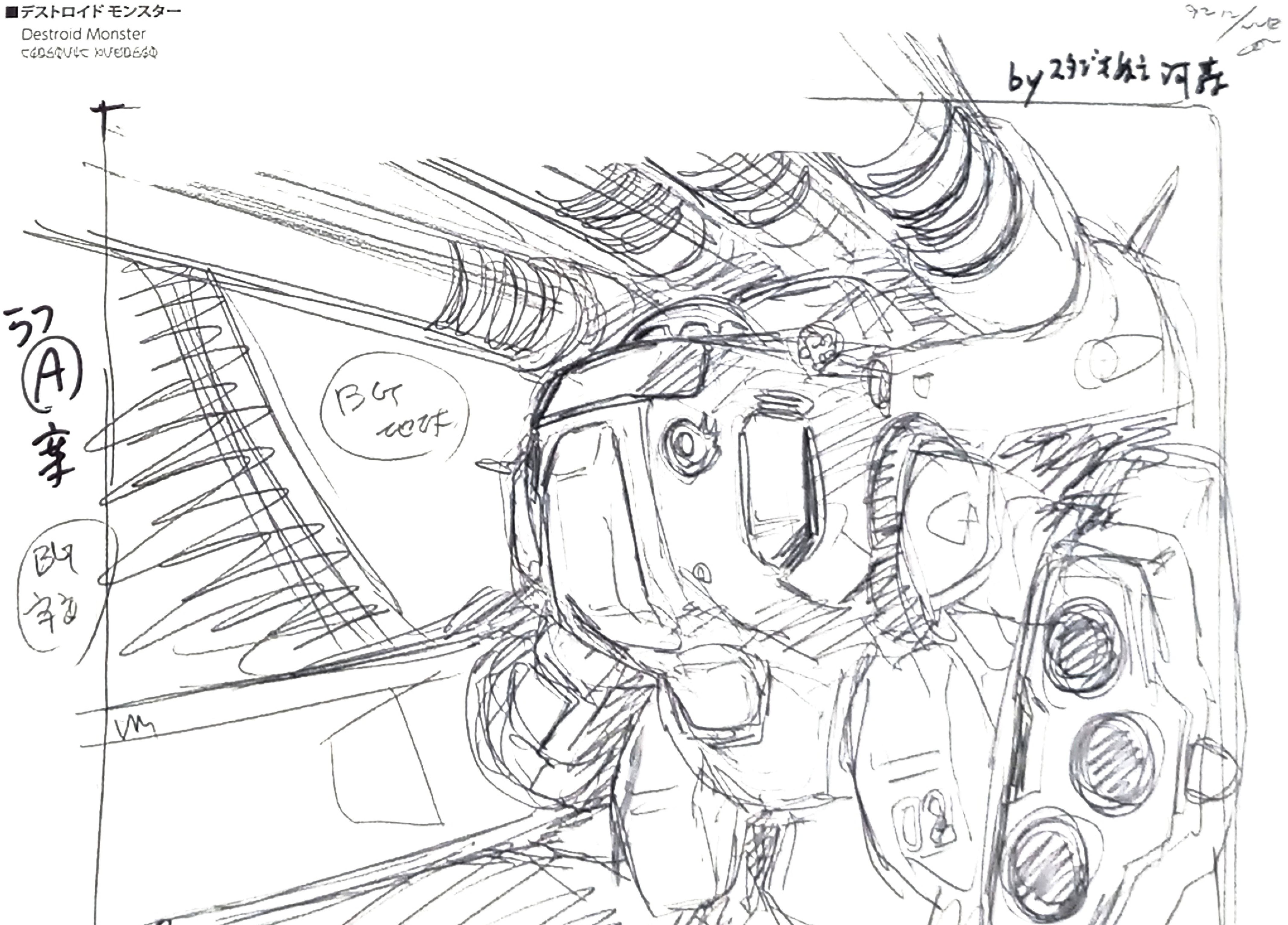


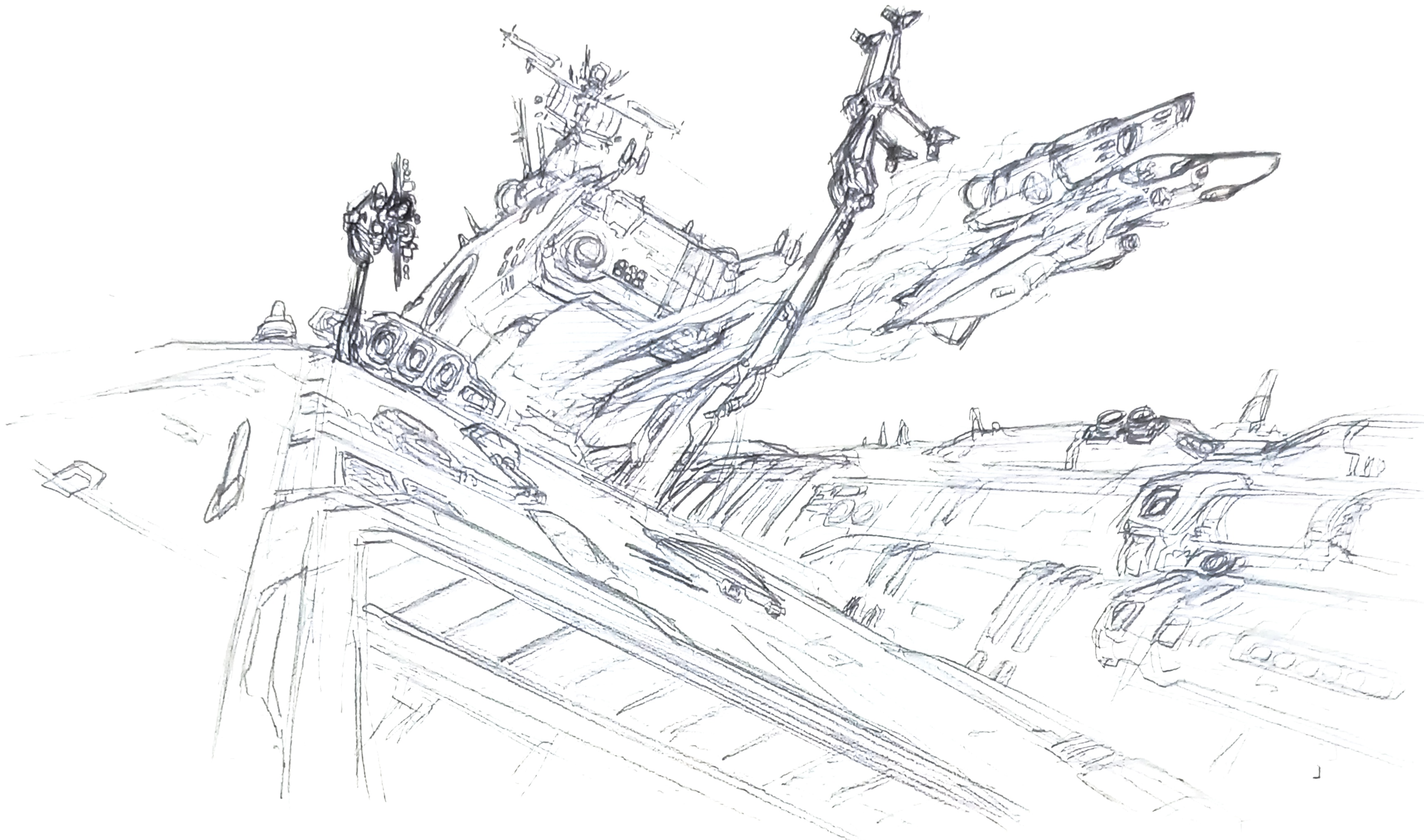


■クァドラン・ロー
QUEADLUUN RAU



■デストロイド モンスター
Destroid Monster



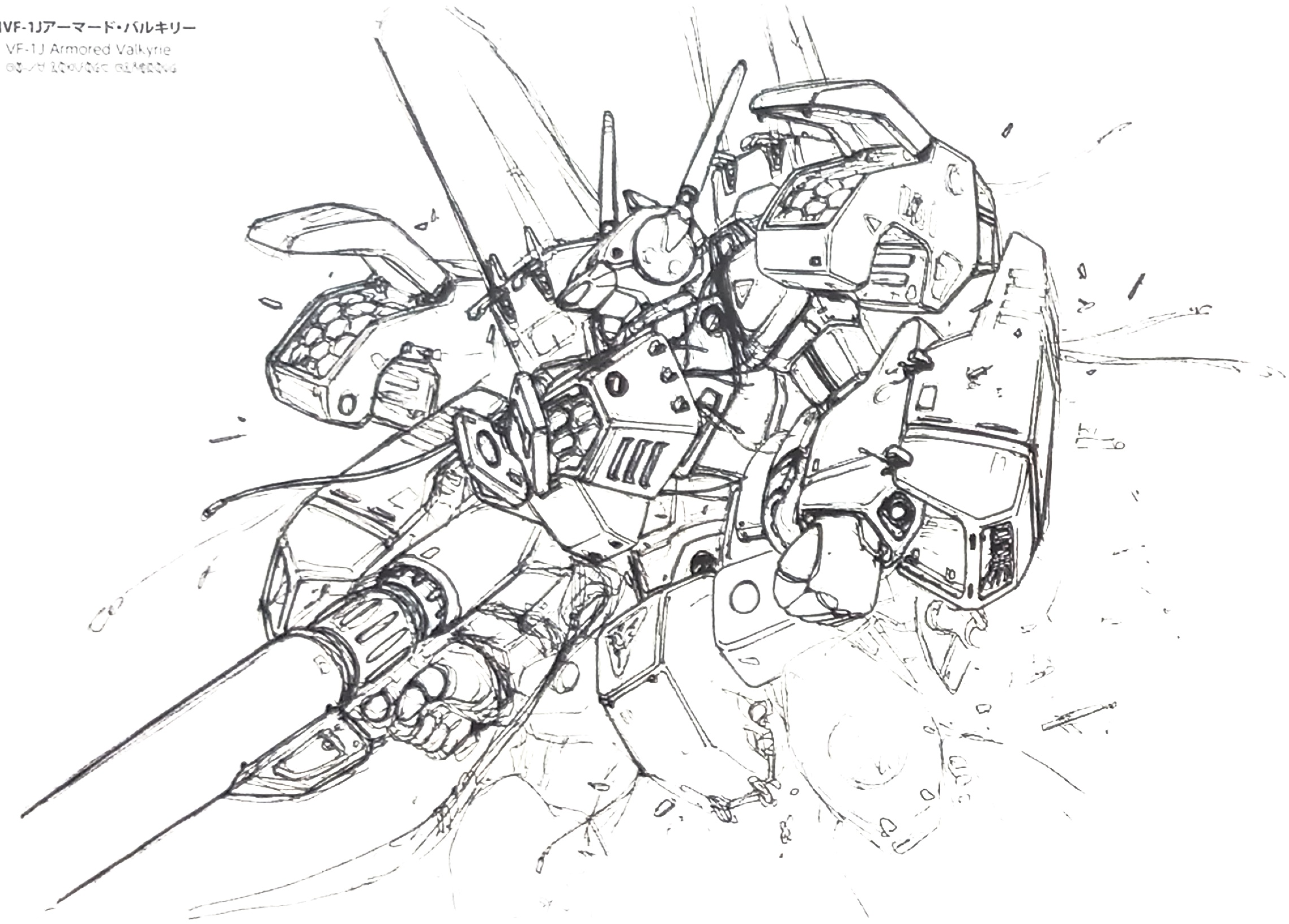


■ARMD級＆VF-1スーパーバルキリー【DVDジャケット用イラスト】
ARMD class aircraft carrier & VF-1 Super Valkyrie【illustration for DVD jacket】



■ARMD艦とVF-1スーパーバルキリー【DVDジャケット用イラスト】
ARMD class aircraft carrier & VF-1 Super Valkyrie 【Illustration for DVD jacket】

■VF-1Jアーマード・バルキリー
VF-1J Armored Valkyrie





////// どのように描くのか？ //////

How do you draw it?

イラストレーターには、それぞれに様々な描画の流儀を持っている。キャラクターを描く際、ある人は丸を描き頭部の当たりを取る。またある人は輪郭から、別の人は目から、と描きやすさやクセがそれぞれにあるだろう。人によっては、頭の中に確固たる完成のイメージがあり、頭の先からだろうがつま先からだろうが、どこからでも描くことができるという。

では、河森氏の場合はどうであろうか？　彼がこの本に掲載されている数々のラフスケッチを描いた理由は、彼が前述の達人のようにアイデアをそのまますぐ形にはできないからで、紙に記すことによって確認し、アイデアと描線を修正していく必要があるのだという。

また河森氏は、「絵を描く際にどこから描き始めるのか？」という質問に対しては、「左側から描き始め、だんだん右の方へ移っていくことが多い」という。バトロイドなどのような人間形態でもそうなのだという。

Each illustrator has various drawing styles. When drawing a character, some people draw a circle and approximately outline of head. Some people start drawing from the outline of face, others start drawing from the eyes. The ease of drawing and the habit will be different for each person. Some people have a solid image of completion in their heads, and they can draw from anywhere, whether from the tip of their head or their toes.

But what about Mr. Kawamori? The reason he drew a number of rough sketches like those is that he can't put his ideas into shape like the masters mentioned above. He says he needs to confirm by drawing on paper and correct his ideas and lines.

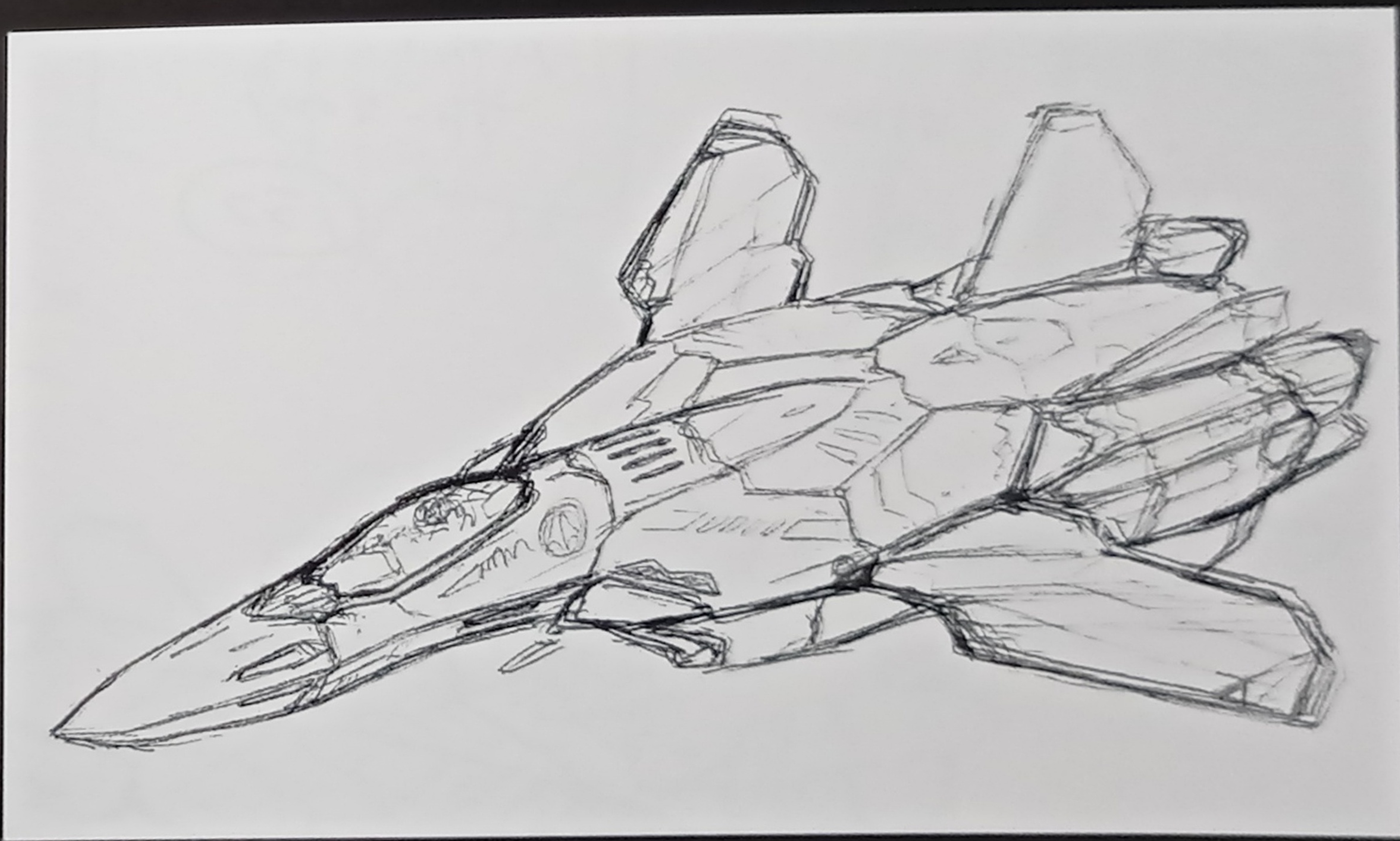
In response to the question, "Where do you start drawing when you draw a picture?", Kawamori says, "In many cases, you start drawing from the left side and gradually move to the right side." It is said that it is the same in human forms such as Battroid.

2001-2003

VFエクスペリメント

雑誌企画

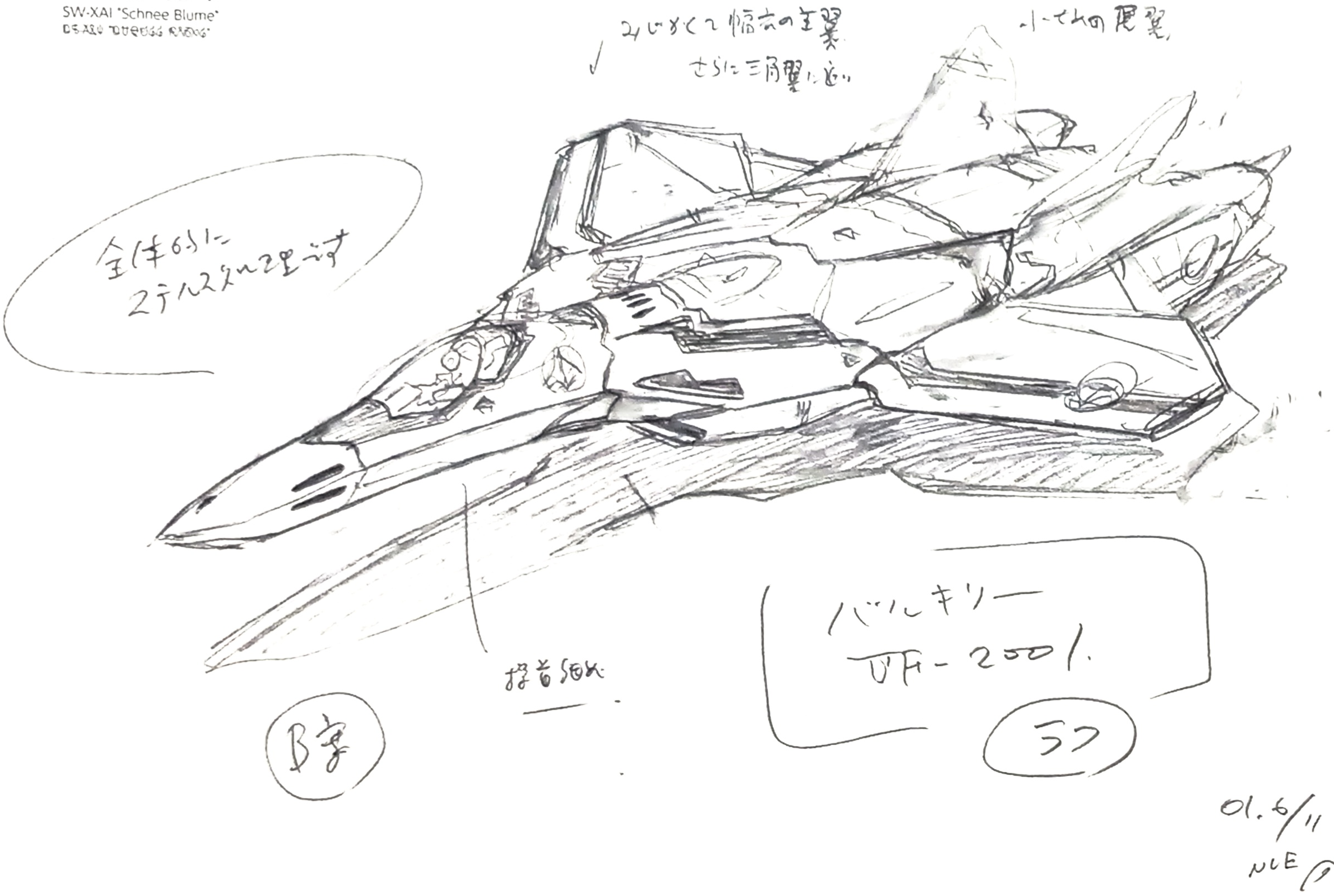
VF EXPERIMENTAL PROGRAM

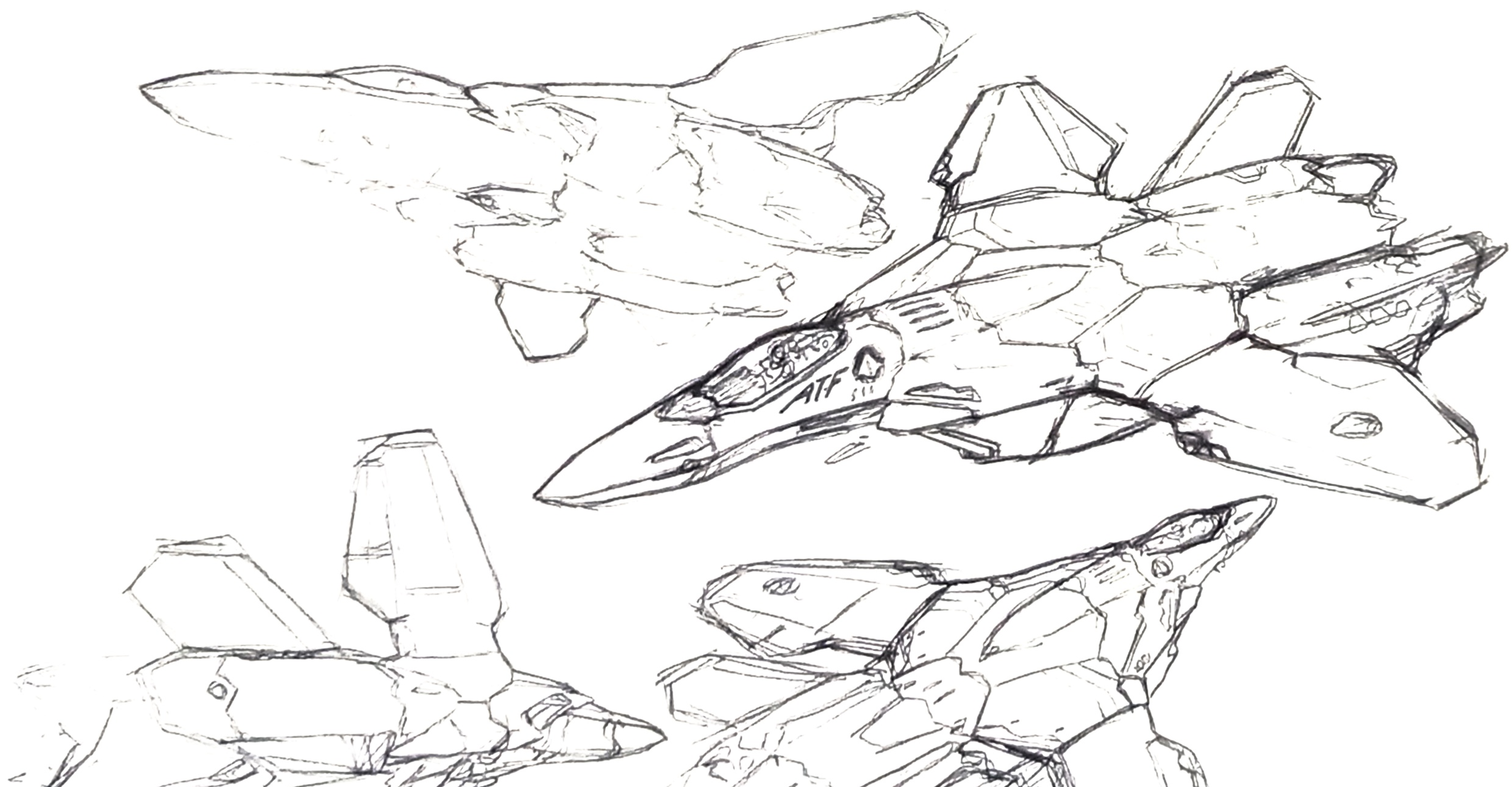


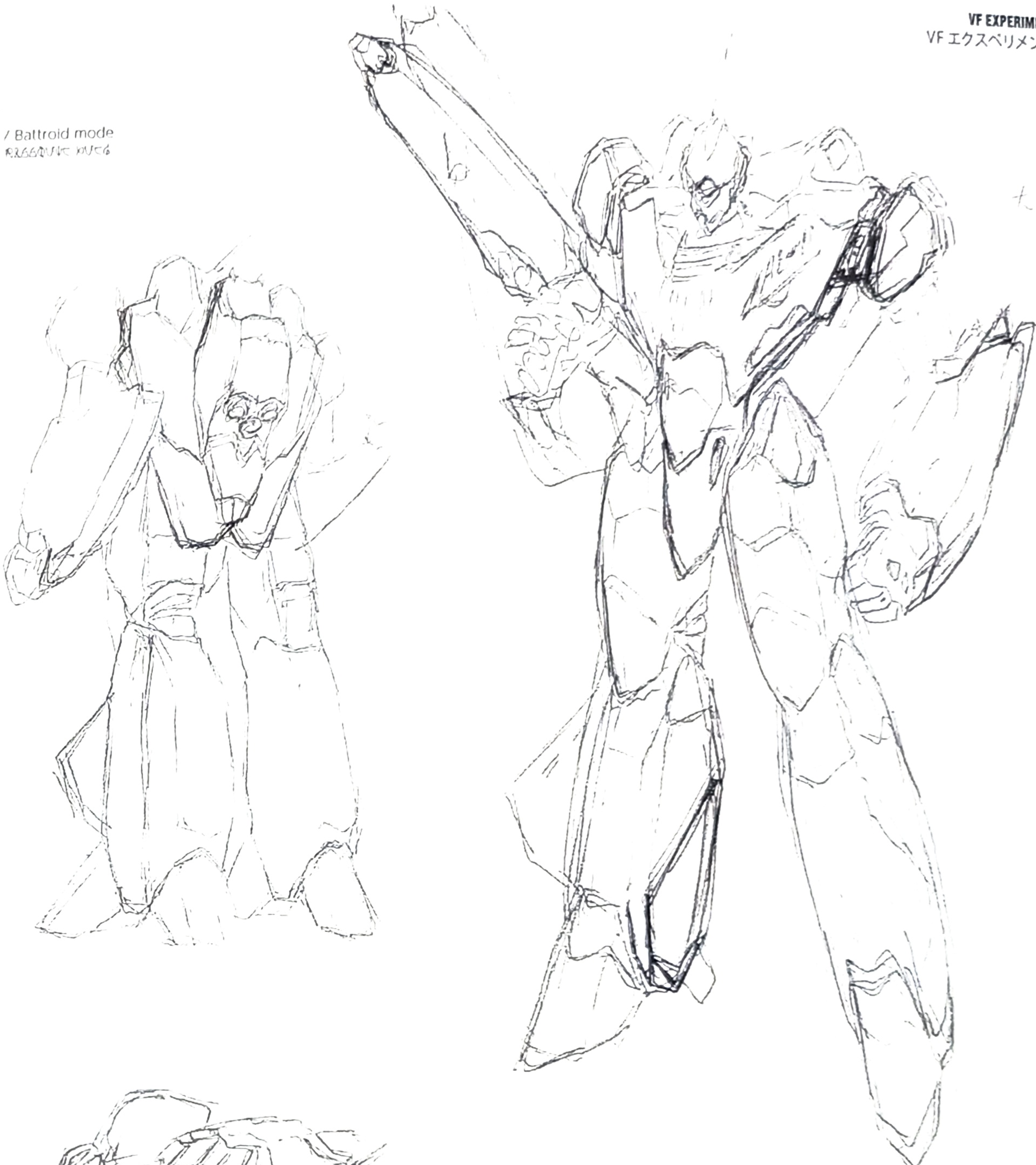
角川書店(現KADOKAWA)刊の模型雑誌「キャラクターモデル」の企画として立ち上げられたのが「VFエクスペリメント」である。最初の機体であるSW-XA1がデザインされたのは、時期としては2002年発売の「マクロスゼロ」の直前である。フォルムやVF-1系統の変形機構を見ても、デザインの系譜自体はVF-0フェニックスの直接の前身とみて良いだろう。「VFエクスペリメント」ではペットネームを読者から公募するという企画も行われた。

"VF Experimental Program" was launched as a project of the model magazine "Character Model" published by KADOKAWA. The first aircraft, the SW-XA1, was designed just before the 2002 release of "Macross Zero." Looking at the form and the transformation mechanism of the VF-1 system, the genealogy of the design itself can be regarded as the direct predecessor of VF-0 Phoenix. In the "VF Experimental Program", there was also a plan to solicit pet names from readers.

■SW-XAIシュメーブルーメ
SW-XAI "Schnee Blume"



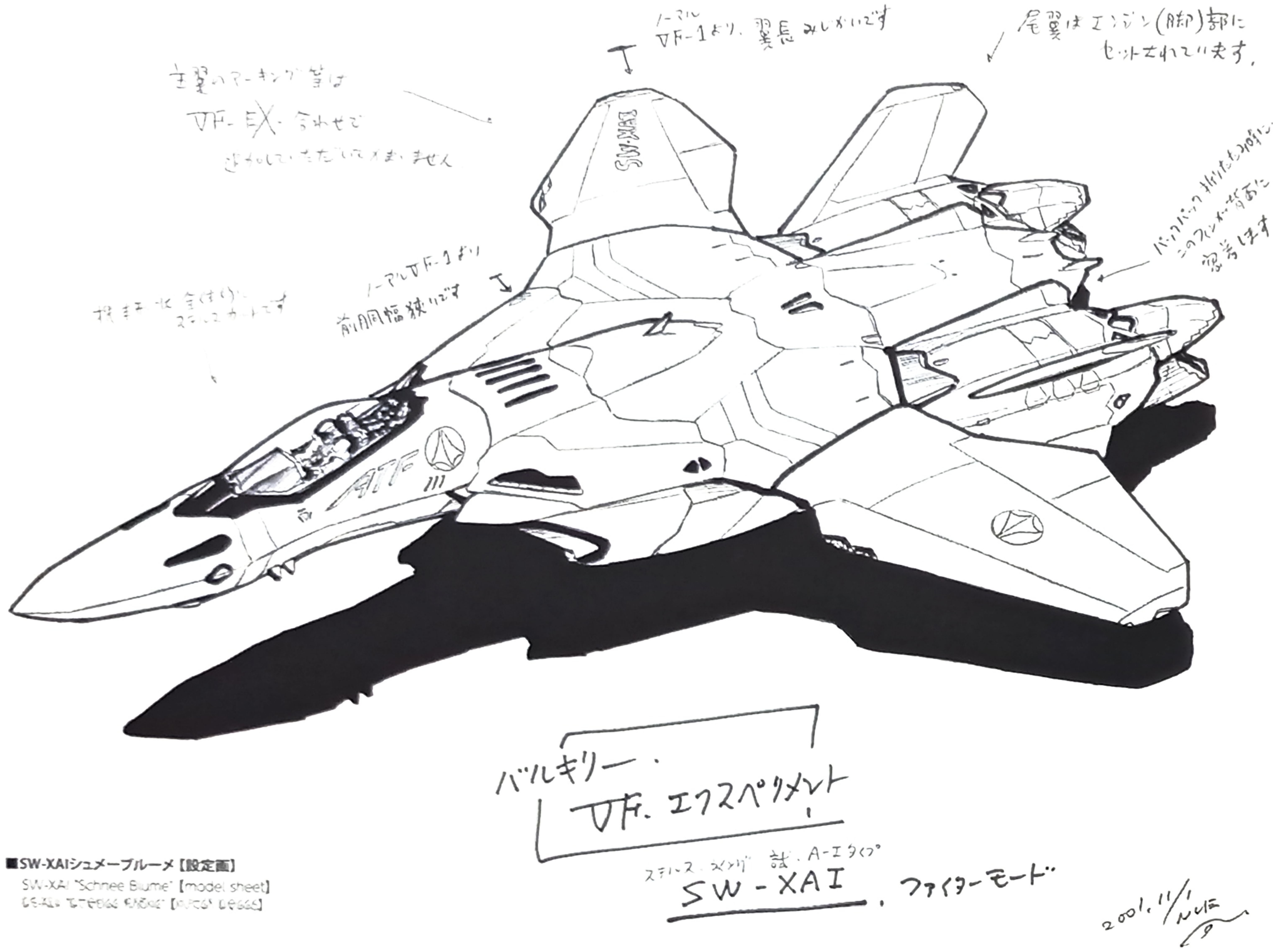




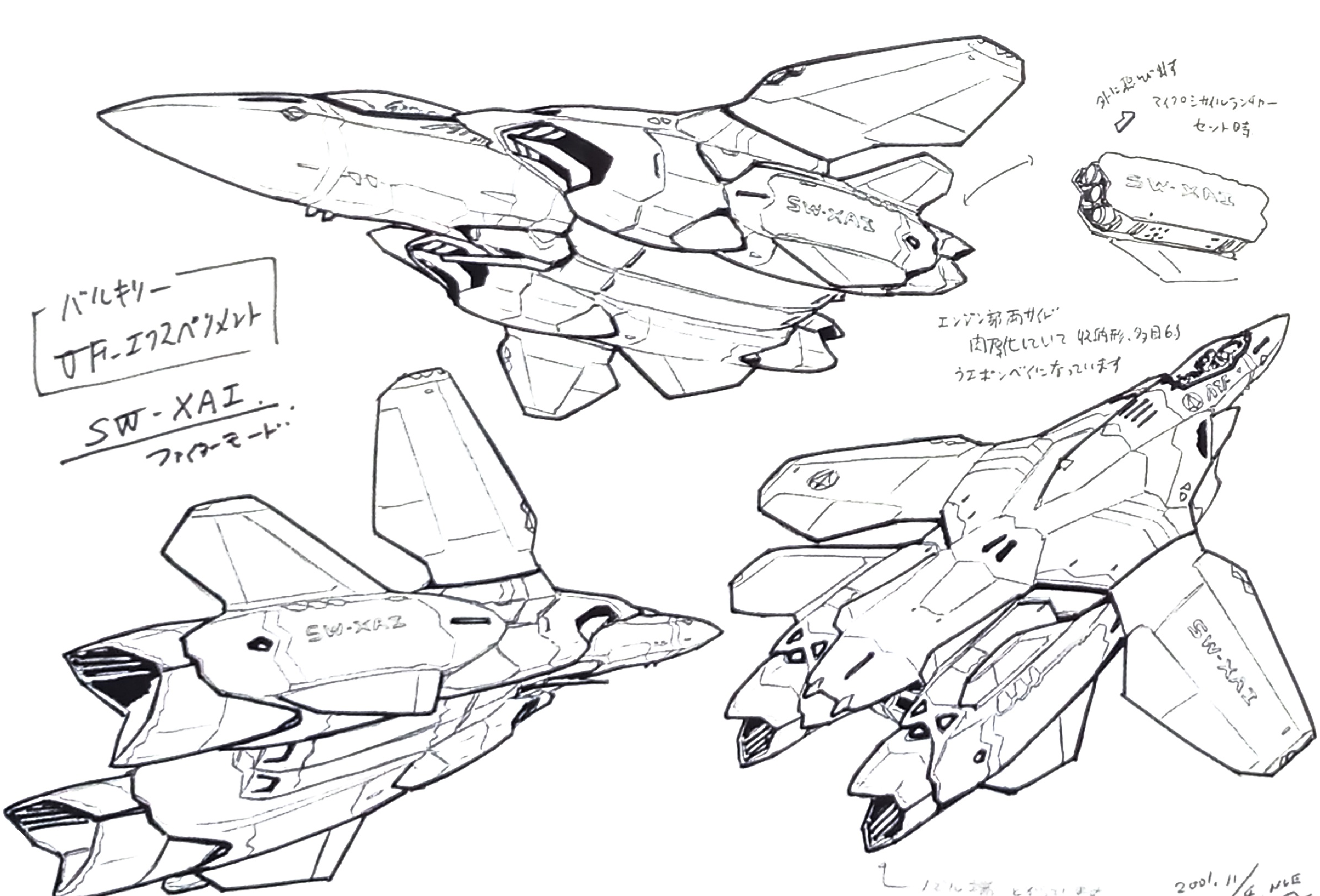
■SW-XAIシュメーブルーメ
SW-XAI 'Schnee Blume' / Battroid mode



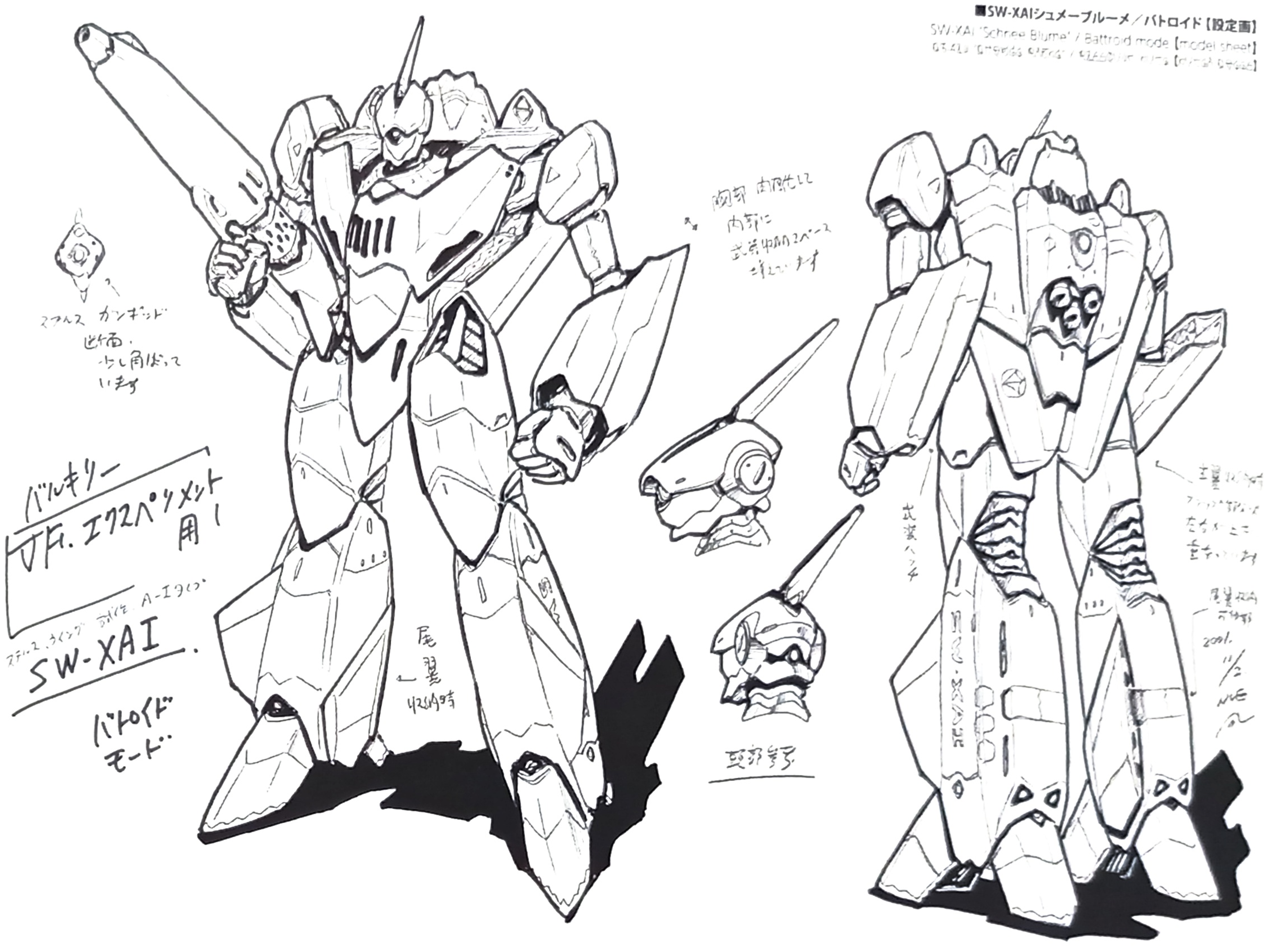
■SW-XAIシュメーブルーメ／ガウォーク
SW-XAI 'Schnee Blume' / Gerwalk mode



■**SW-XAIシュメーブルーメ【設定画】**
SW-XAI "Schnee Blume" 【model sheet】

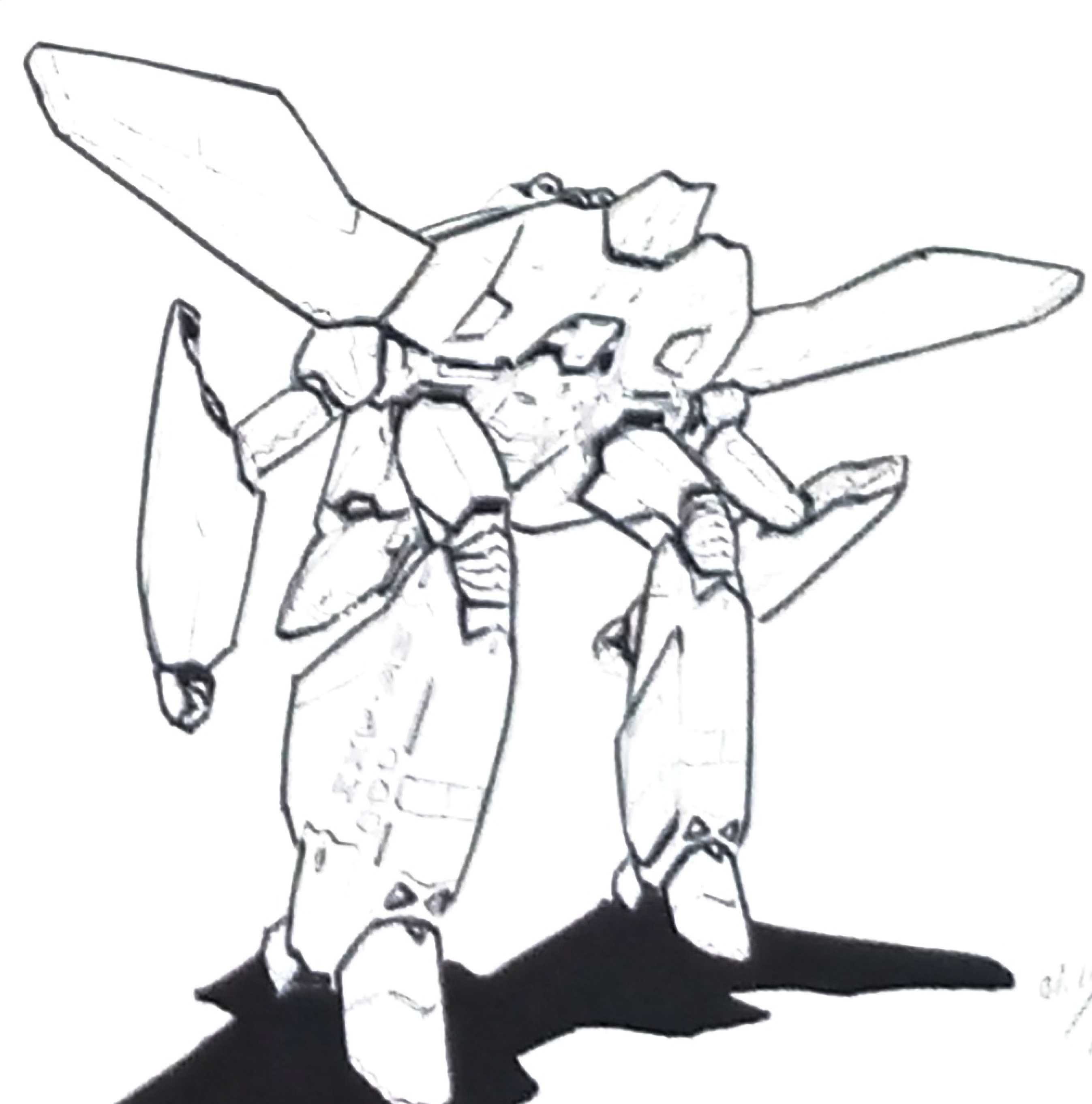


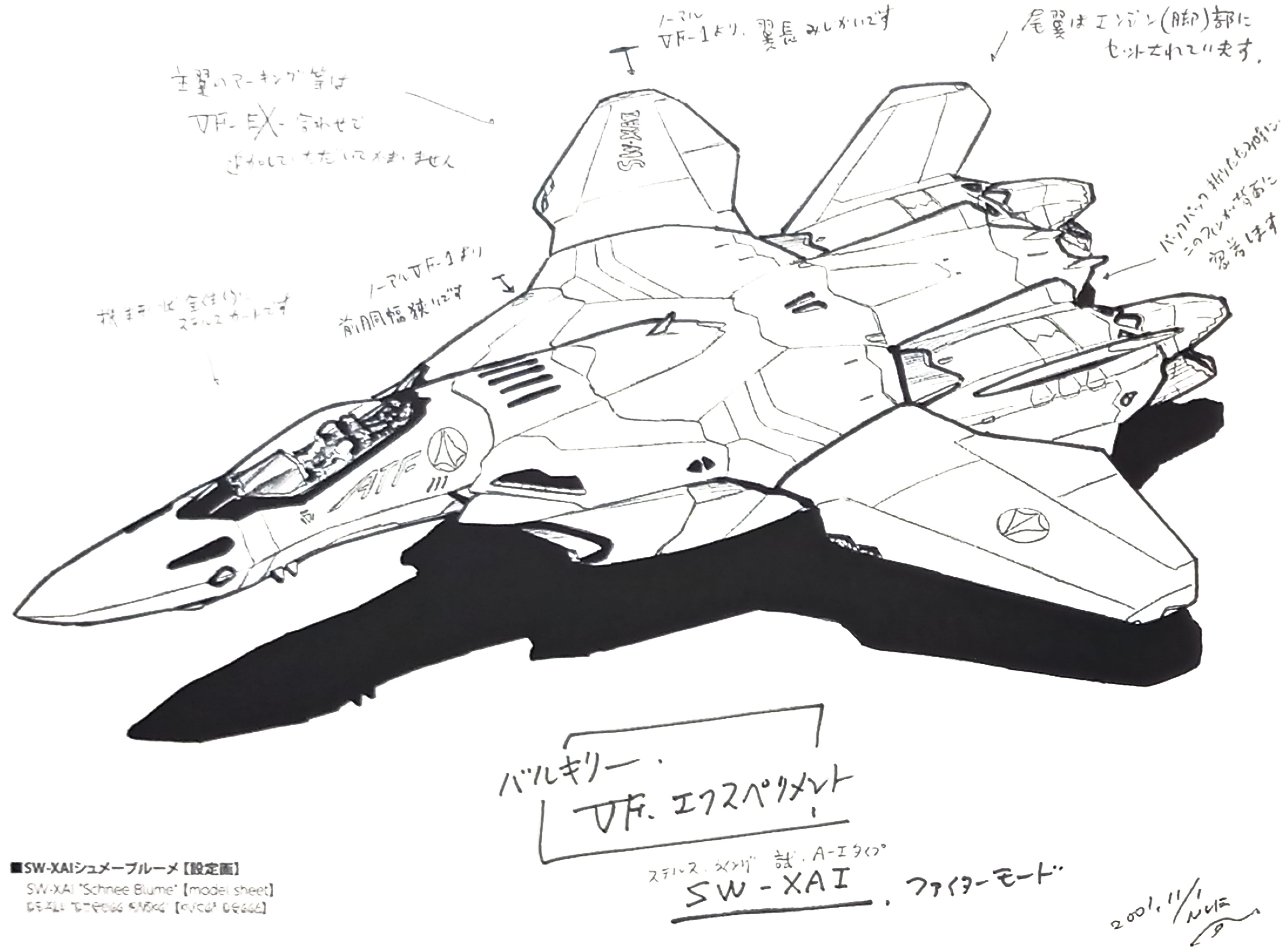
■SW-XAIシュメーブルーメ／バトロイド【設定画】
SW-XAI "Schnee Blume" / Battroid mode【model sheet】



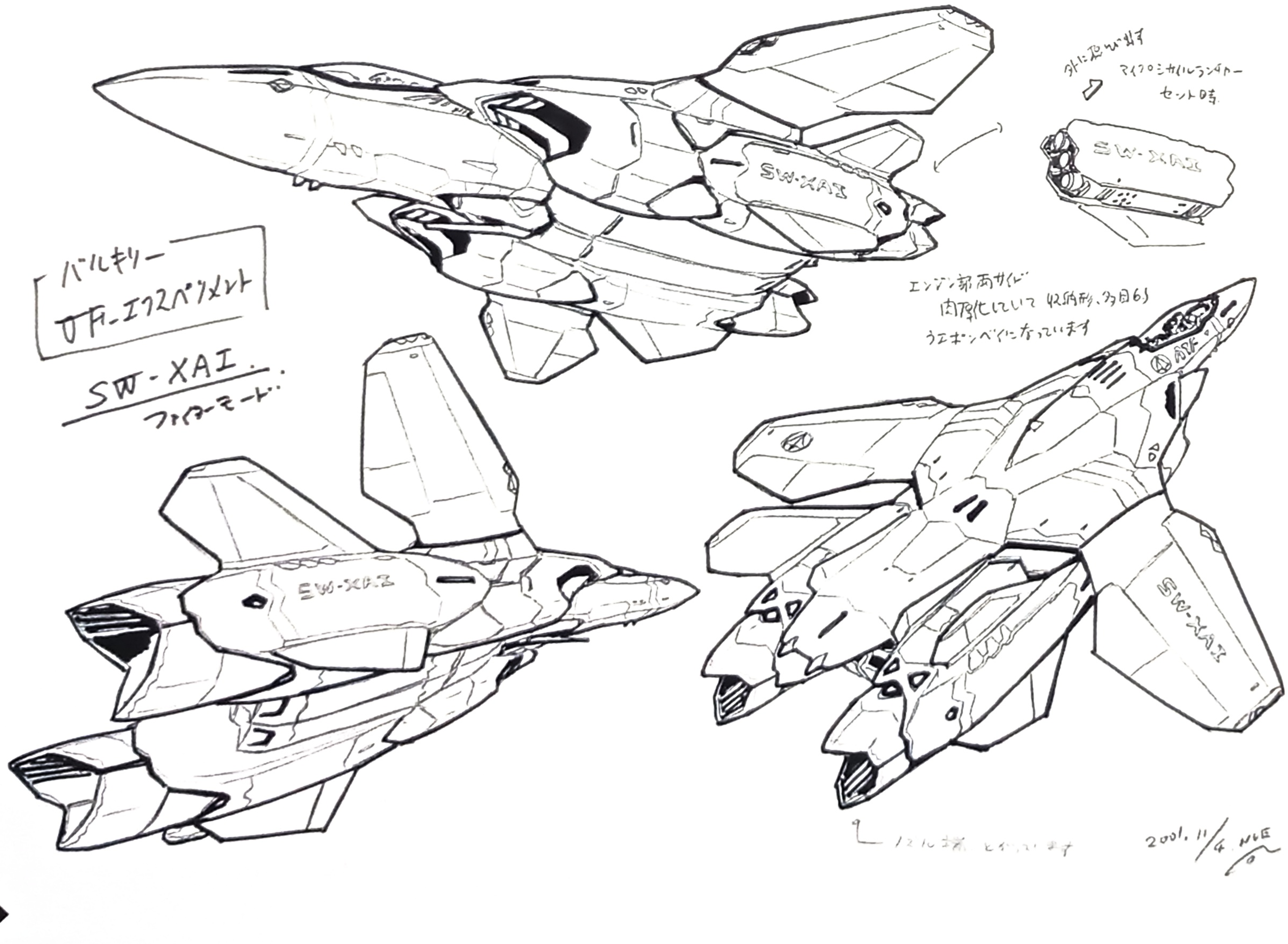


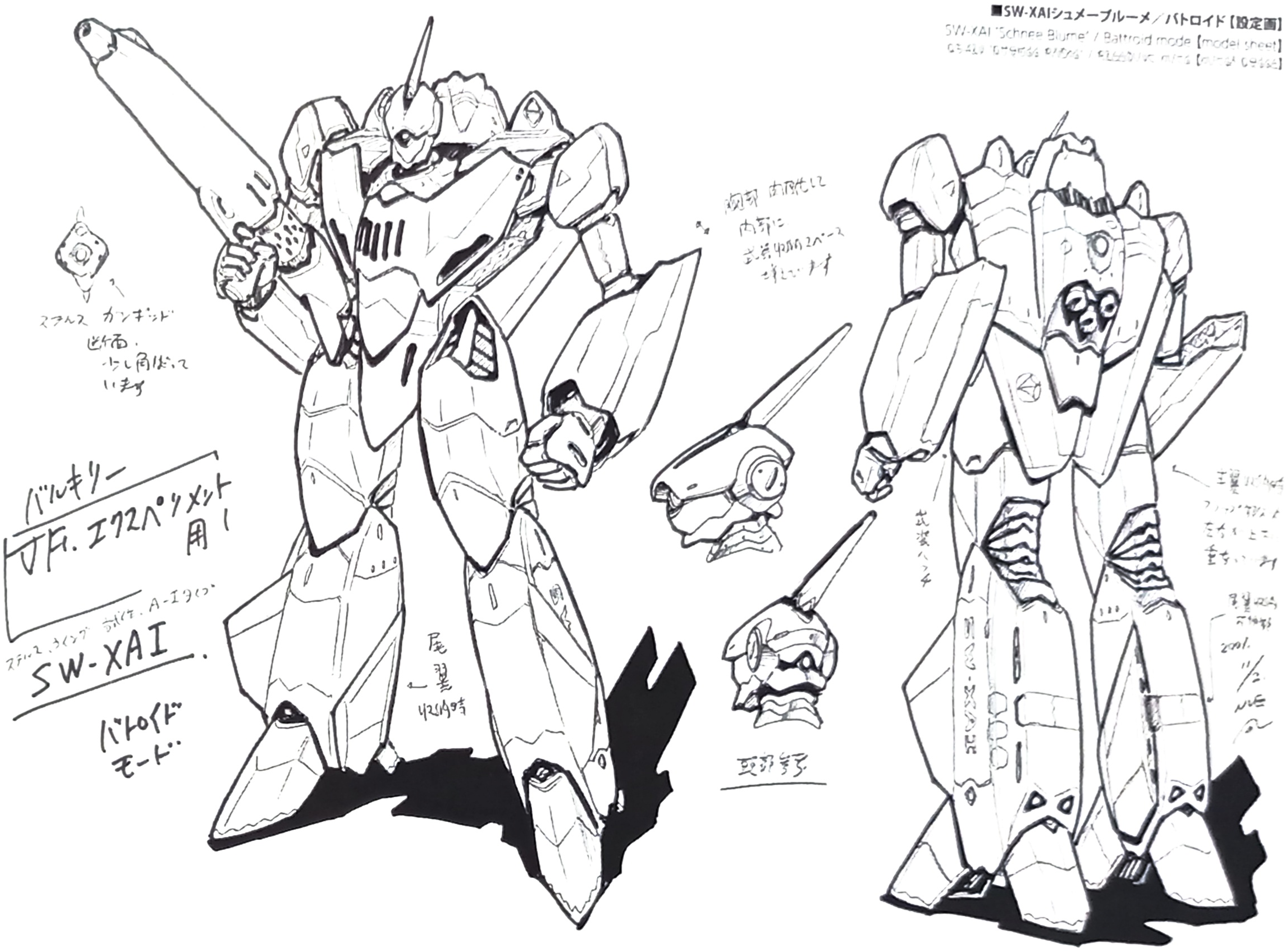
■SW-XAIシュメーブルーメ／ガウォーク【設定画】
SW-XAI "Schnee Blume" / Gerwalk mode【model sheet】



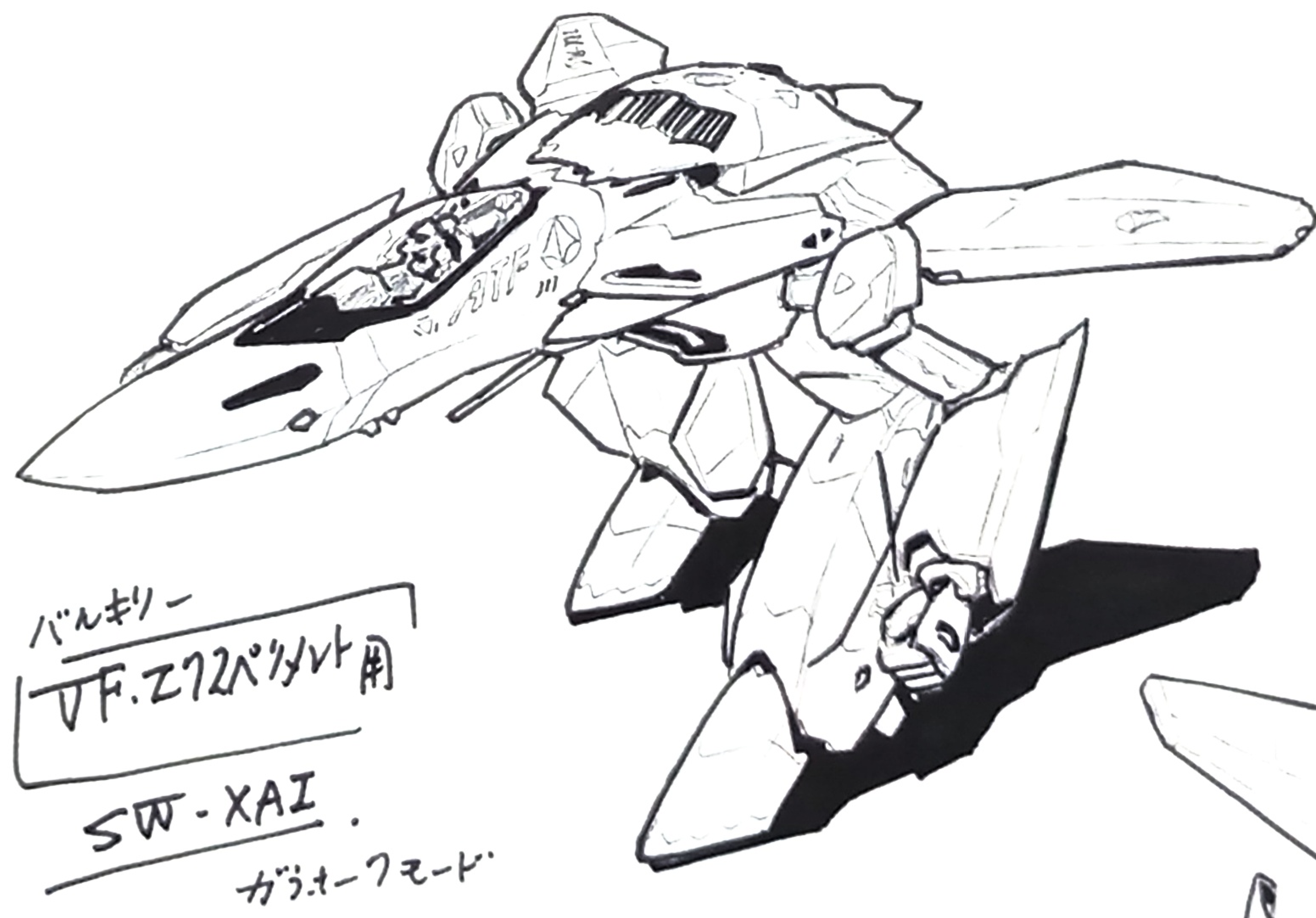


■SW-XAIシュメーブルーメ【設定画】
SW-XAI "Schnee Blume"【model sheet】





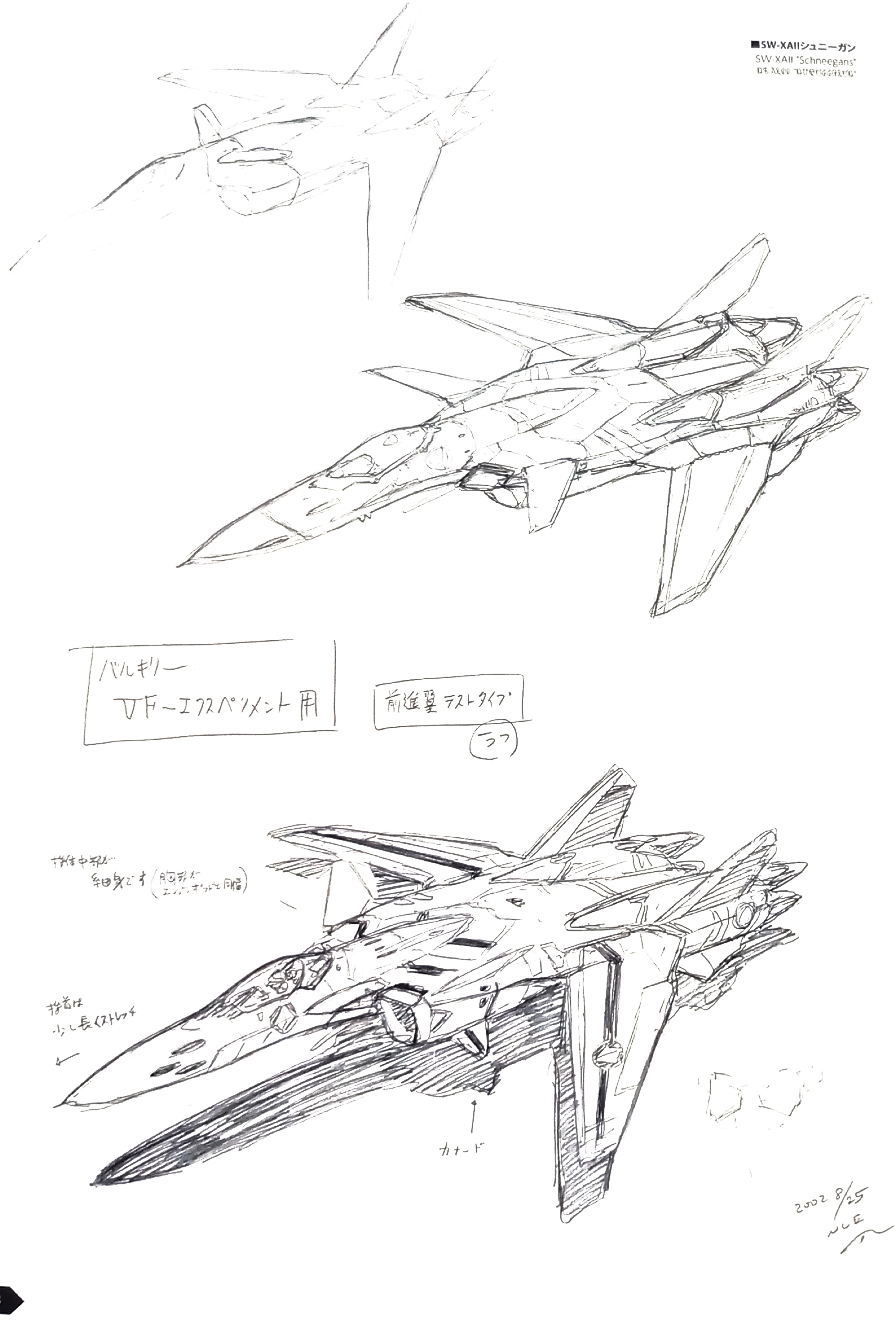
■SW-XAIシュメーブルーメ／バトロイド【設定画】
SW-XAI "Schnee Blume" / Battroid mode【model sheet】

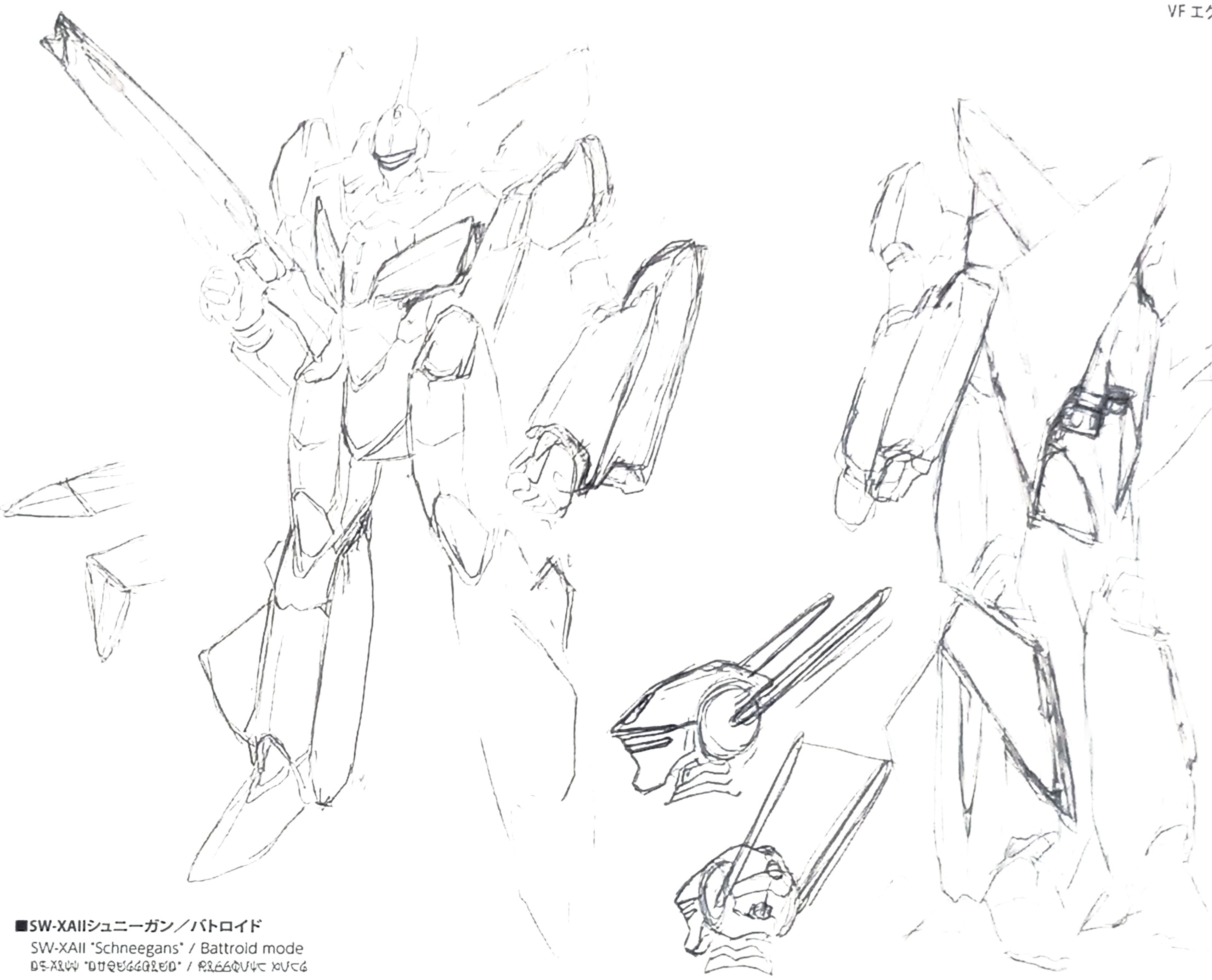




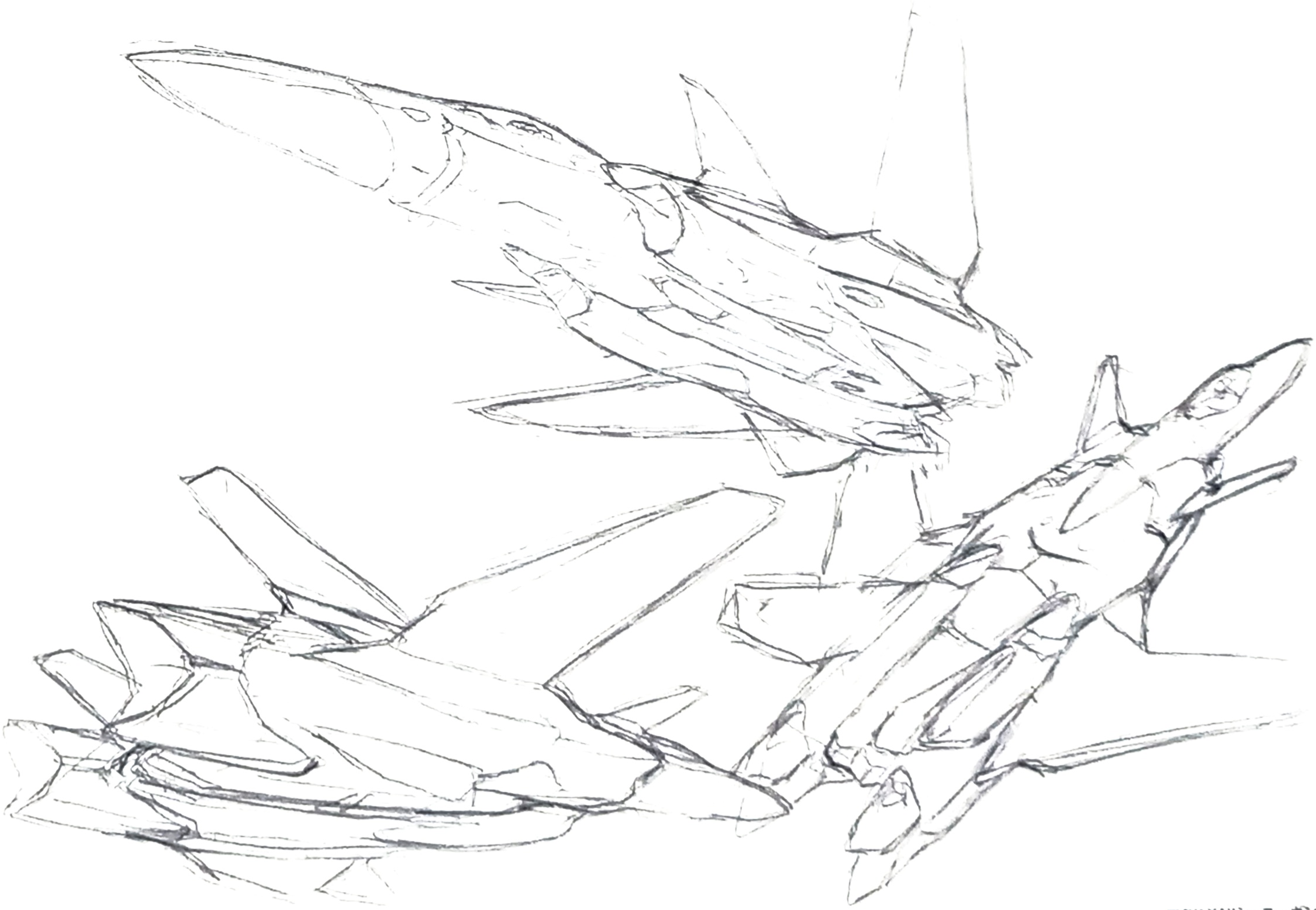
■SW-XAIシュメーブルーメ／ガウォーク【設定画】
SW-XAI "Schnee Blume" / Gerwalk mode【model sheet】

■SW-XAIIシュニーガン
SW-XAII "Schneegans"



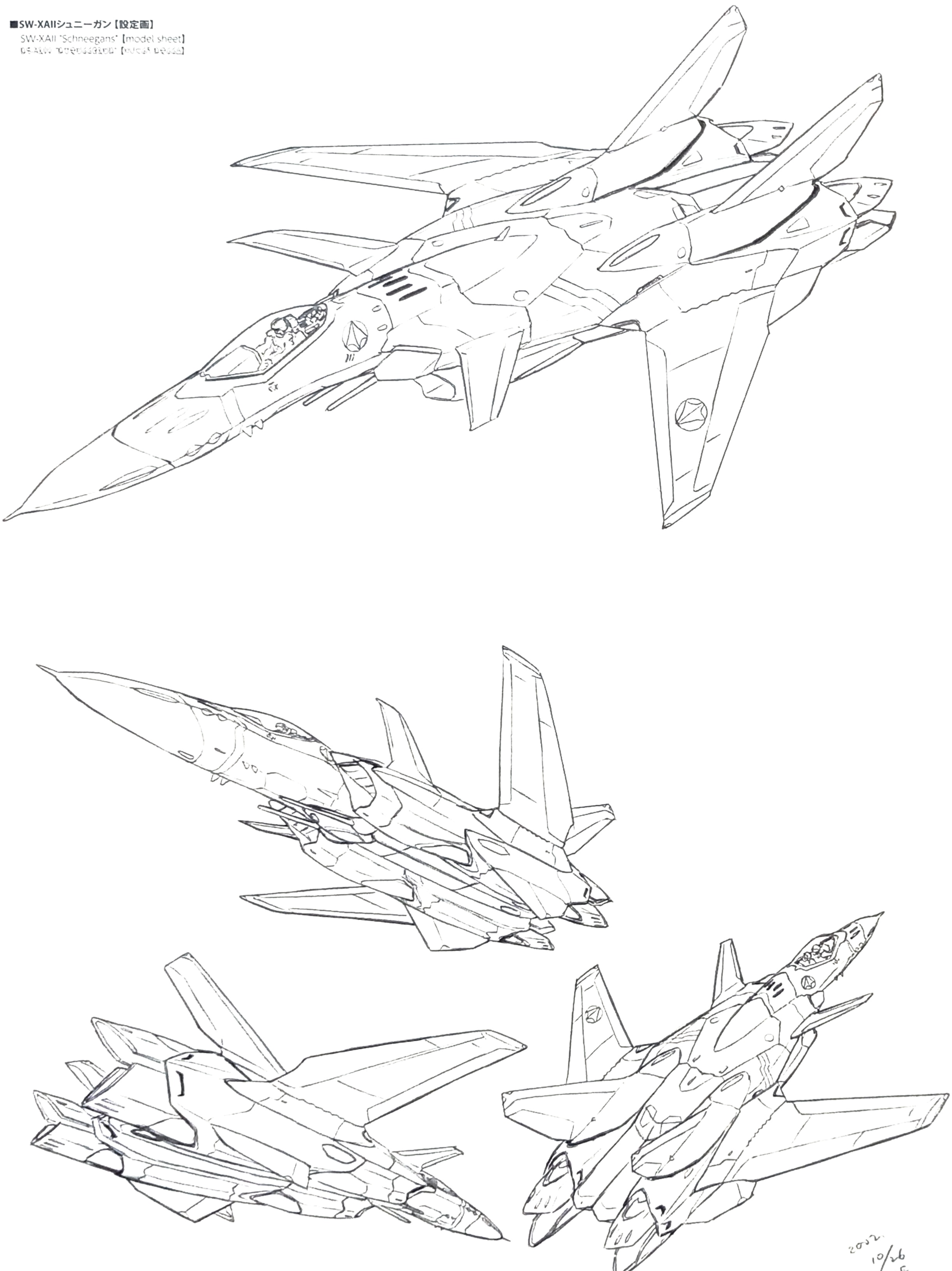


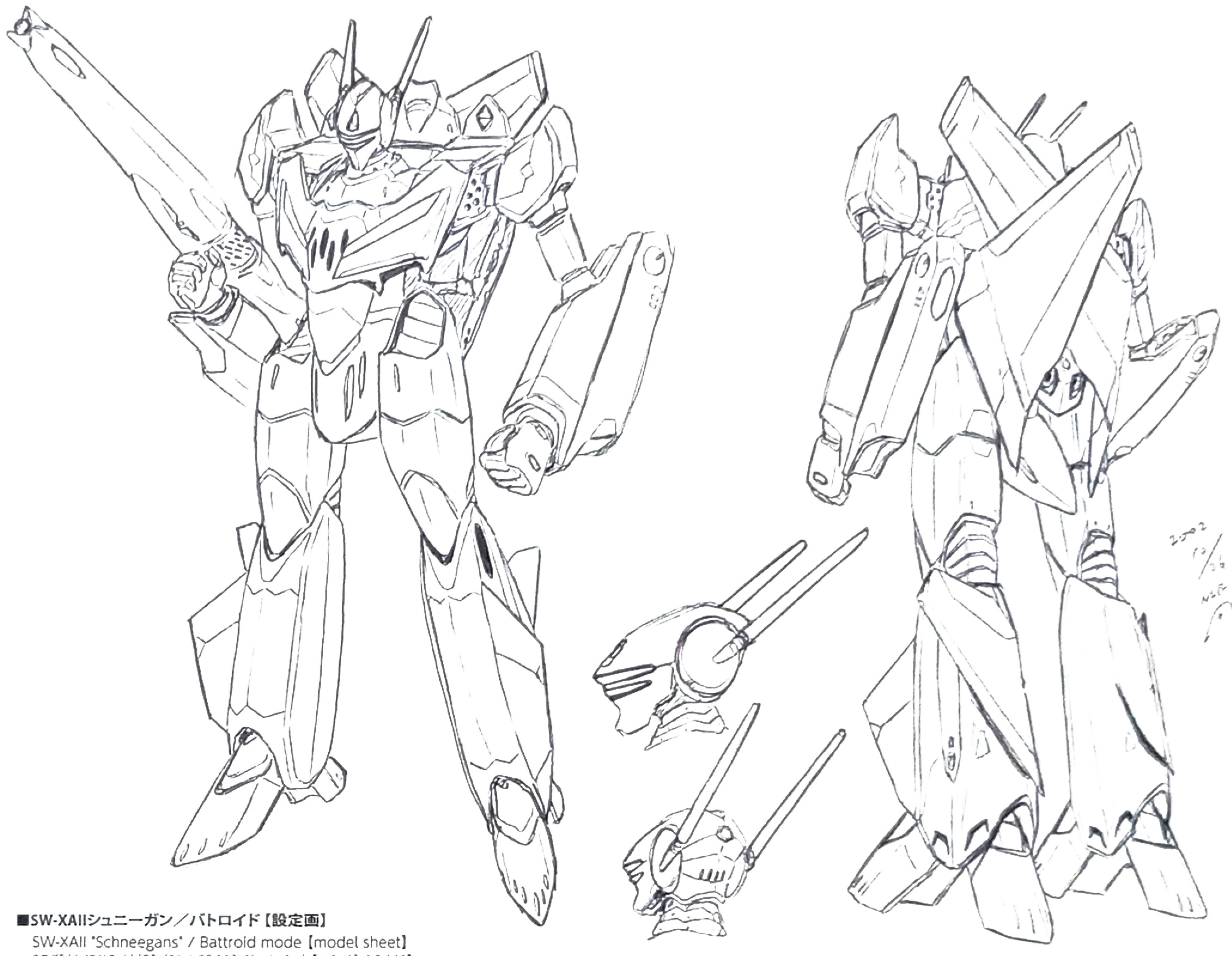
■SW-XAIIシュニーガン／バトロイド
SW-XAII "Schneegans" / Battroid mode



■SW-XAIIシュニーガン
SW-XAII "Schneegans"

■**SW-XAIIシュニーガン【設定画】**
SW-XAII "Schneegans" 【model sheet】

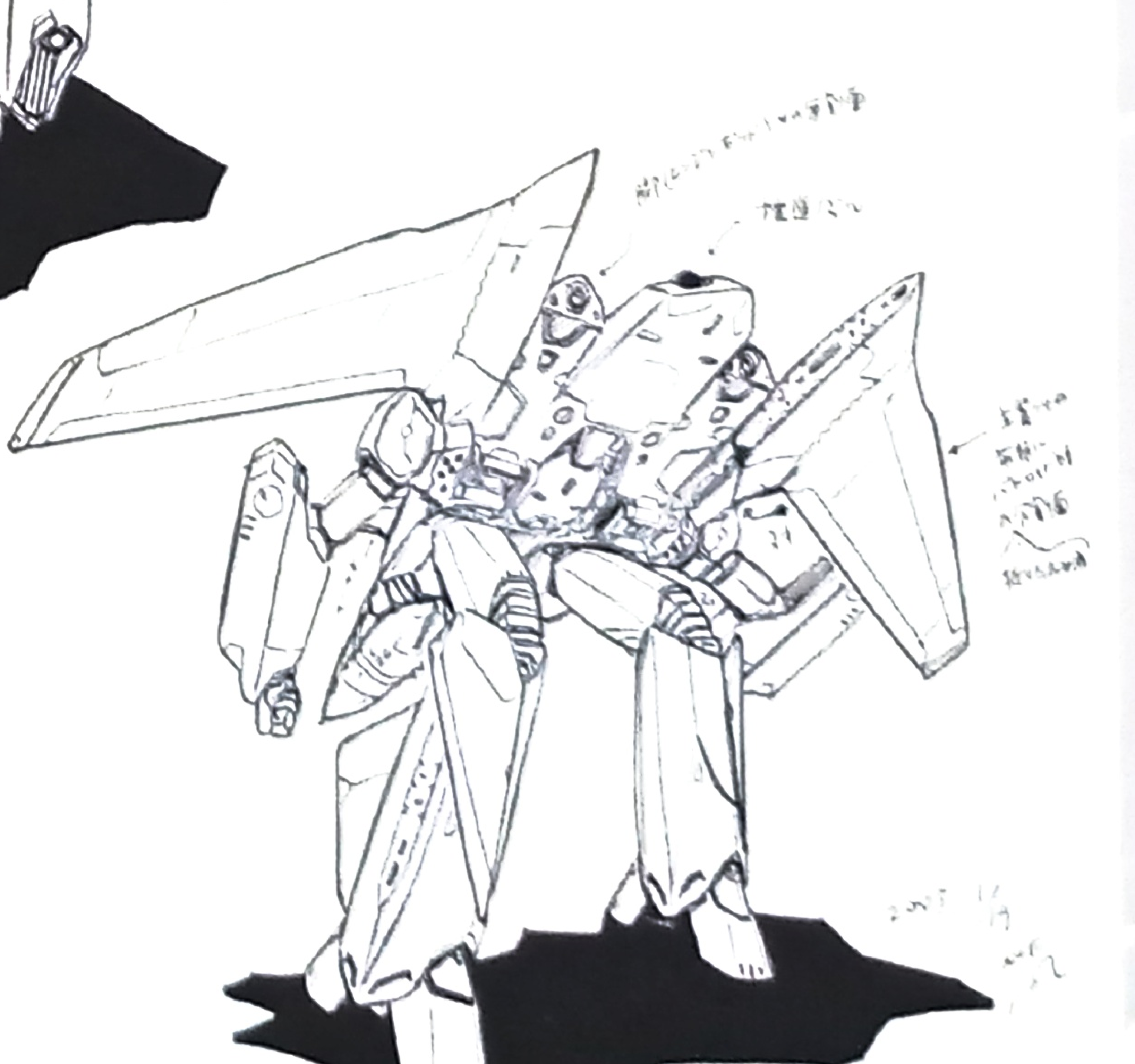


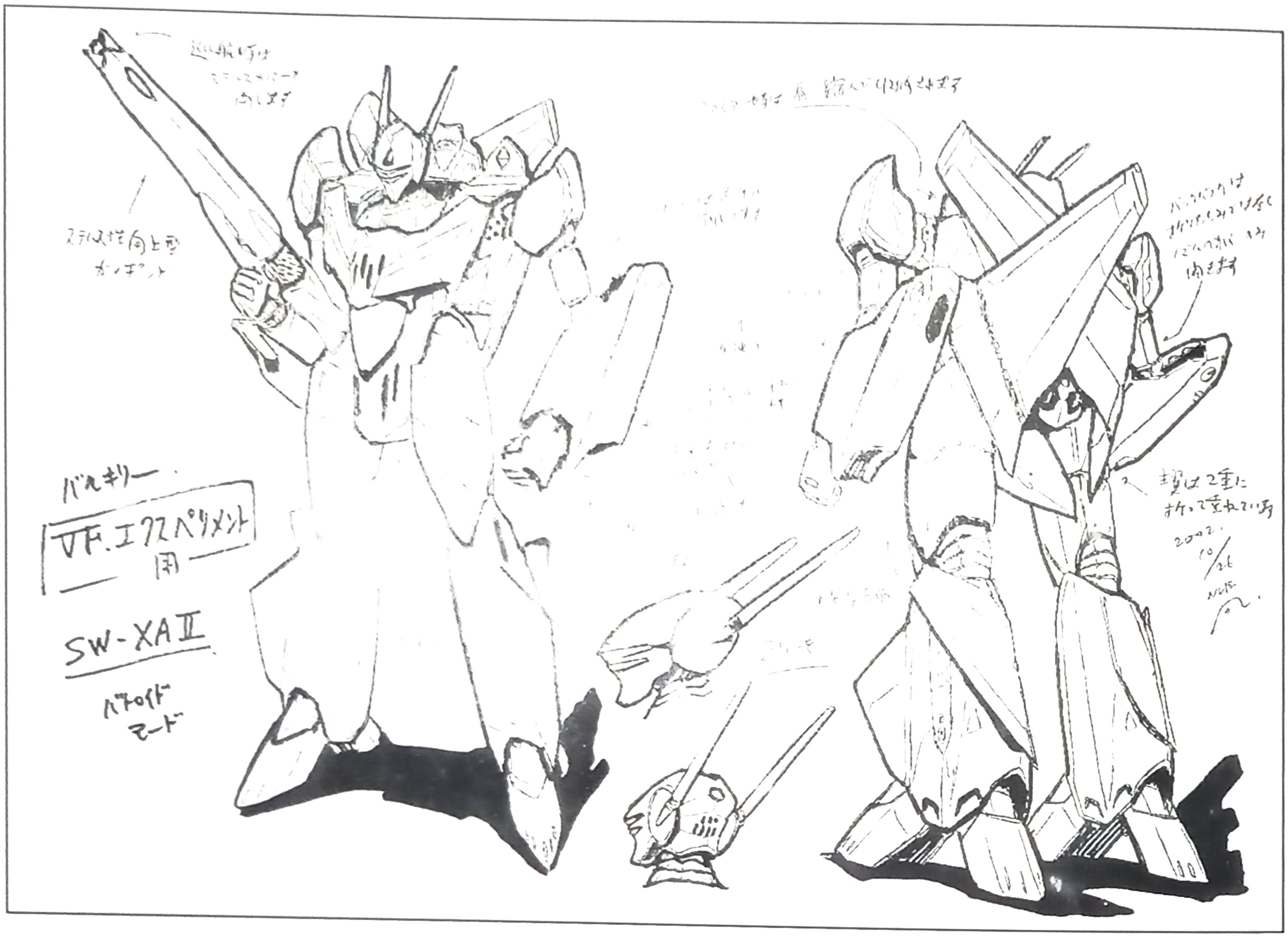


■SW-XAIIシュニーガン／バトロイド【設定画】
SW-XAII "Schneegans" / Battroid mode【model sheet】



■SW-XAIIシュニーガン／ガウォーク【設定画】
SW-XAII "Schneegans" / Gerwalk mode【model sheet】





////// VFエクスペリメントの解説 //////

Explanation of VF Experimental Program

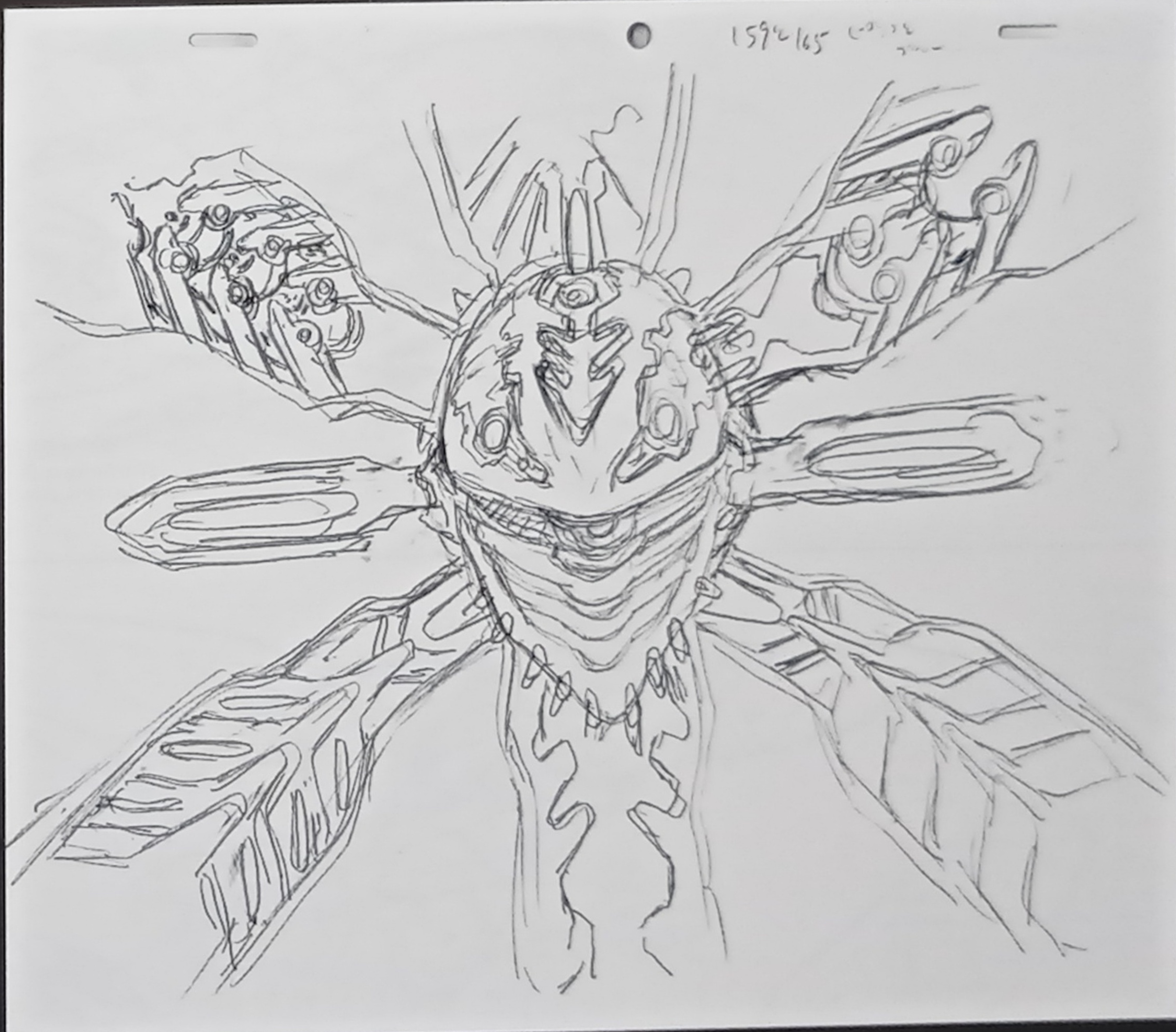
雑誌企画であるだけに、マクロスファンでも「VFエクスペリメント」について知らないという人も多いだろう。そこで簡単に両機体について簡単に解説しておく。VF-11サンダーボルトの配備が本格化し、新世代のステルス機としてVF-17が開発された2030年代において、統合軍はステルス性能を有しつつVF-17以上の制空・迎撃性能を持つVFの開発を進めた。その一環として試作されたのが、VF-1バルキリーをベースとした実験機であるSW-XA1およびSW-XA2だった。

なお、当時の編集者との間でやり取りされたFAXには、河森氏による「マクロス世界は基本的に各作品ごとにパラレルワールドと考えているので、公式設定と考えて差し支えありません」とのコメントが添えられている。

Since it is a magazine project, many Macross fans may not know about "VF Experimental Program". Therefore, I will briefly explain both aircraft. In the 2030s, when the deployment of the VF-11 Thunderbolt began in earnest and the VF-17 Nightmare was developed as a new generation stealth VF, the U.N.SPACY had stealth performance while having air superiority and interception performance higher than the VF-17. We proceeded with the development of. As part of this, the SW-XA1 and SW-XA2, which are experimental machines based on the VF-1 Valkyrie, were prototyped.
In addition, in the fax exchanged with the editor at that time, Mr. Kawamori said, "Since the Macross world is basically considered as a parallel world for each work, it can be considered as an official setting." Comments are attached.

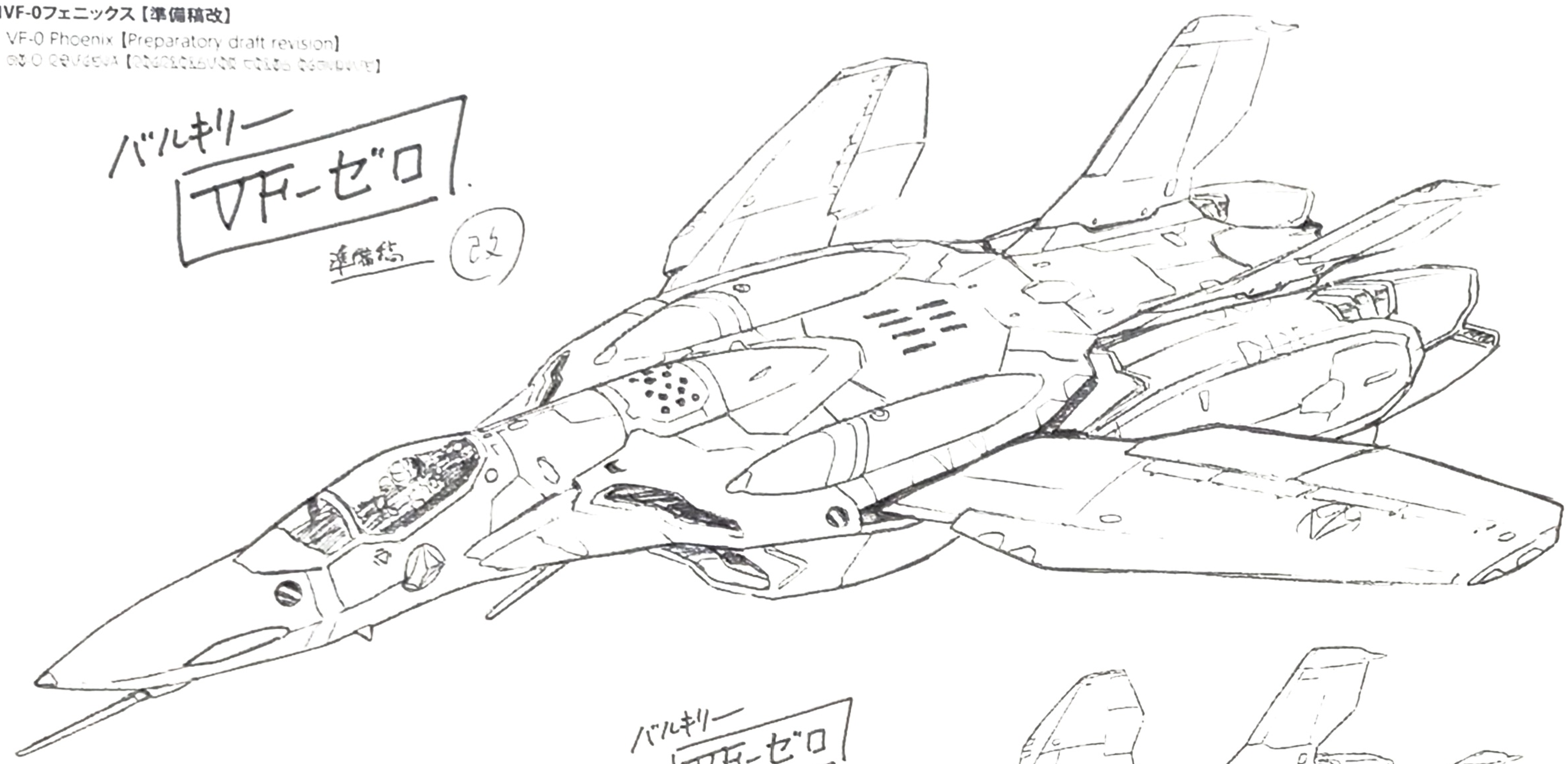
マクロスゼロ
OVAシリーズ

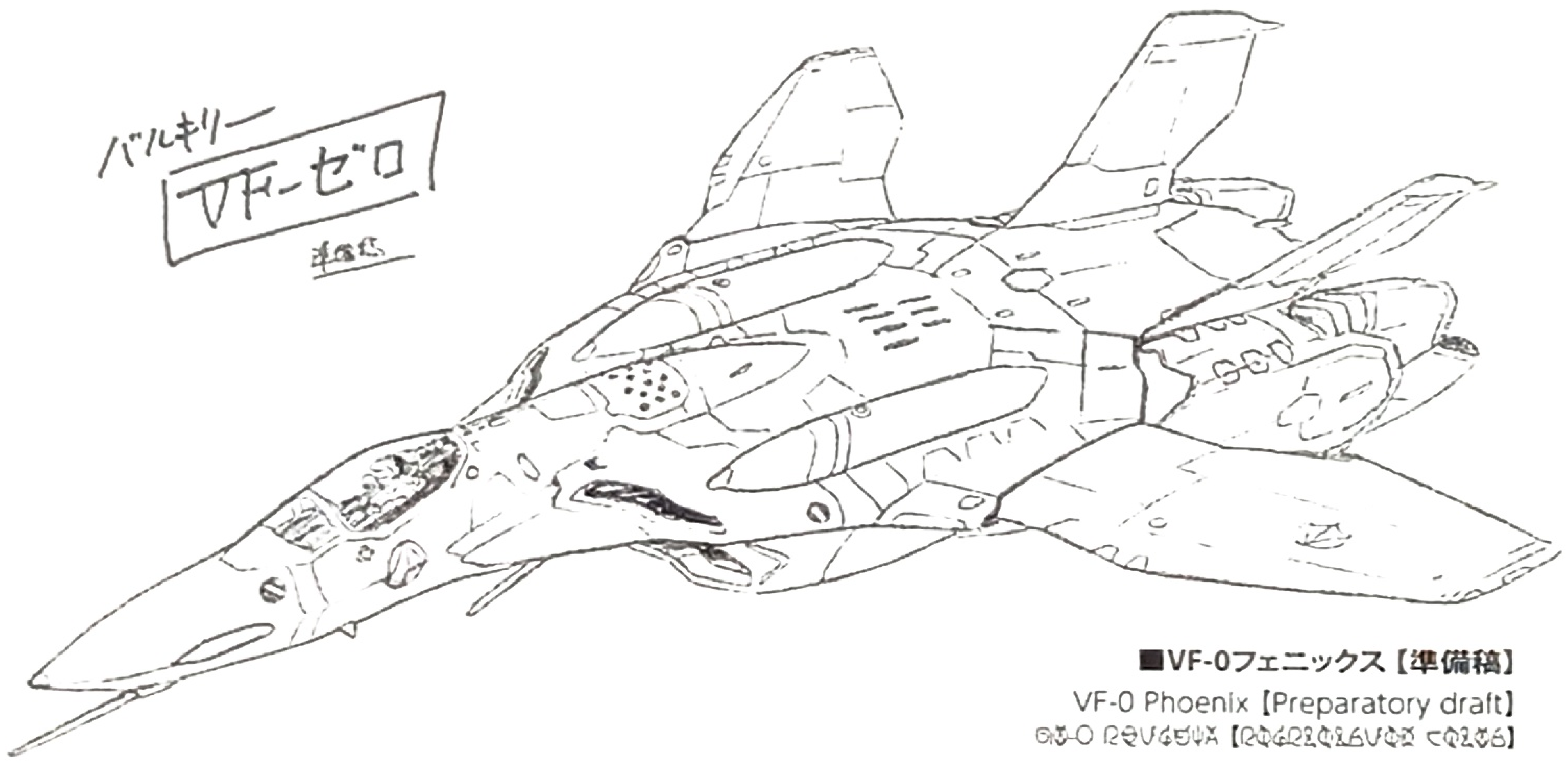
MACROSS ZERO



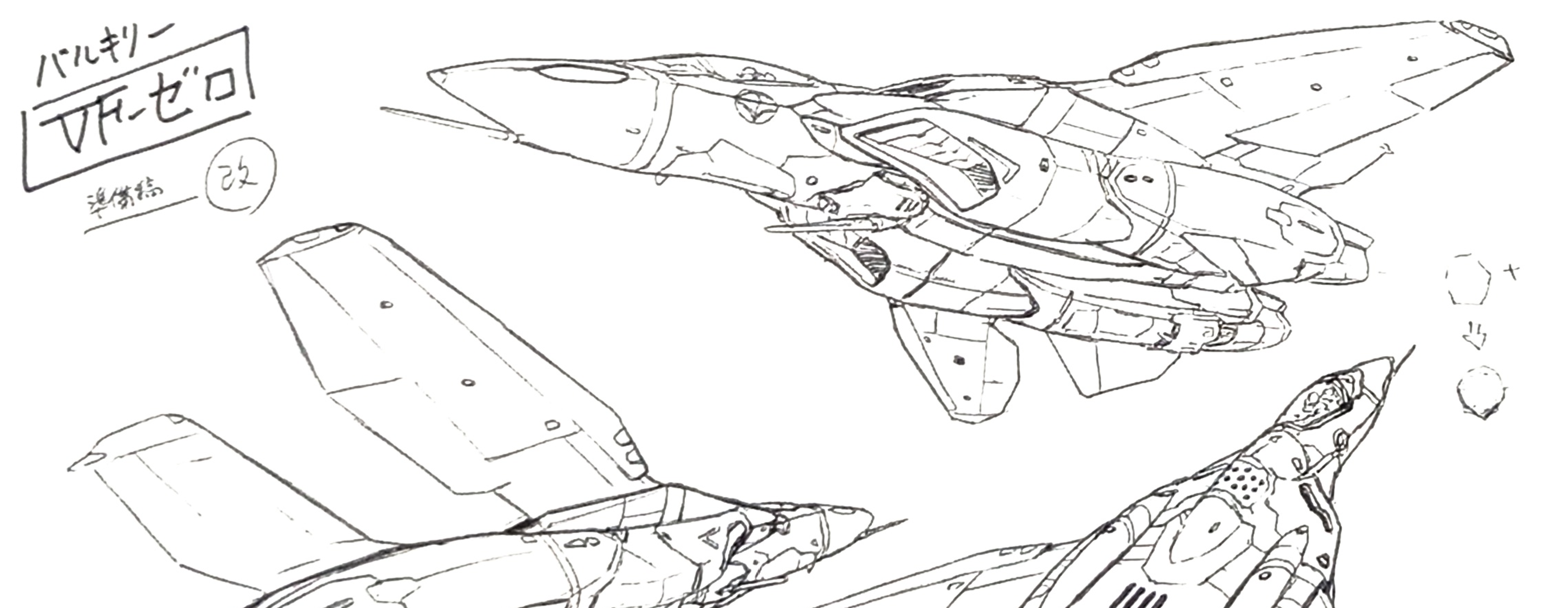
「マクロスゼロ」は、河森氏にとっても大きな転機となる作品である。企画の初めは、マクロス進宙前の時代である統合戦争をフィーチャーし、初期VFと空母にまつわるオムニバス形式の作品となるはずだった。ところが、取材のためにアメリカ海軍の空母へ同乗取材したまさにその最初の日に、あの「9.11」が起こったのだった。河森氏は現地で、生々しいテロの脅威と米国民の混乱を目の当たりにしたのだった。この事件の衝撃は、人の争う様、究極的にいえば戦争というものの持つ恐ろしさを考えるきっかけになったのであろう。そして河森氏に、戦うための航空機であるVFの存在にも疑問を投げかけた。結果として、「マクロスゼロ」だけでなく以降の氏の作品は大きく影響を受け、変化したのである。しかし、このことは河森氏のクリエイターとしての表現に、より深みを与えることにもなっている。

■VF-0フェニックス【準備稿改】
VF-0 Phoenix【Preparatory draft revision】





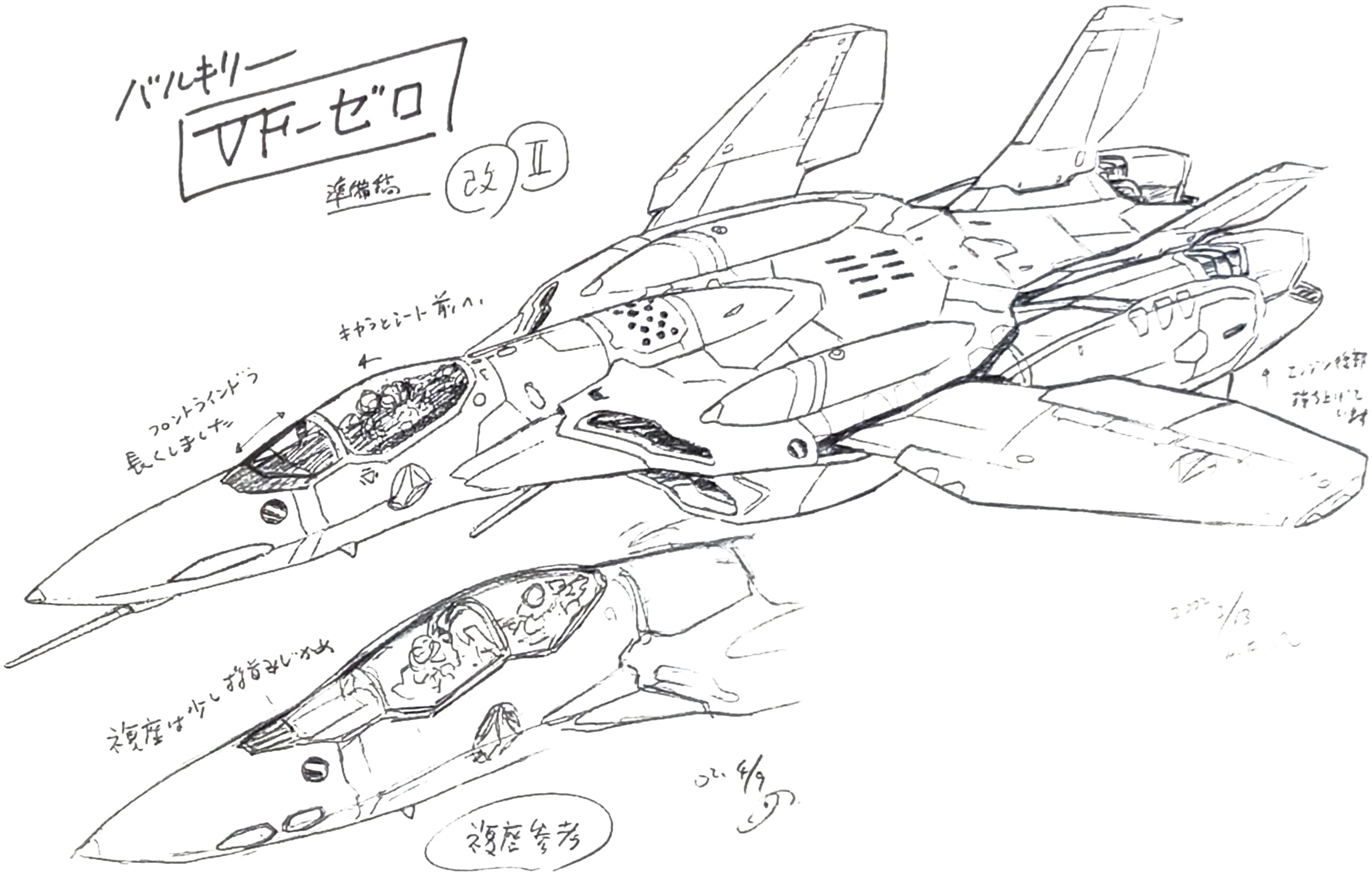
■VF-0フェニックス【準備稿】
VF-0 Phoenix【Preparatory draft】

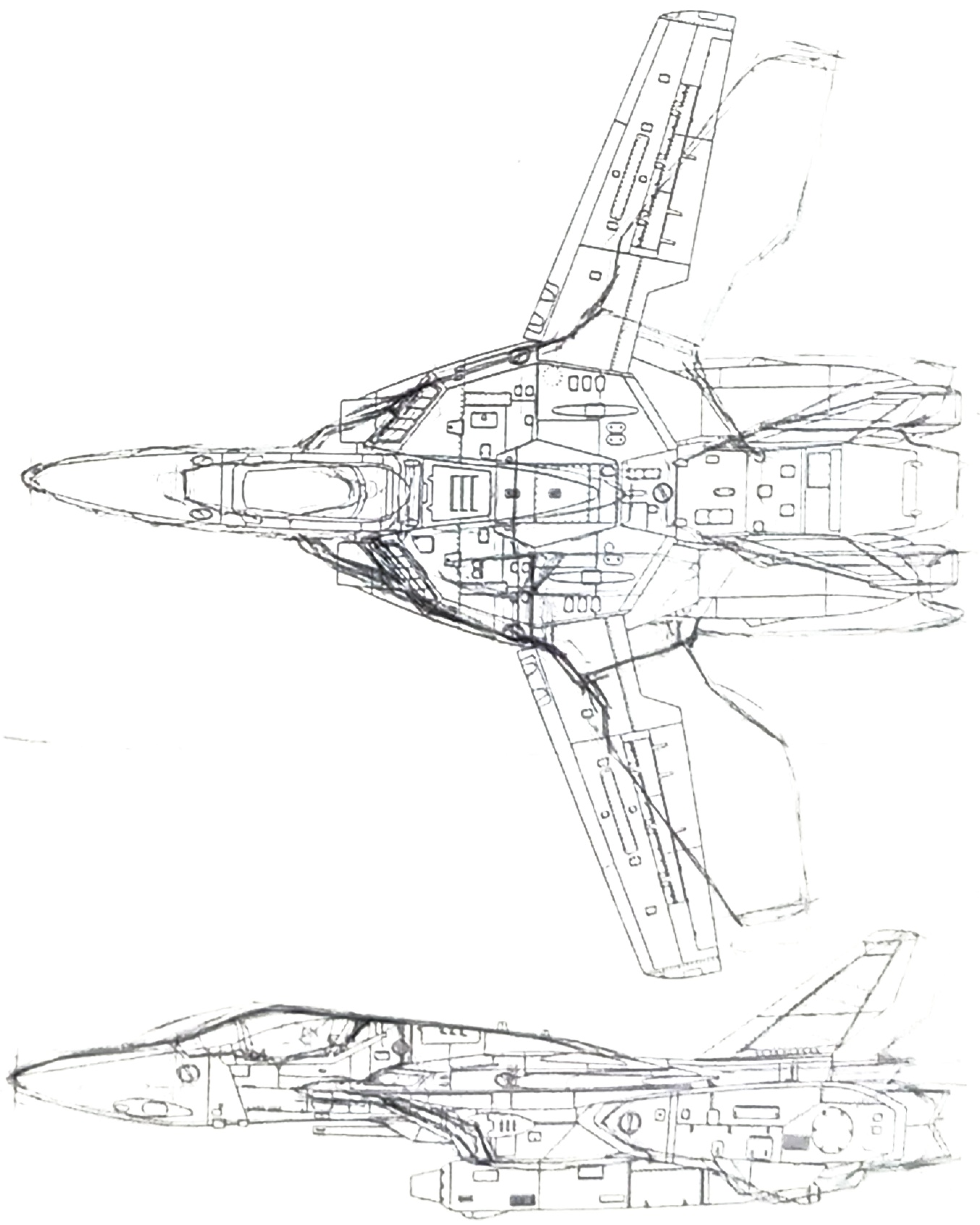


■VF-0フェニックス【準備稿改】
VF-0 Phoenix【Preparatory draft revision】

■VF-0フェニックス【準備稿改2】

VF-0 Phoenix【Preparatory draft revision ver.2】



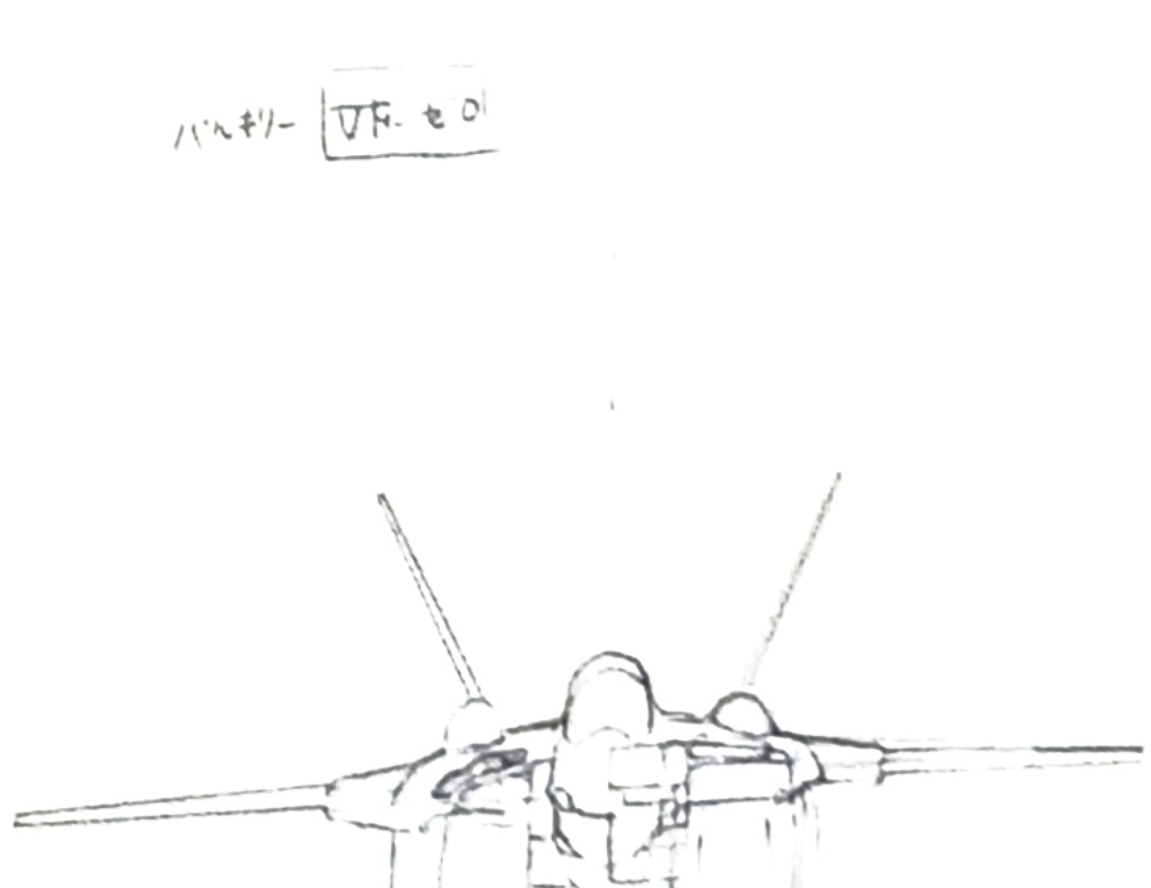


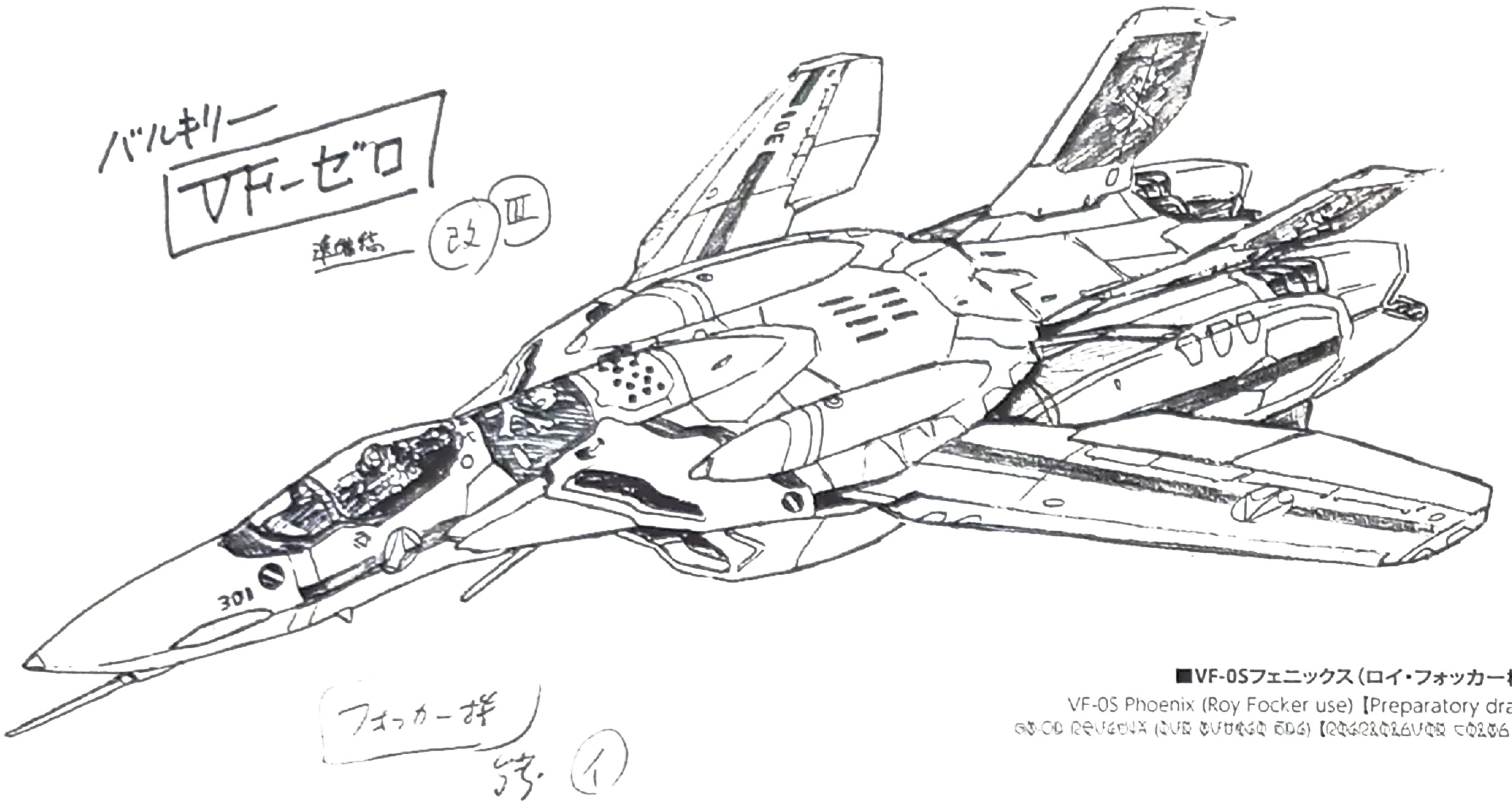
■VF-0フェニックス【初期四面図】

VF-0 Phoenix【early 4 view drawing】

VF-1バルキリーの前身機ということで、初めはVF-1の外形から逆算してデザインしようとしていたことがわかる。最終的には、VF-1よりもひと回り以上大きい機体として完成した。

Since it is the predecessor of the VF-1 Valkyrie, it can be seen that at first it was trying to design by calculating back from the outer shape of the VF-1. In the end, it was completed as an aircraft that was one size larger than the VF-1.

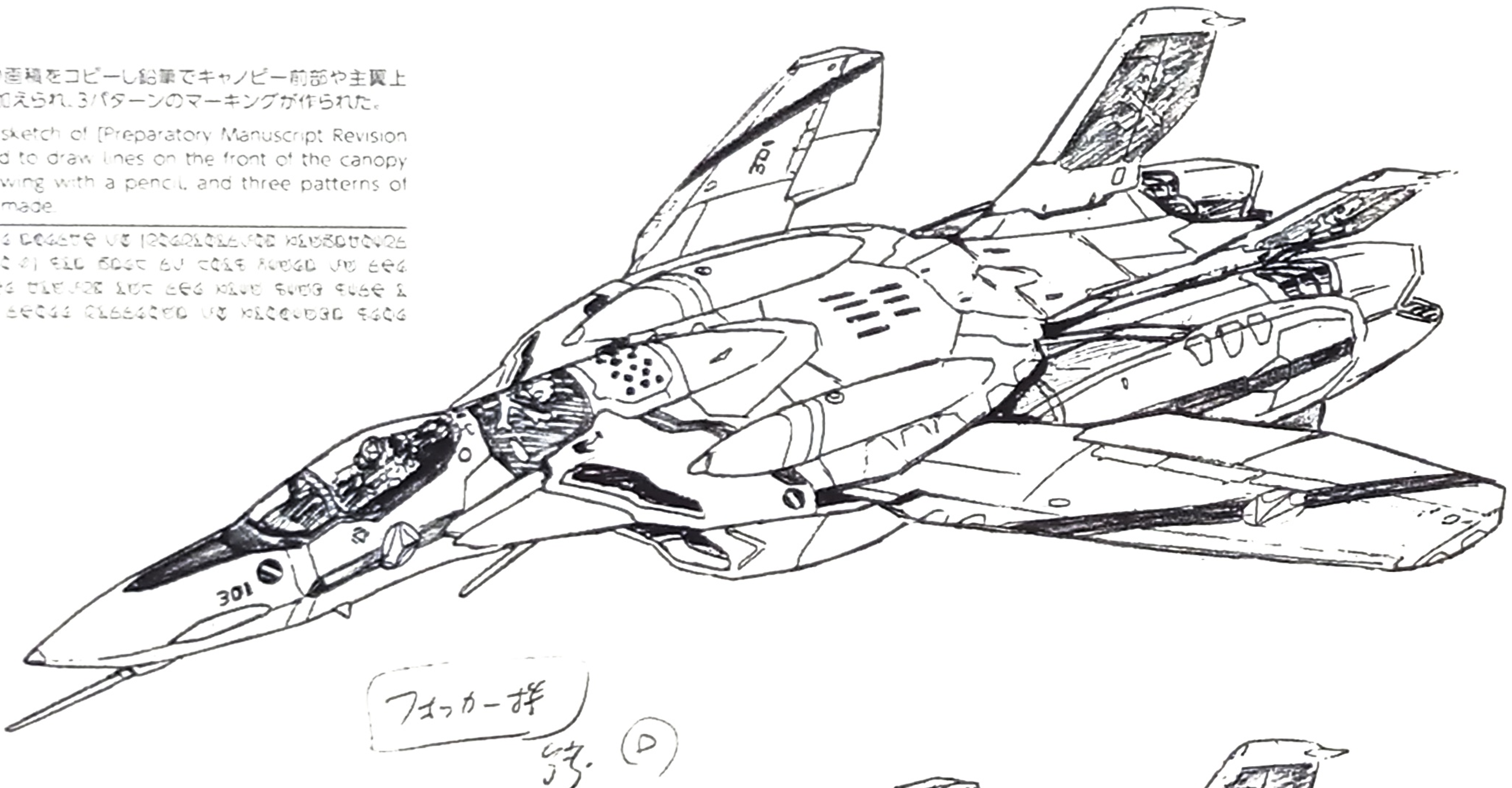




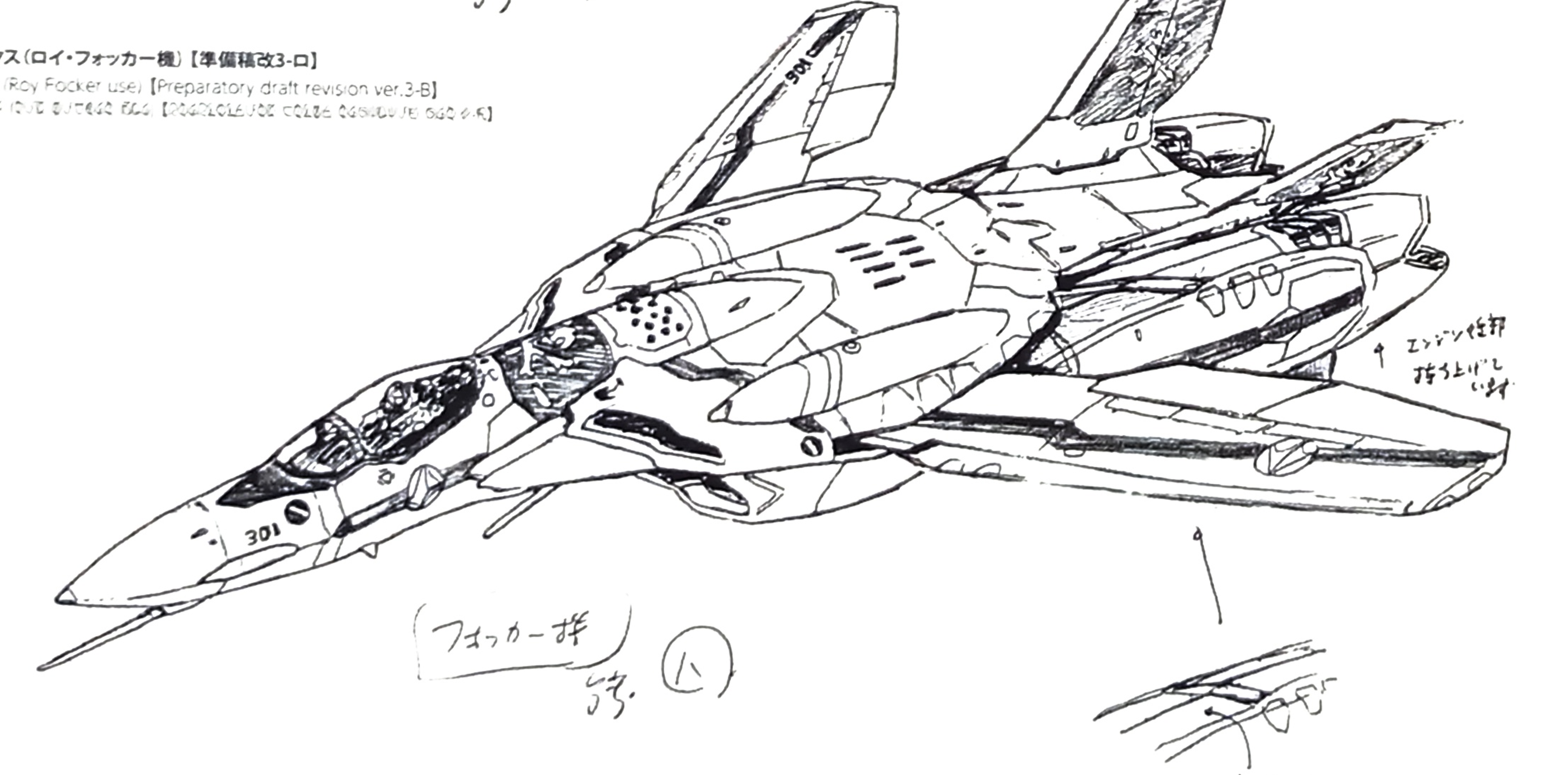
■VF-0Sフェニックス（ロイ・フォッカー機）【準備稿改3-イ】
VF-0S Phoenix (Roy Focker use)【Preparatory draft revision ver.3-A】

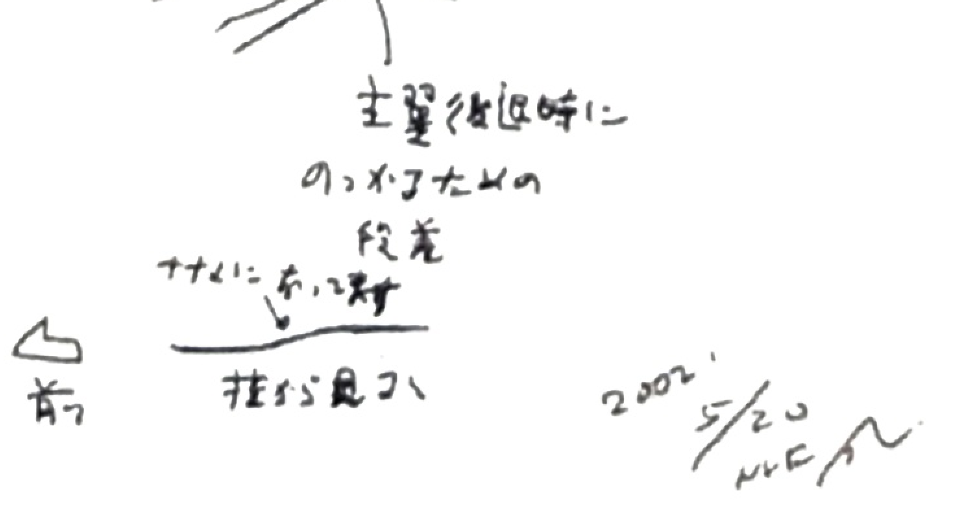
【準備稿改3】の原稿をコピーし鉛筆でキャノピー前部や主翼上のラインが描き加えられ、3パターンのマーキングが作られた。

A copy of the sketch of [Preparatory Manuscript Revision ver.3] was used to draw lines on the front of the canopy and the main wing with a pencil, and three patterns of markings were made.



■VF-0Sフェニックス（ロイ・フォッカー機）【準備稿改3-ロ】
VF-0S Phoenix (Roy Focker use)【Preparatory draft revision ver.3-B】

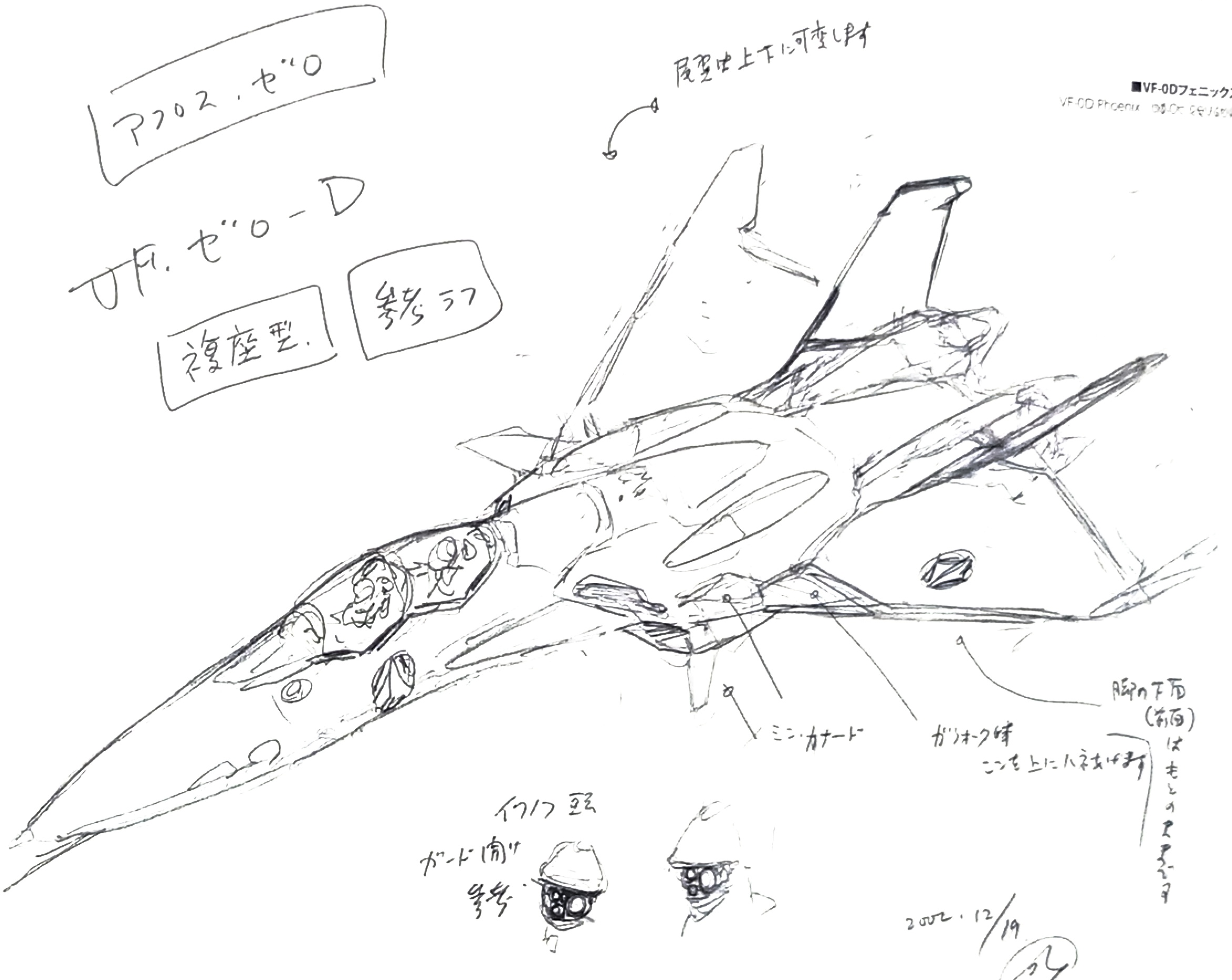




■VF-0Sフェニックス（ロイ・フォッカー機）【準備稿改3-ハ】
VF-0S Phoenix (Roy Focker use)【Preparatory draft revision ver.3-C】

■VF-0Dフェニックス

VF-0D Phoenix



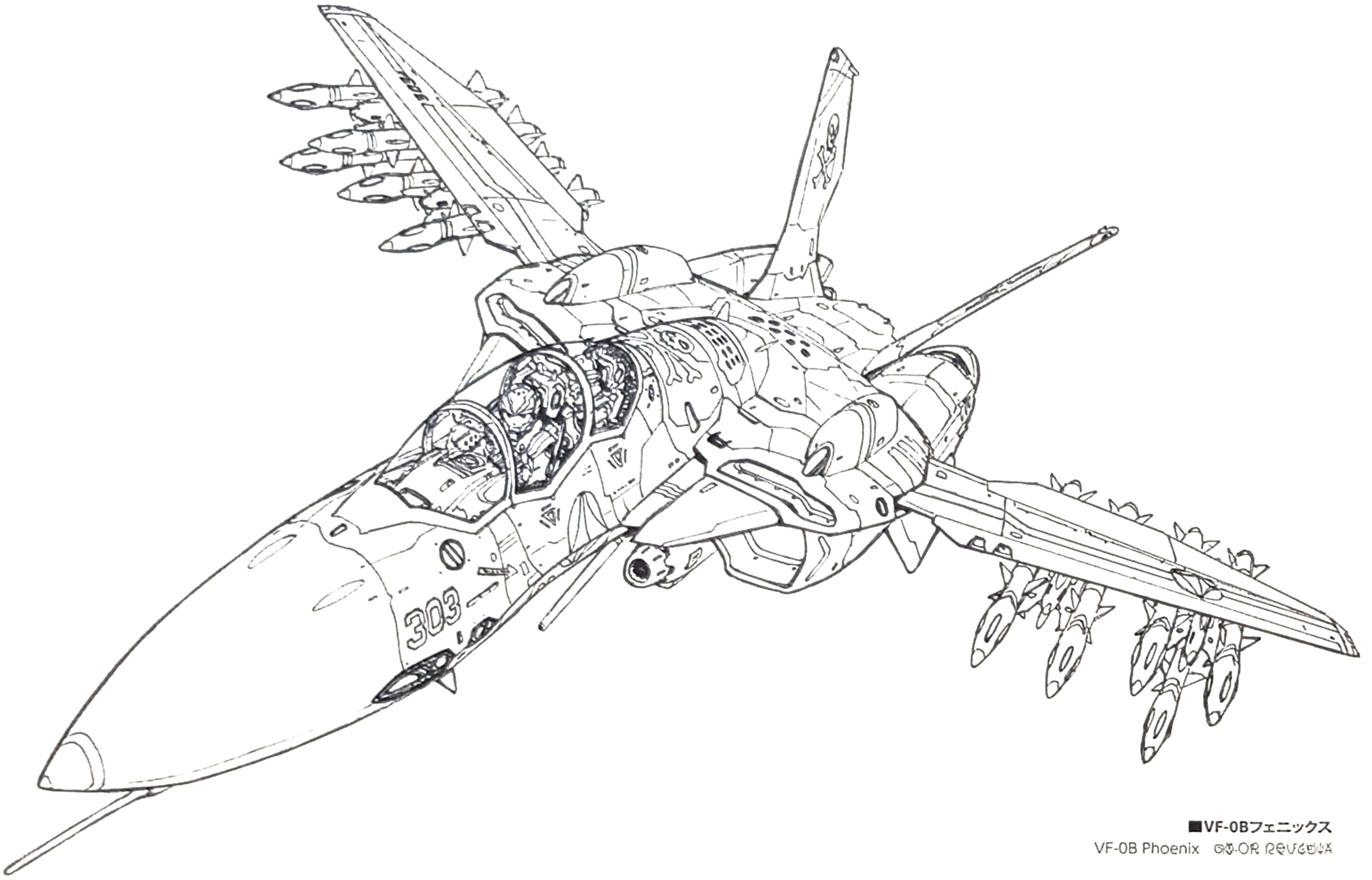


■VF-0Bフェニックス

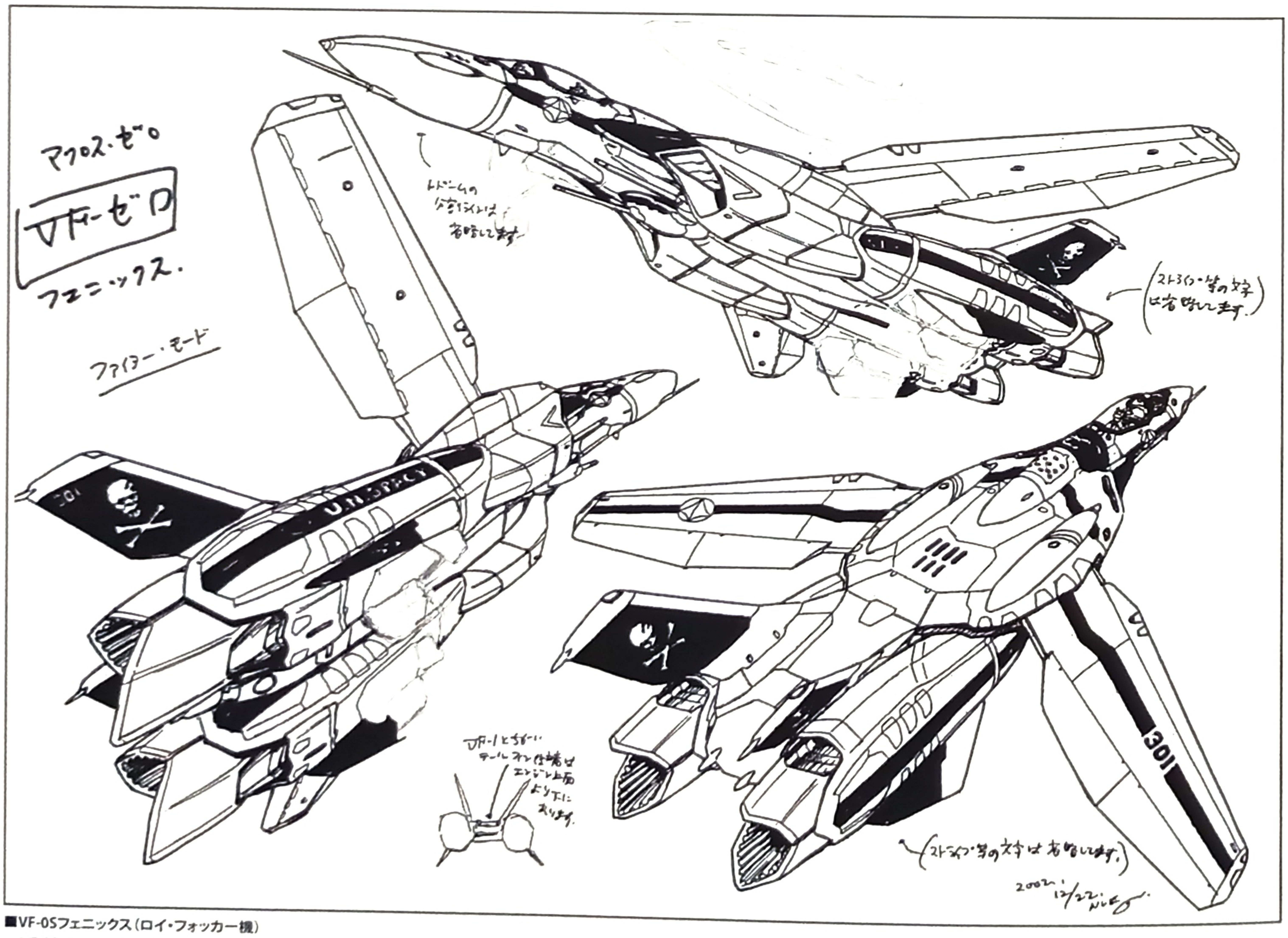
VF-0B Phoenix

左ページ【準備稿改3】の画稿を元に、機首を複座型として改造された。主人公・工藤シンが搭乗する機体として設定されたが、劇中では翼形の異なるD型に変更された。

Based on the sketch on the left page [Preparatory Manuscript Revision ver.3], the nose was remodeled as a double-seat type. It was set as the aircraft used by the main character, Shin Kudo, but in the play it was replaced by the VF-0D with a changed wing shape.



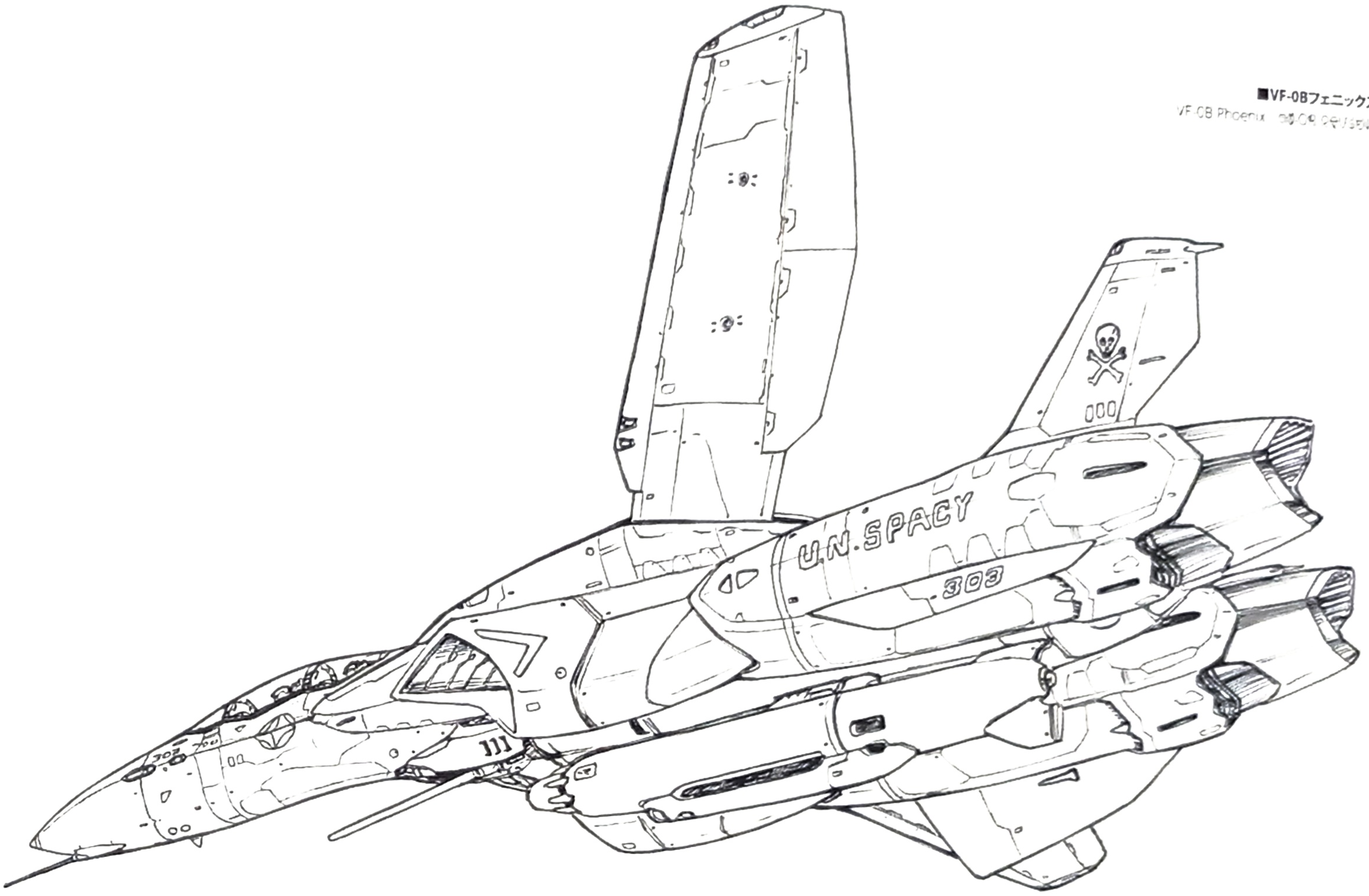
■VF-0Bフェニックス
VF-0B Phoenix



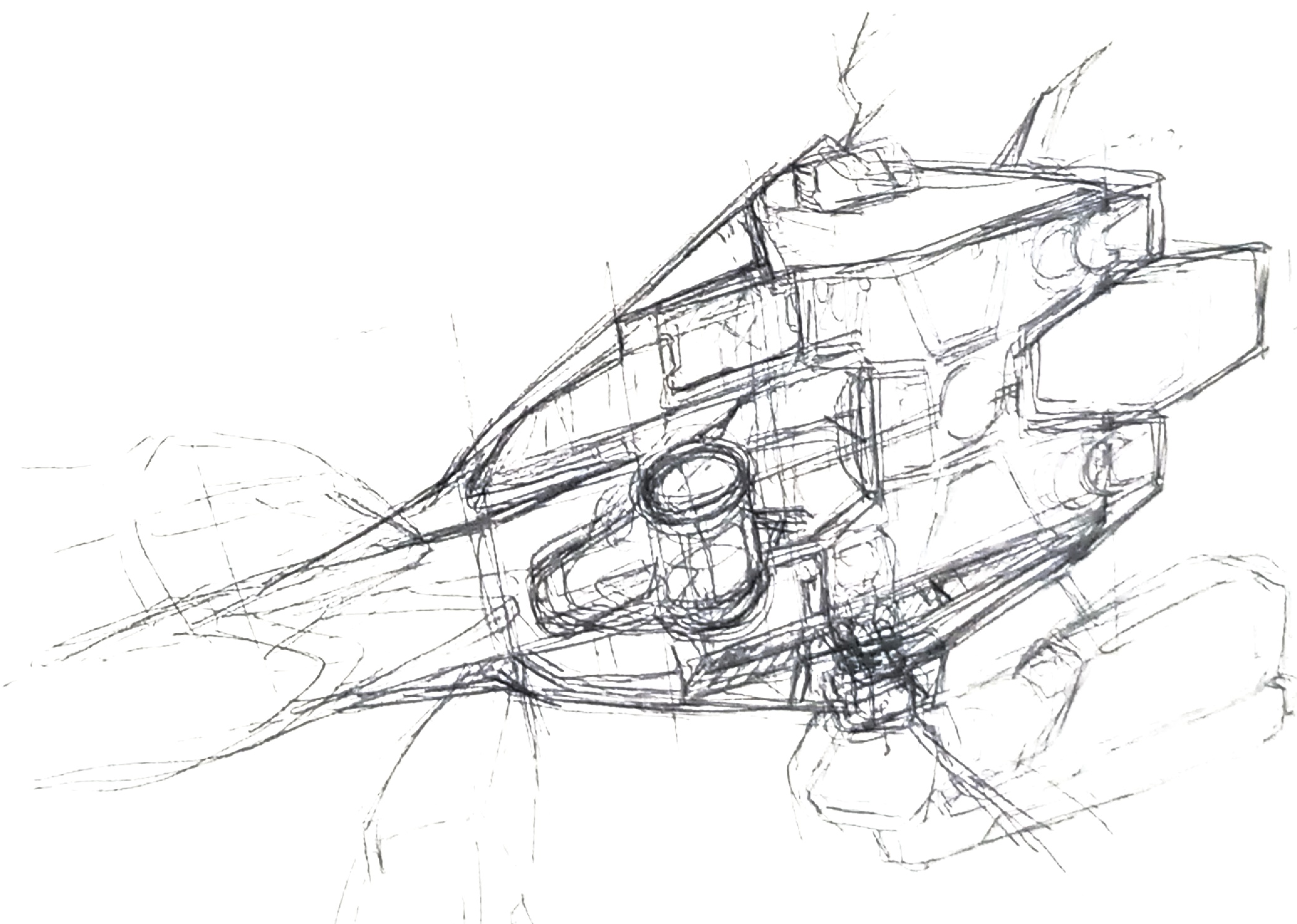
■VF-0Sフェニックス（ロイ・フォッカー機）
VF-0S Phoenix (Roy Focker use)

設定画のコピーを元に、着陸脚と脚庫扉の設定が描き加えられる途中と思われる画稿。上のスケッチには背負われるゴーストのアウトラインも見える。

Based on the copy of the setting image, the sketch that seems to be in the process of adding the setting of the landing gear and the landing gear storage door. You can also see the outline of the ghost carried on the back in the sketch above.



■VF-0Bフェニックス
VF-0B Phoenix

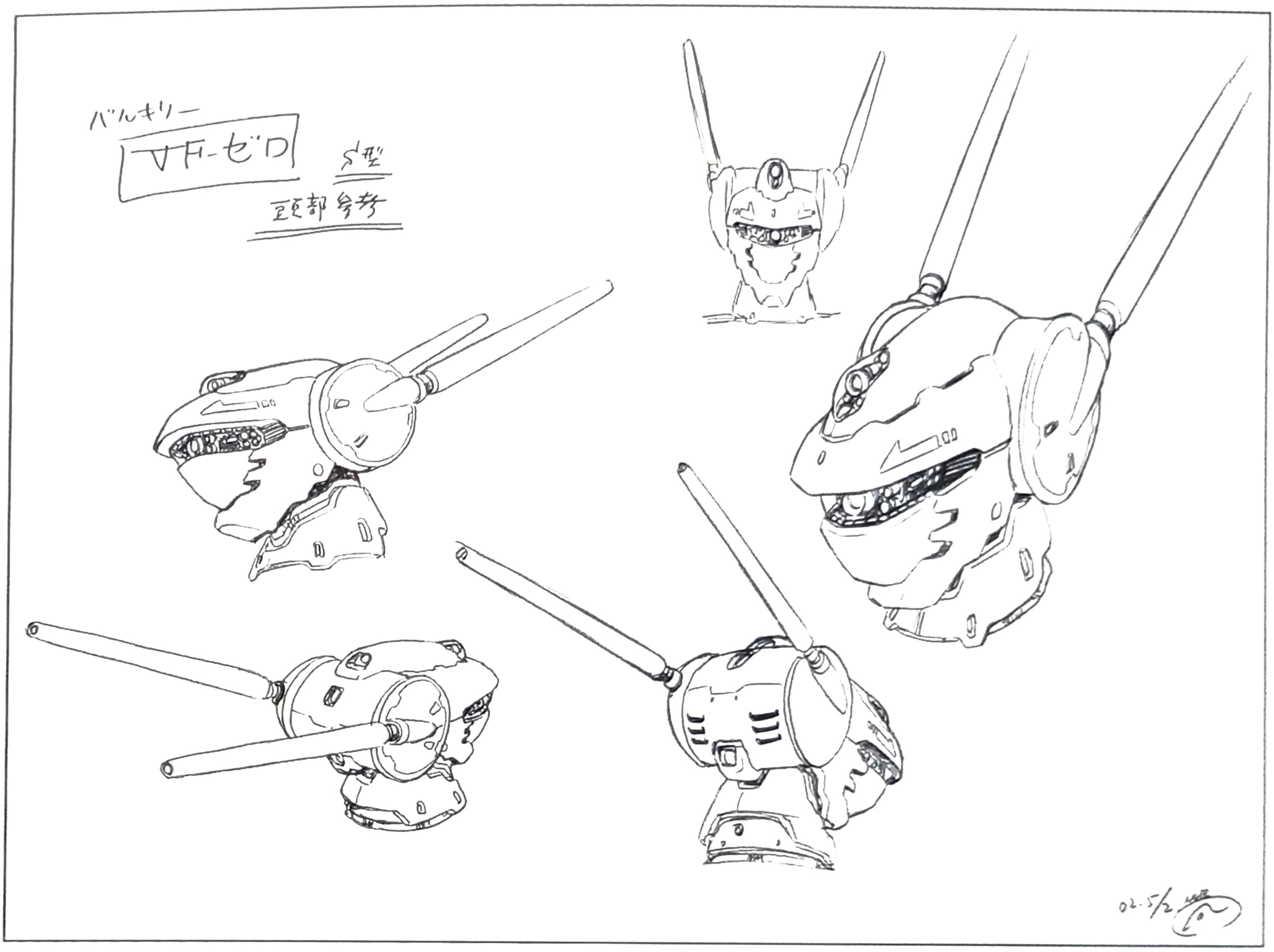


■VF-0フェニックス　変形機構
VF-0 Phoenix / transformation mechanism





■VF-0フェニックス／バトロイド
VF-0 Phoenix / Battroid mode
[illegible]

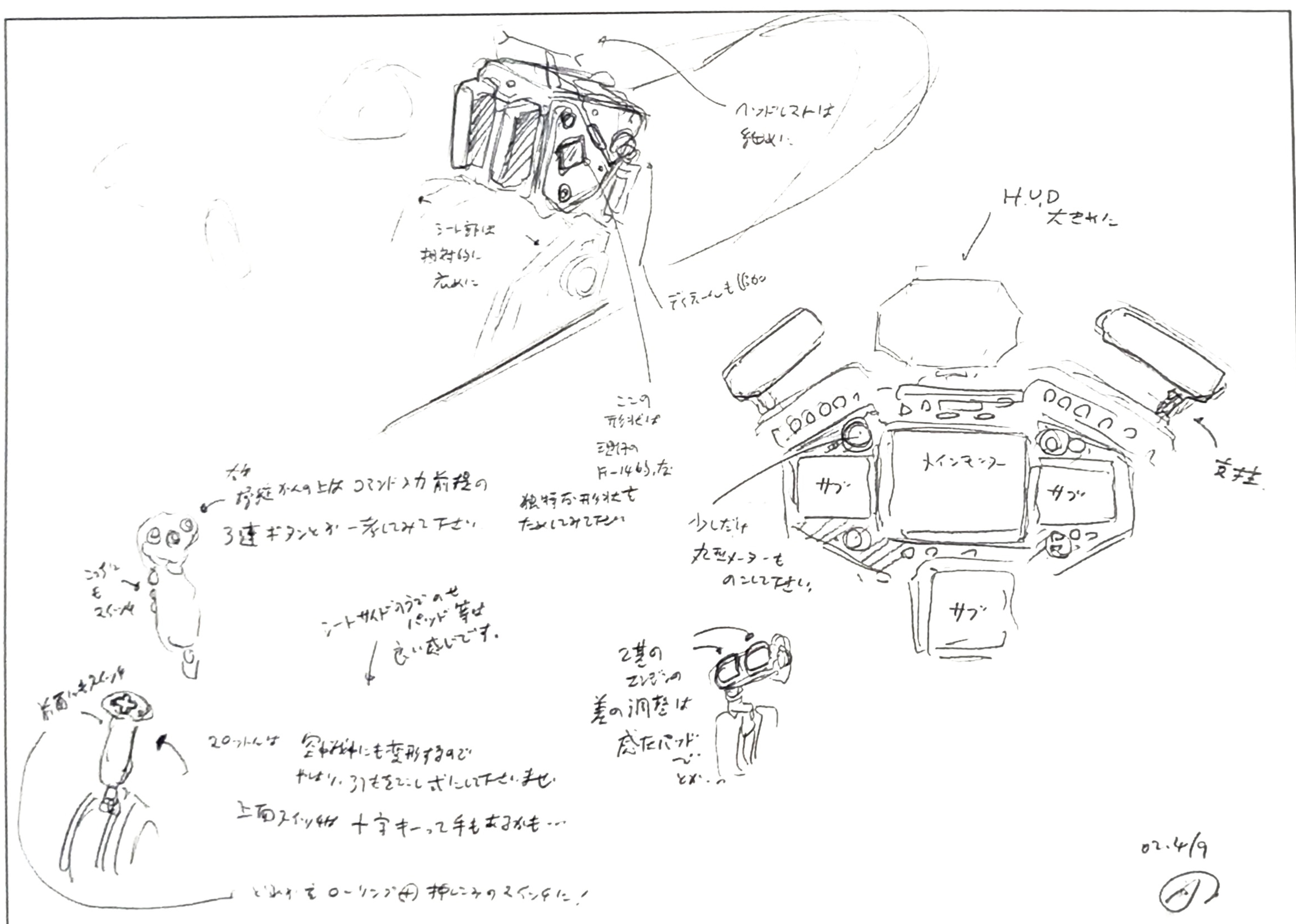


■VF-0Sフェニックス／頭部
VF-0S Phoenix / head



■VF-0フェニックス／変形機構
VF-0 Phoenix / tranceformation mechanism



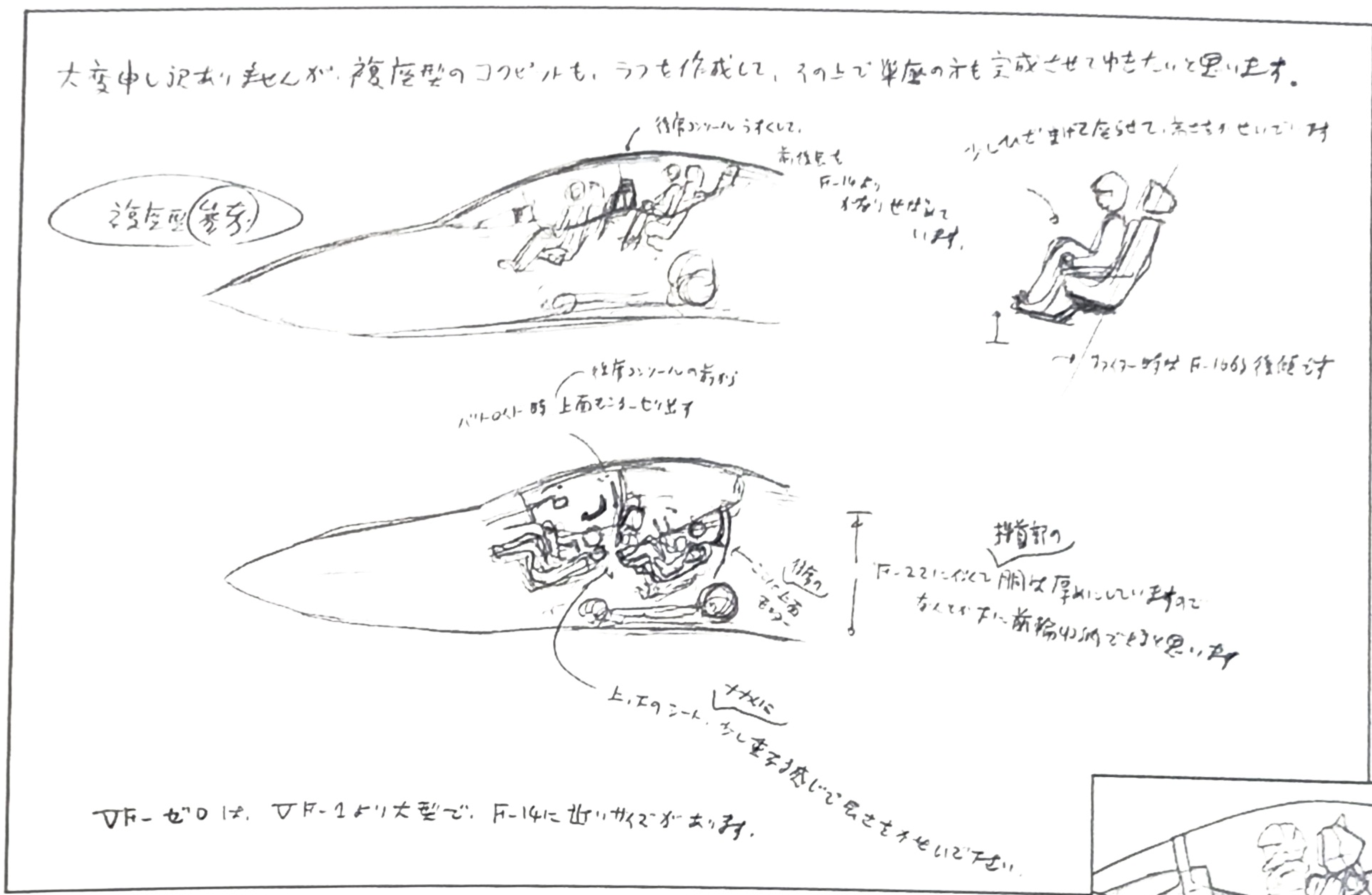


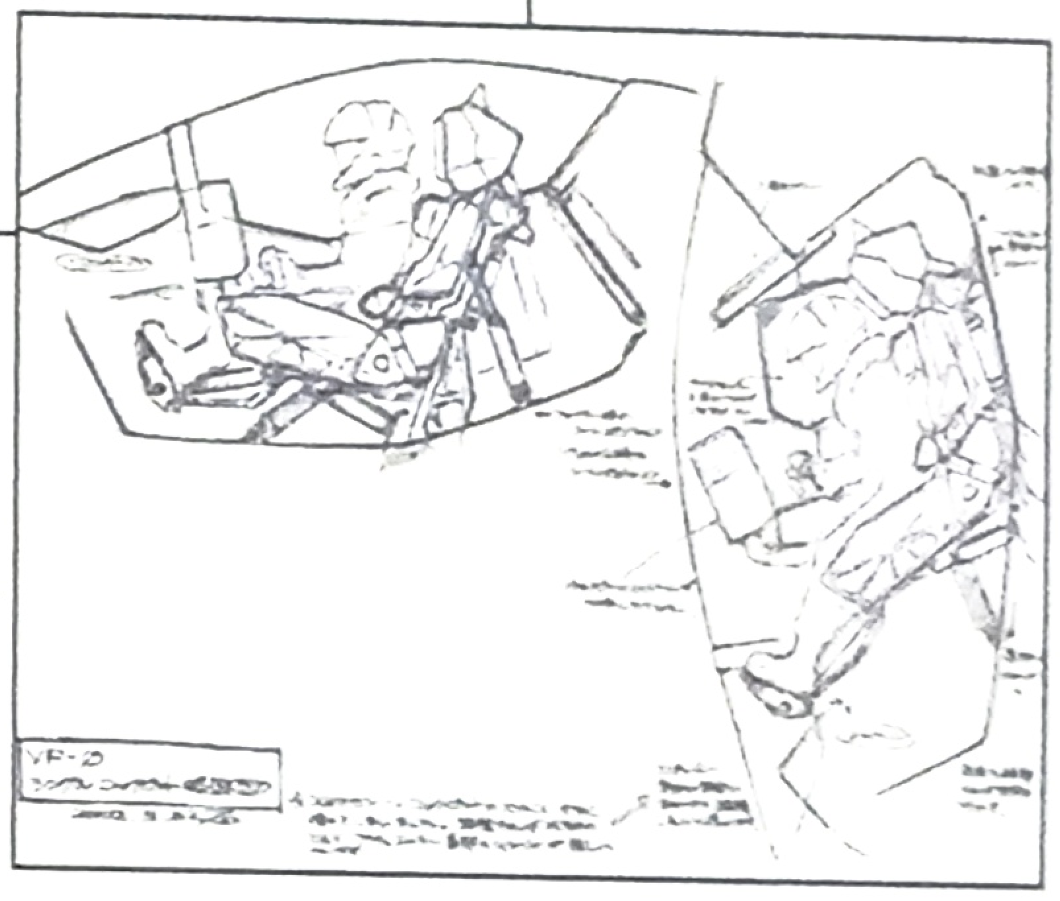
■VF-0フェニックス／コクピット

VF-0 Phoenix / cockpit

コクピットの正式デザインは河森氏ではなく、石垣純哉氏が手がけている。しかし、構造などデザインの方向性は事前にこれらの画稿により石垣氏へと提示されている。

The official design of the VF-0's cockpit is not by Kawamori, but by Junya Ishigaki. However, the direction of design such as structure is presented to Mr. Ishigaki in advance by these sketches.



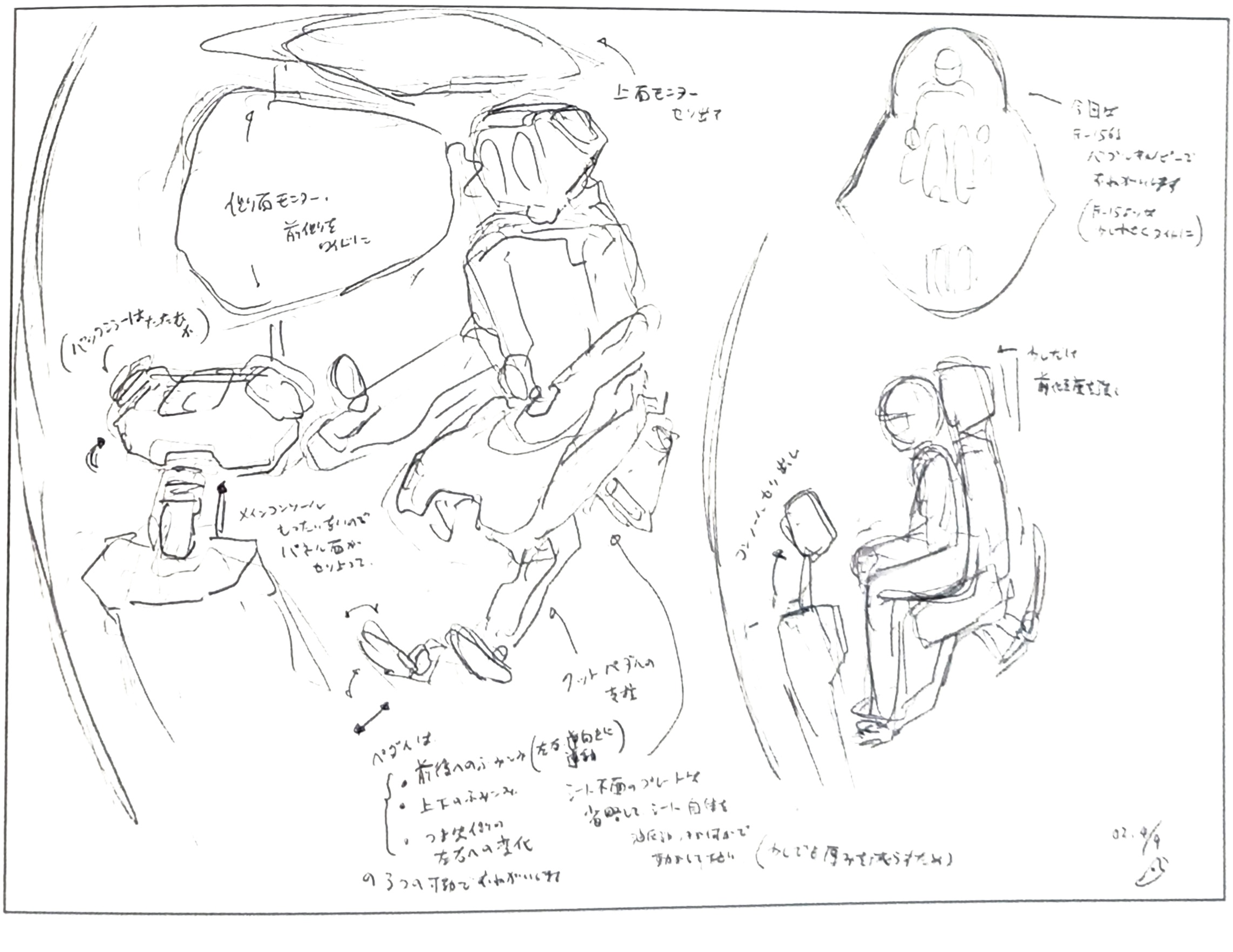


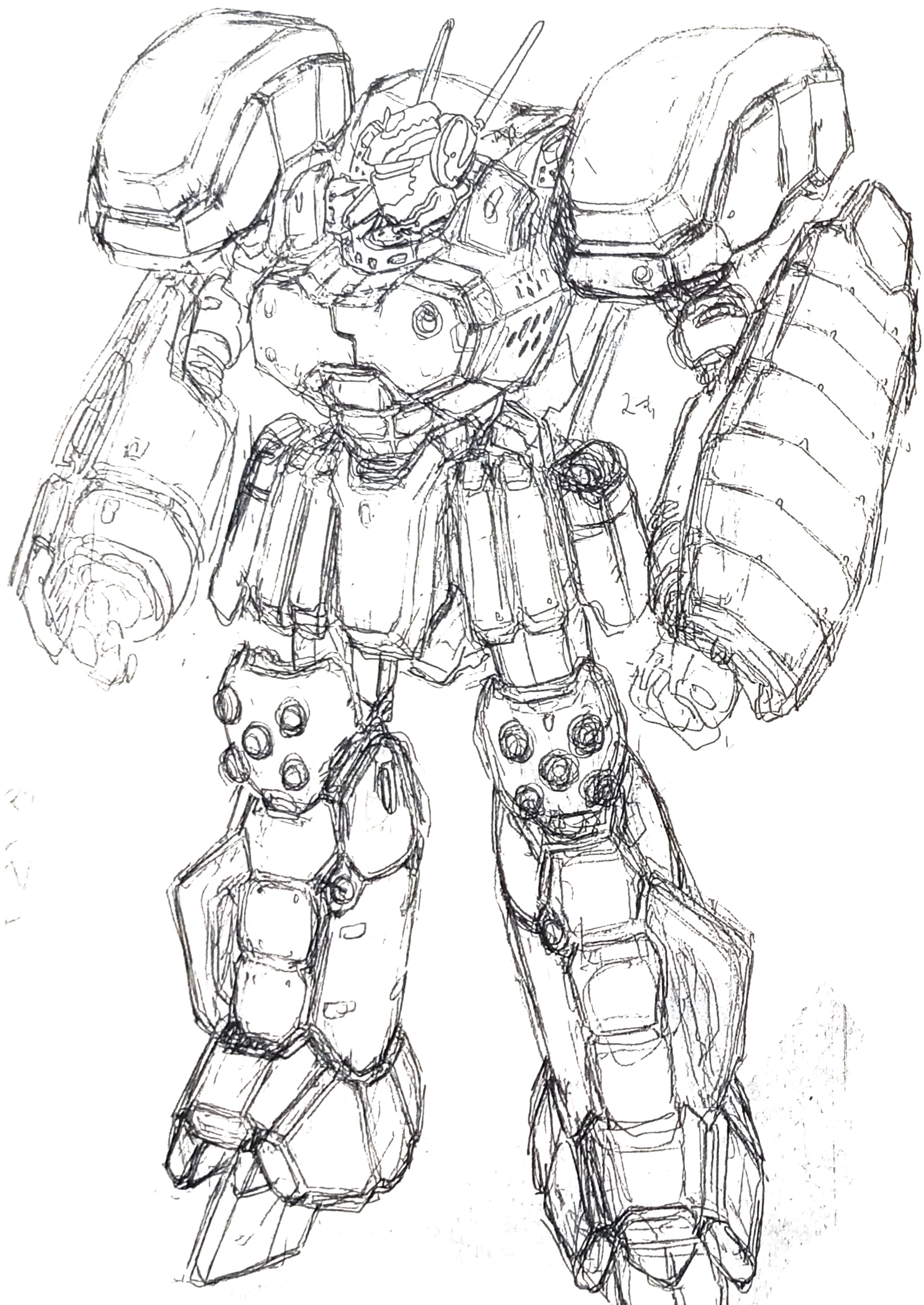
■VF-0フェニックス／コクピット【設定画】

VF-0 Phoenix / cockpit【model sheet】

右は石垣純哉氏による最終デザイン画稿。

On the right is the final design sketch by Junya Ishigaki.





■VF-0Sフェニックス(アーマード装備)

VF-0S Phoenix (with Armored Pack)

うっすらとVF-0のバトロイドが見えることから、コピーした画稿を下敷きにアーマード装備を描き加えたものであろう。

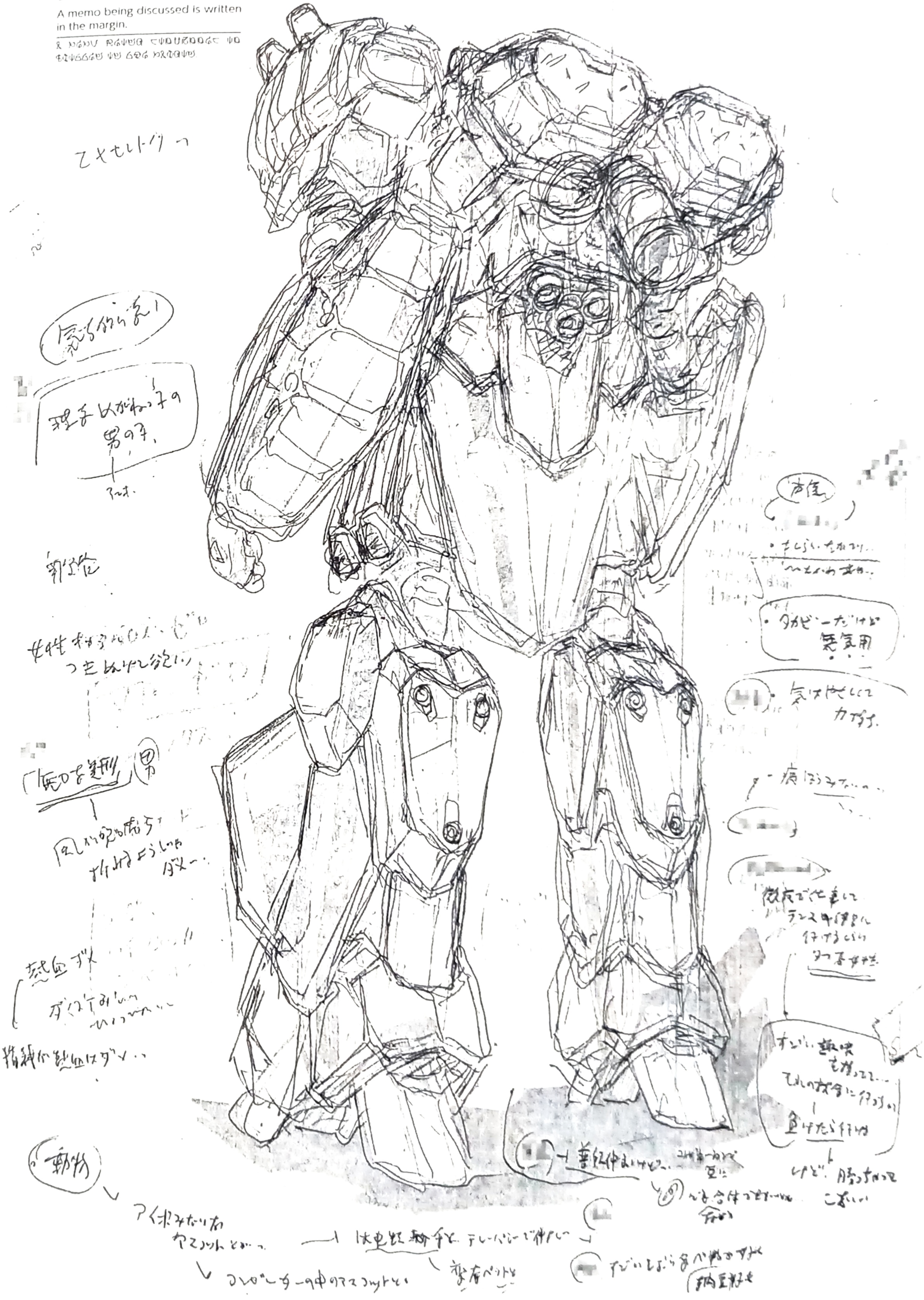
Since the VF-0 Battroid can be seen faintly, it is probably a copy of the sketch with armored equipment added to the underlay.

■VF-0Sフェニックス(アーマード装備)

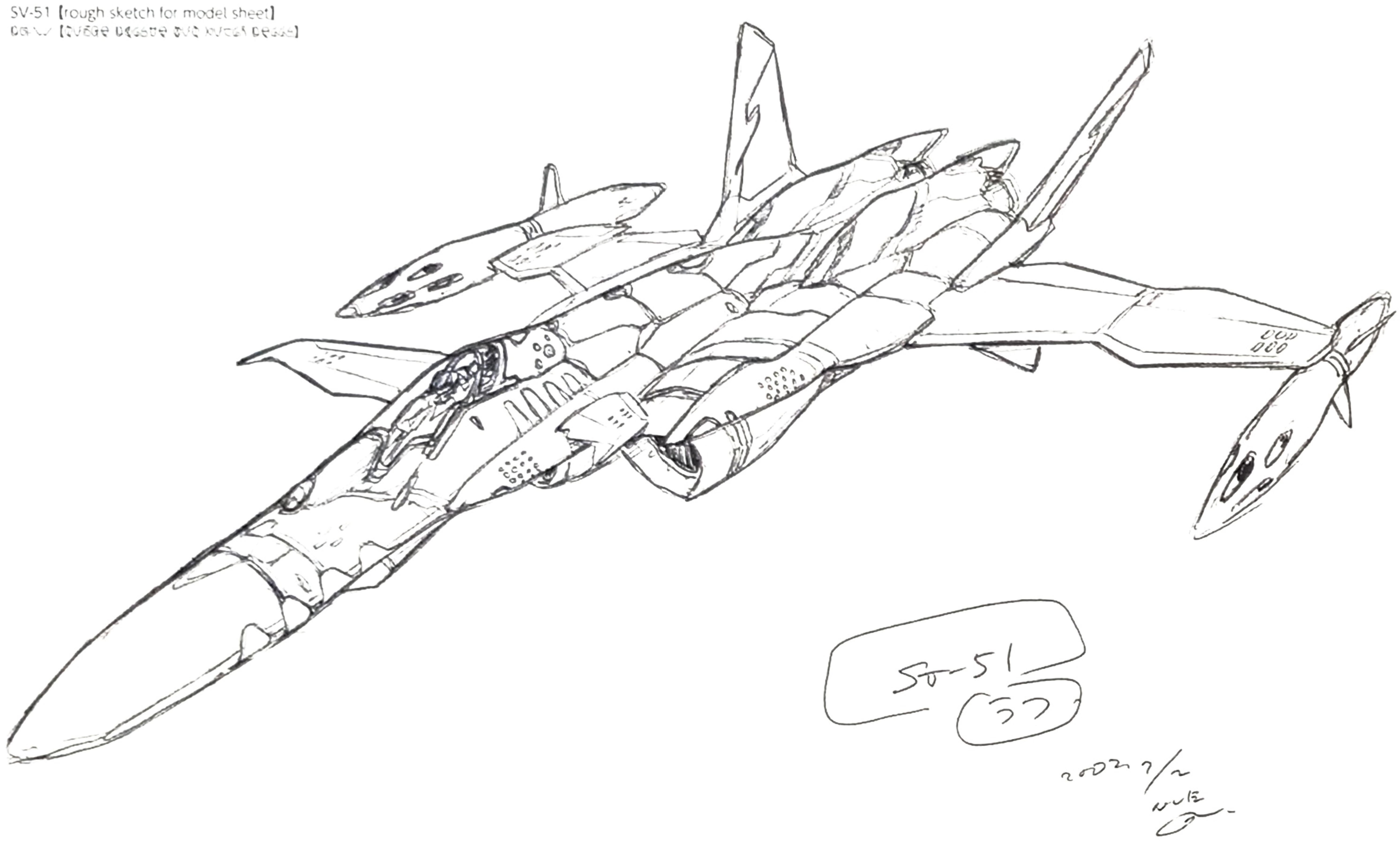
VF-0S Phoenix (with Armored Pack)

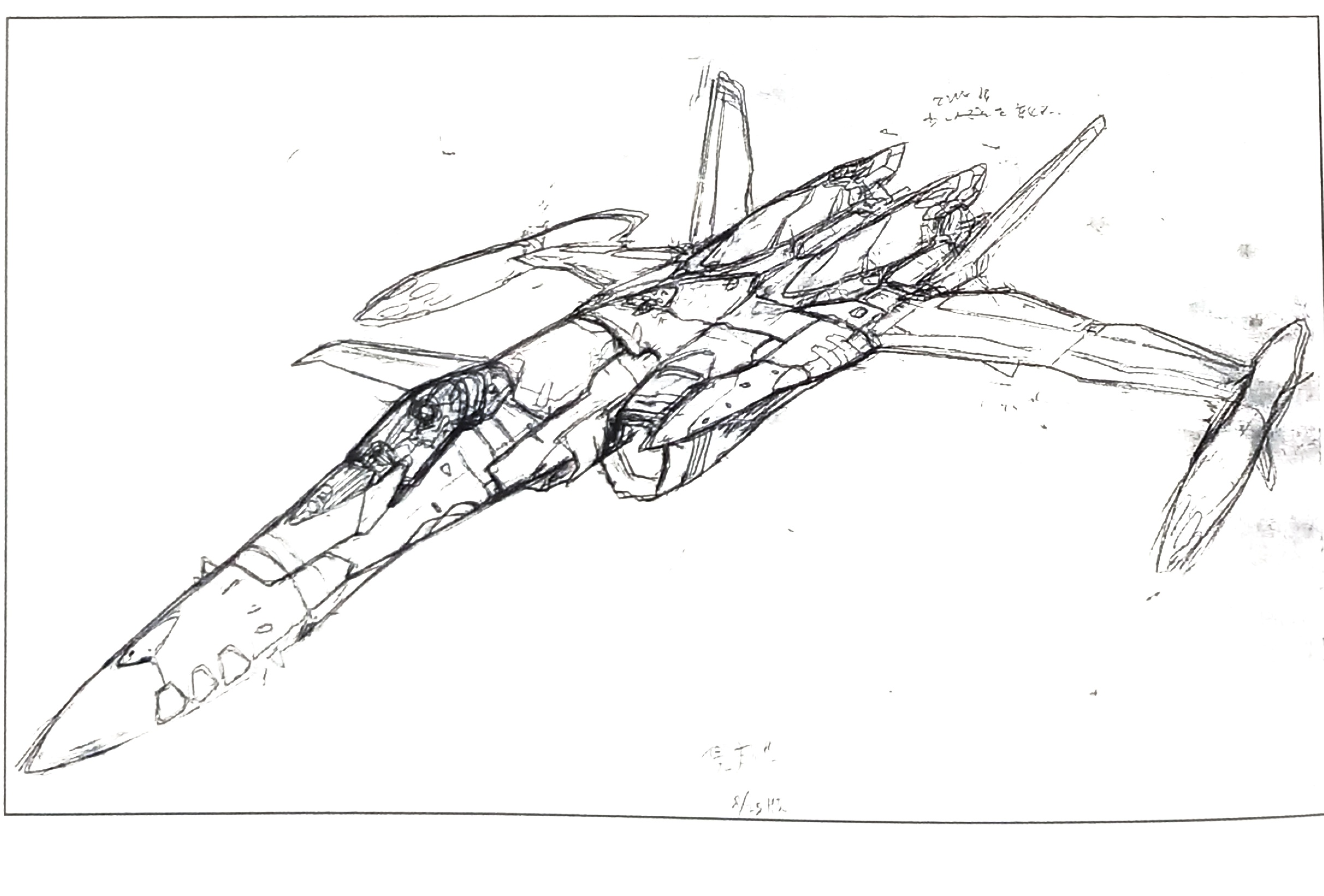
余白に打ち合わせ中のメモが書き込まれている。

A memo being discussed is written in the margin.

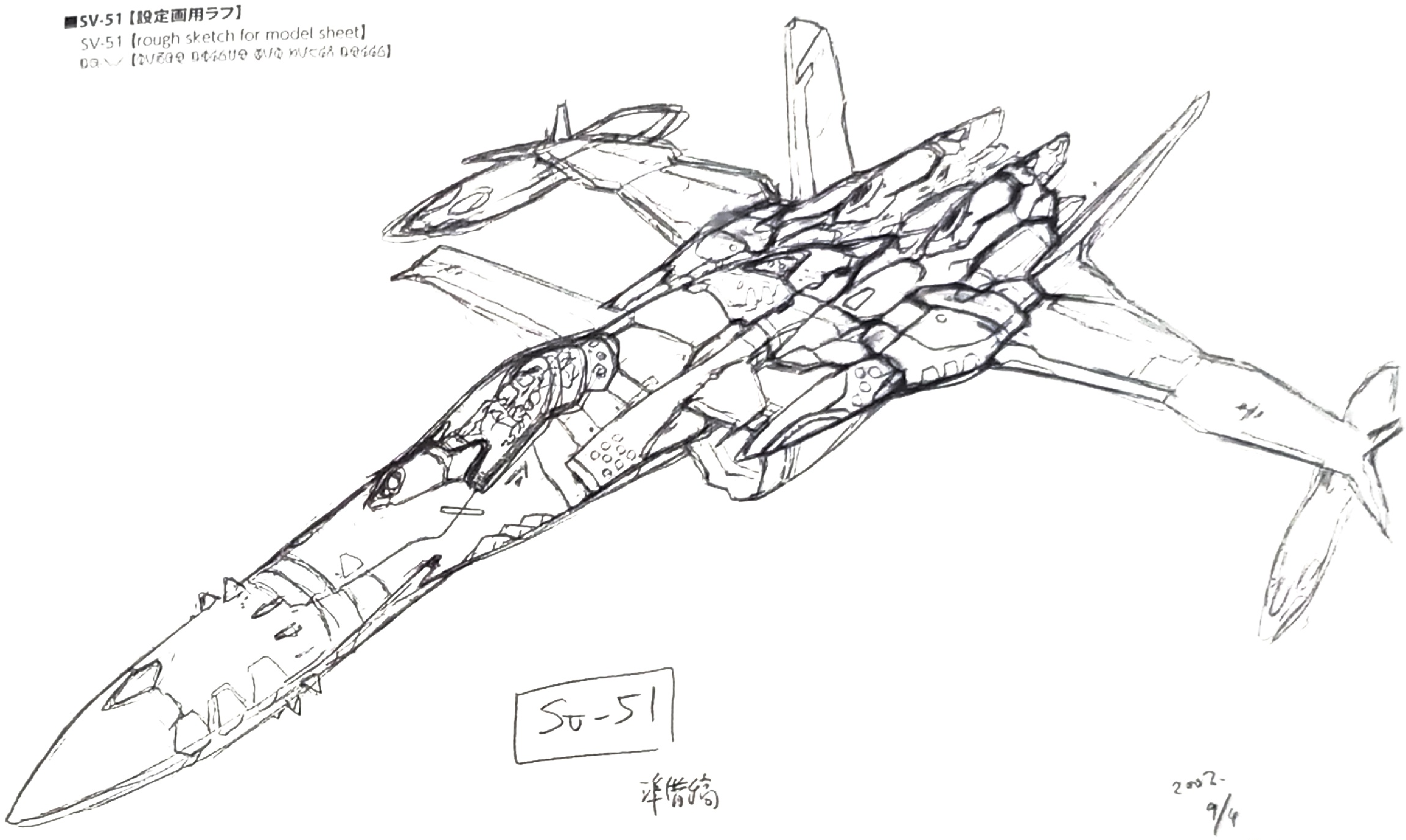


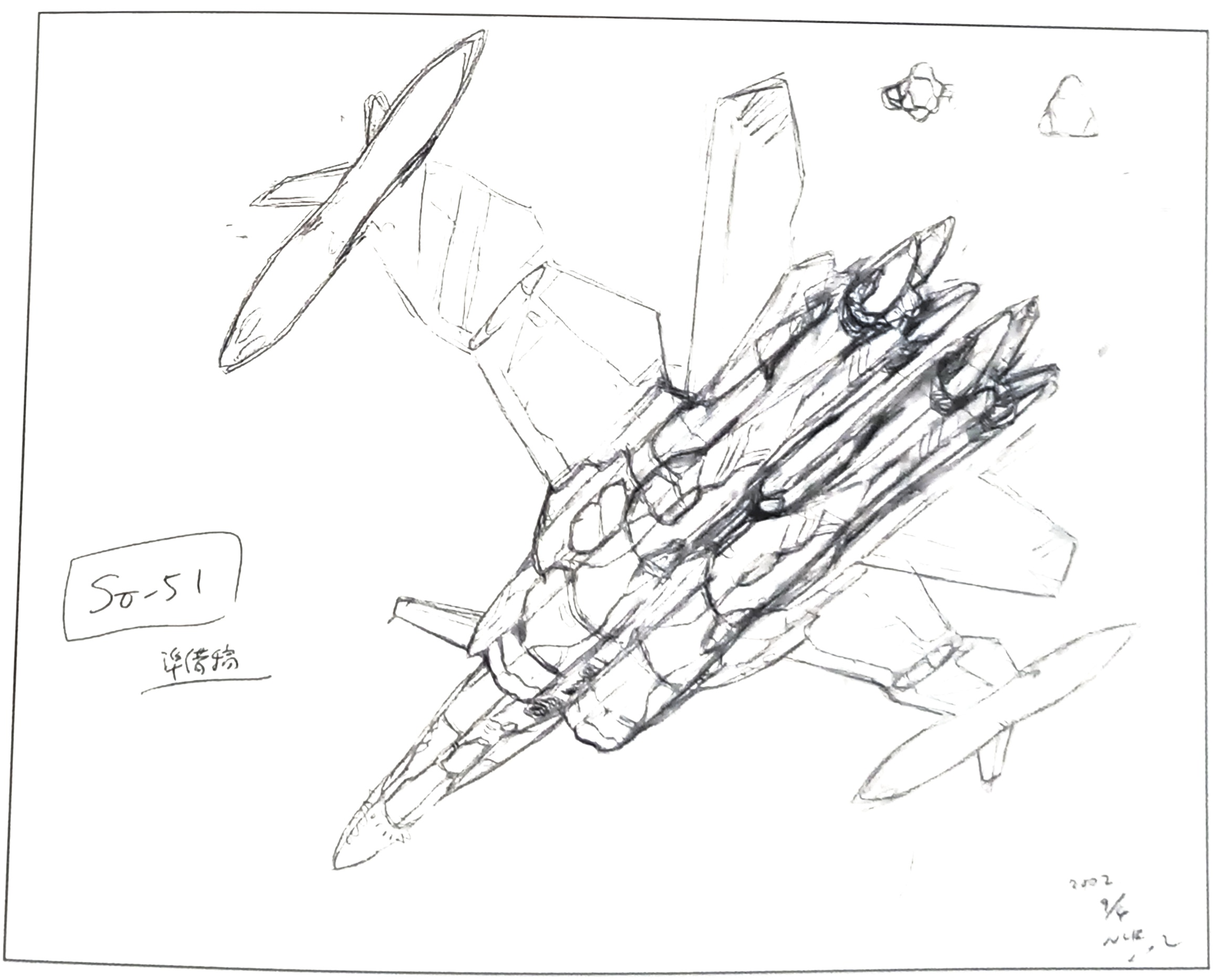
■SV-51【設定画用ラフ】
SV-51【rough sketch for model sheet】
[illegible]

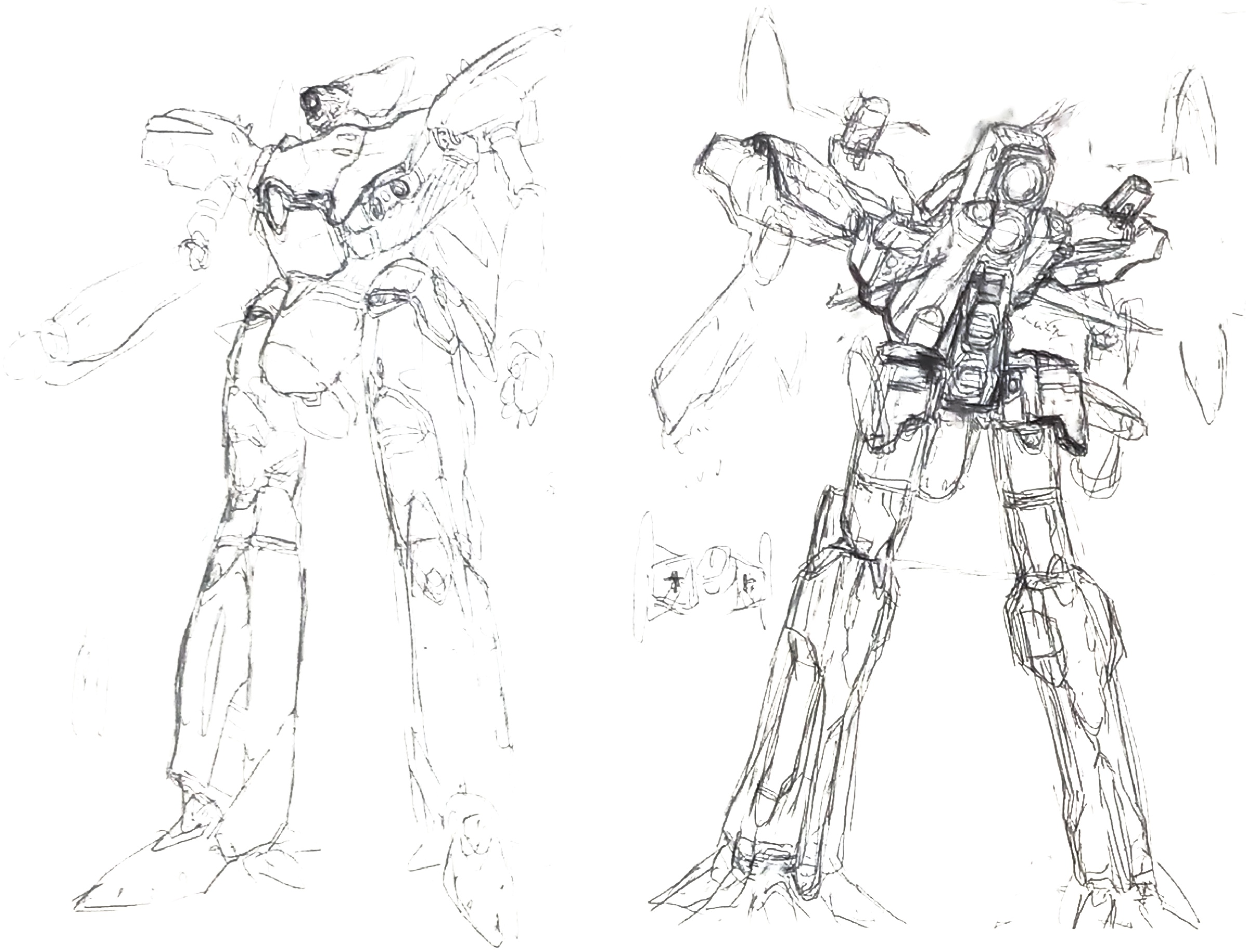




■SV-51【設定画用ラフ】
SV-51【rough sketch for model sheet】





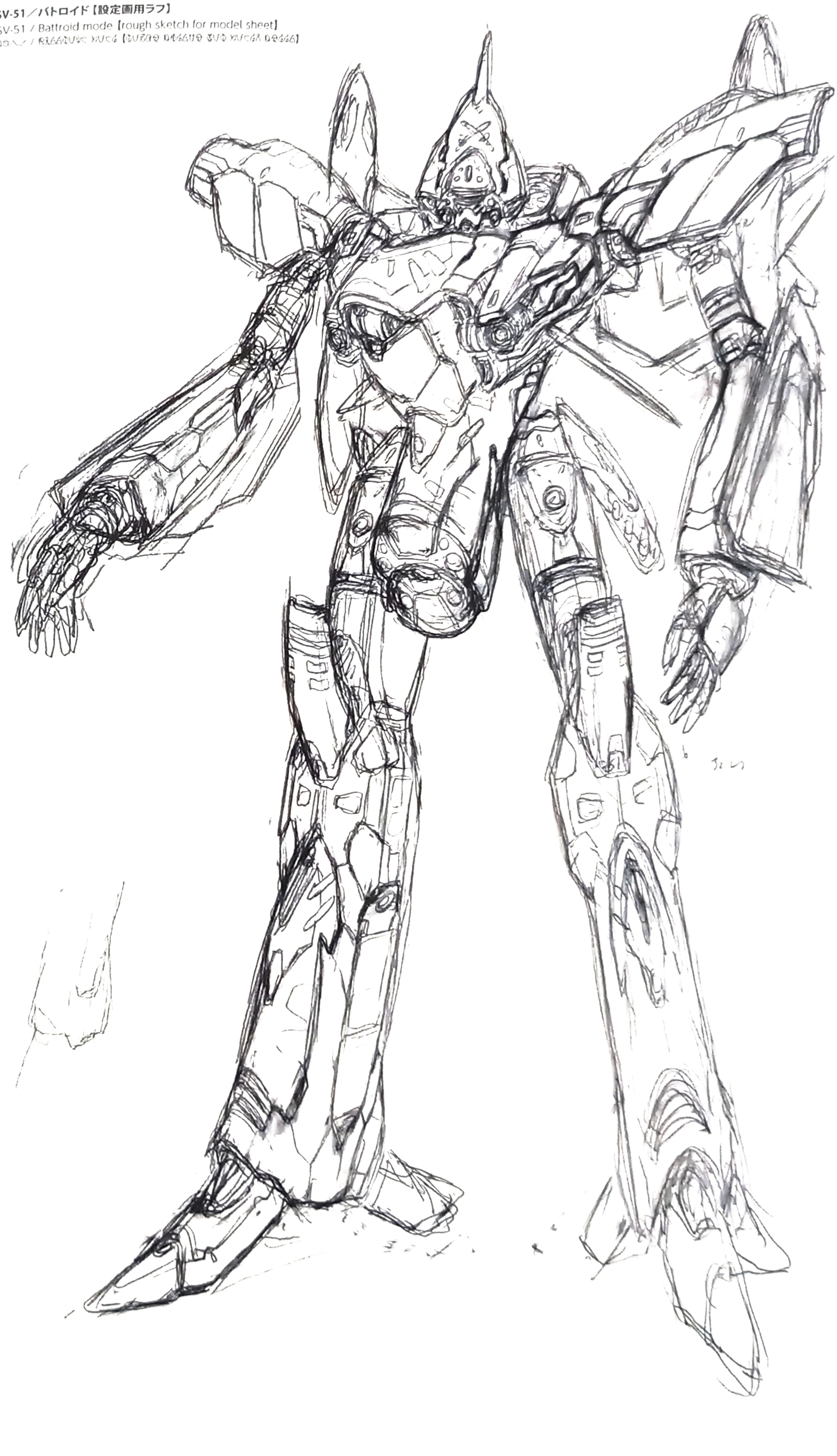


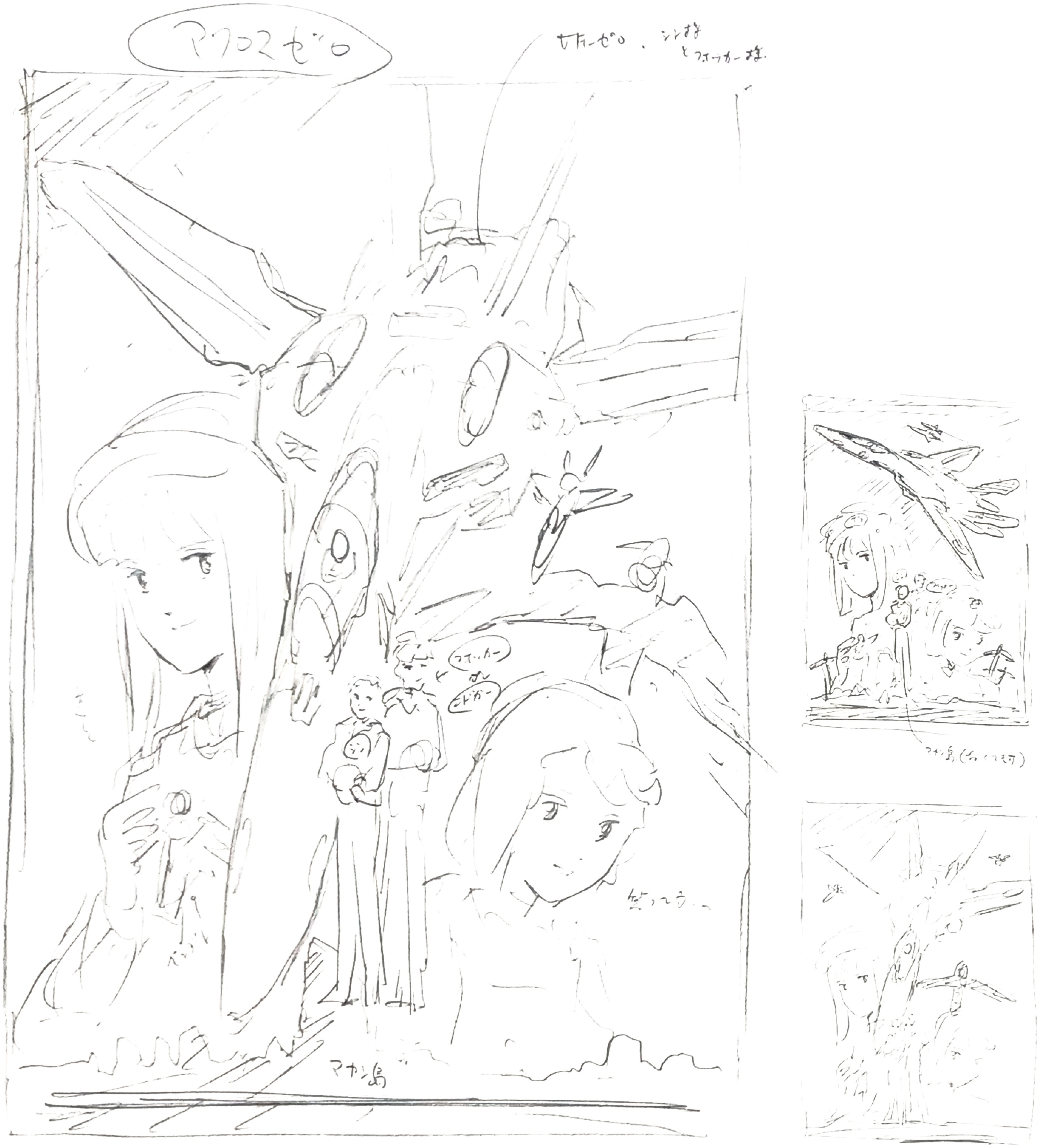




■SV-51／バトロイド【設定画用ラフ】
SV-51 / Battroid mode【rough sketch for model sheet】

■SV-51／バトロイド【設定画用ラフ】
SV-51 / Battroid mode【rough sketch for model sheet】





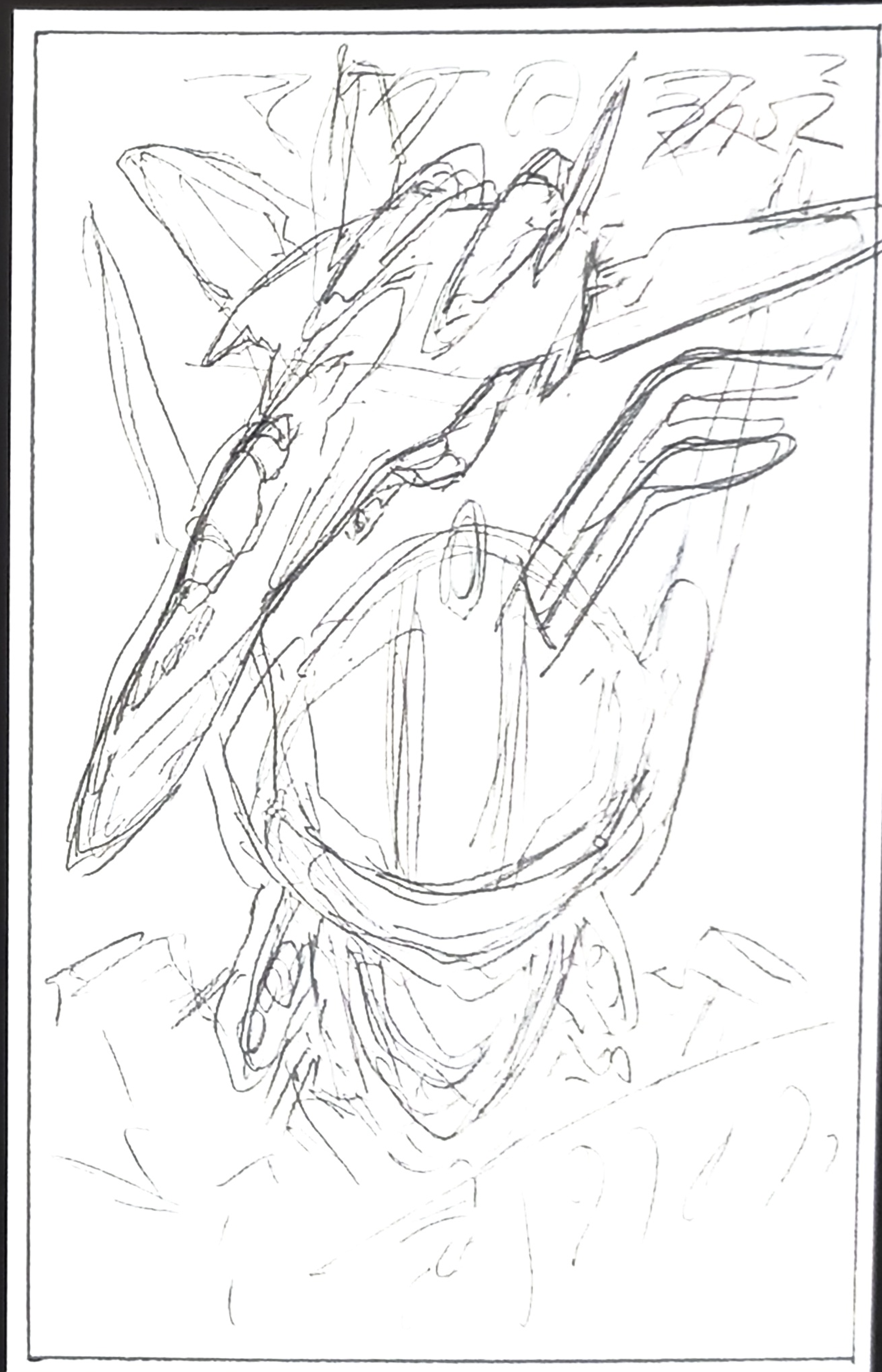
■『マクロスゼロ』キービジュアル【レイアウト】
[Macross Zero] key visual【layout】
[illegible]

2008

マクロスF

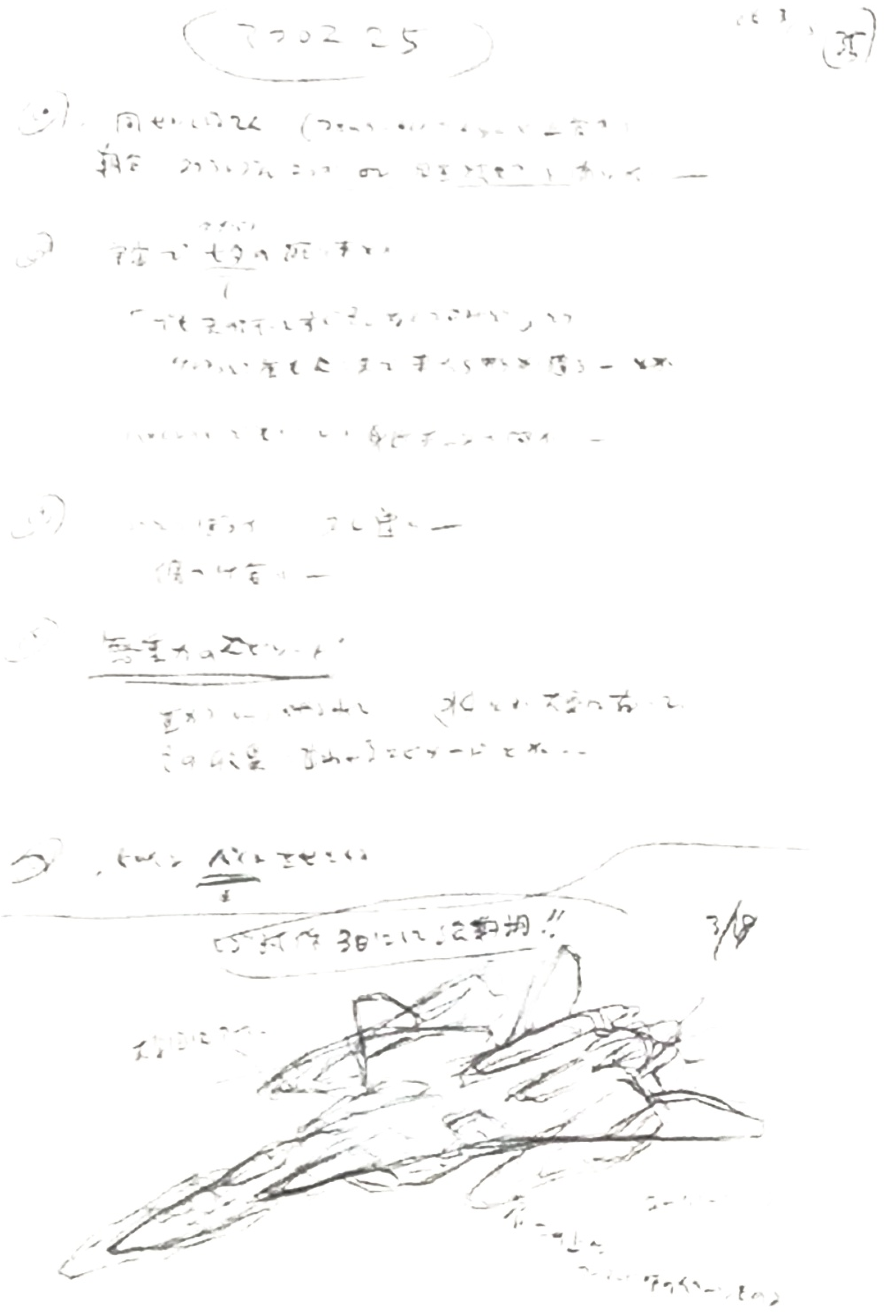
TVシリーズ

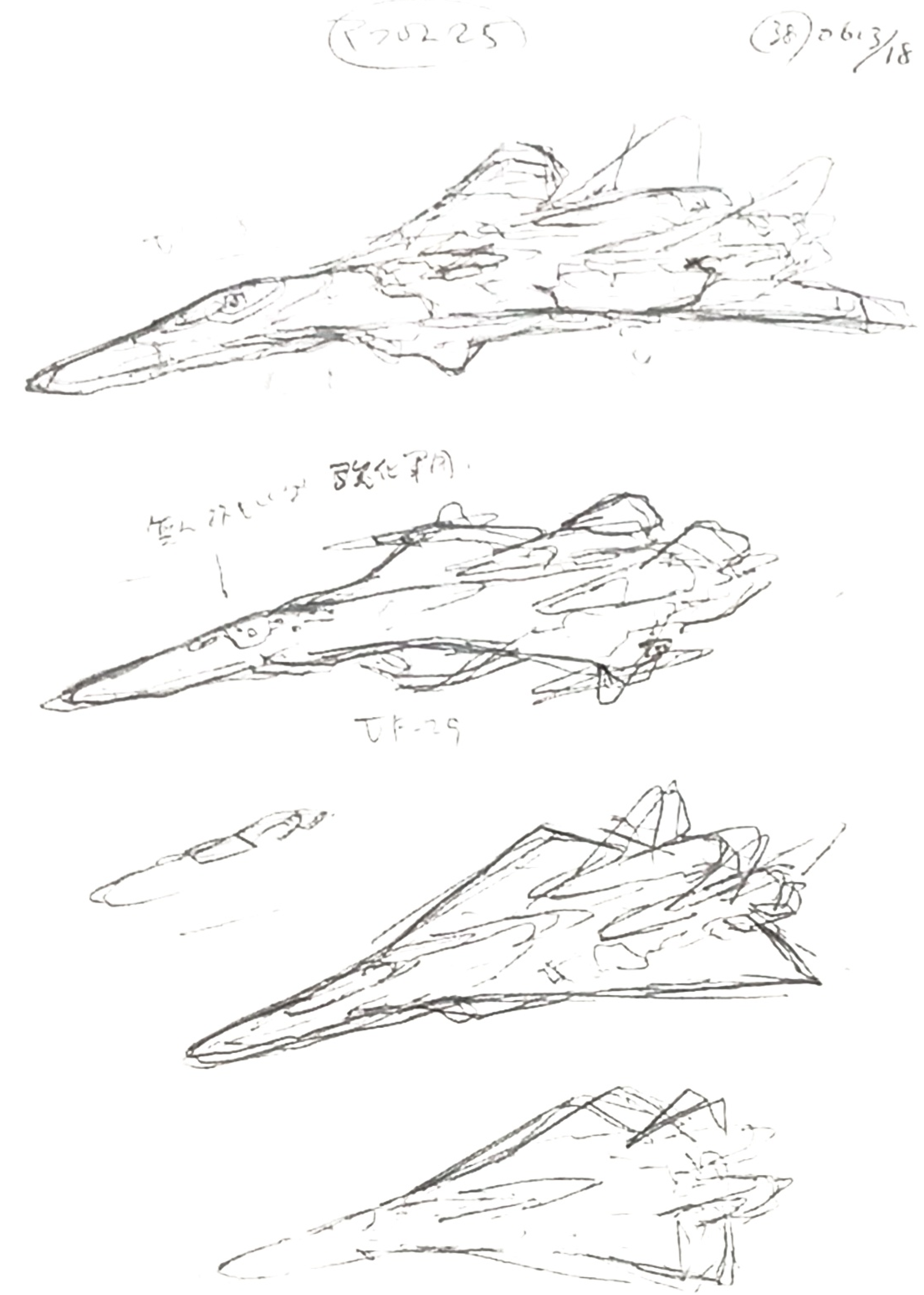
MACROSS FRONTIER

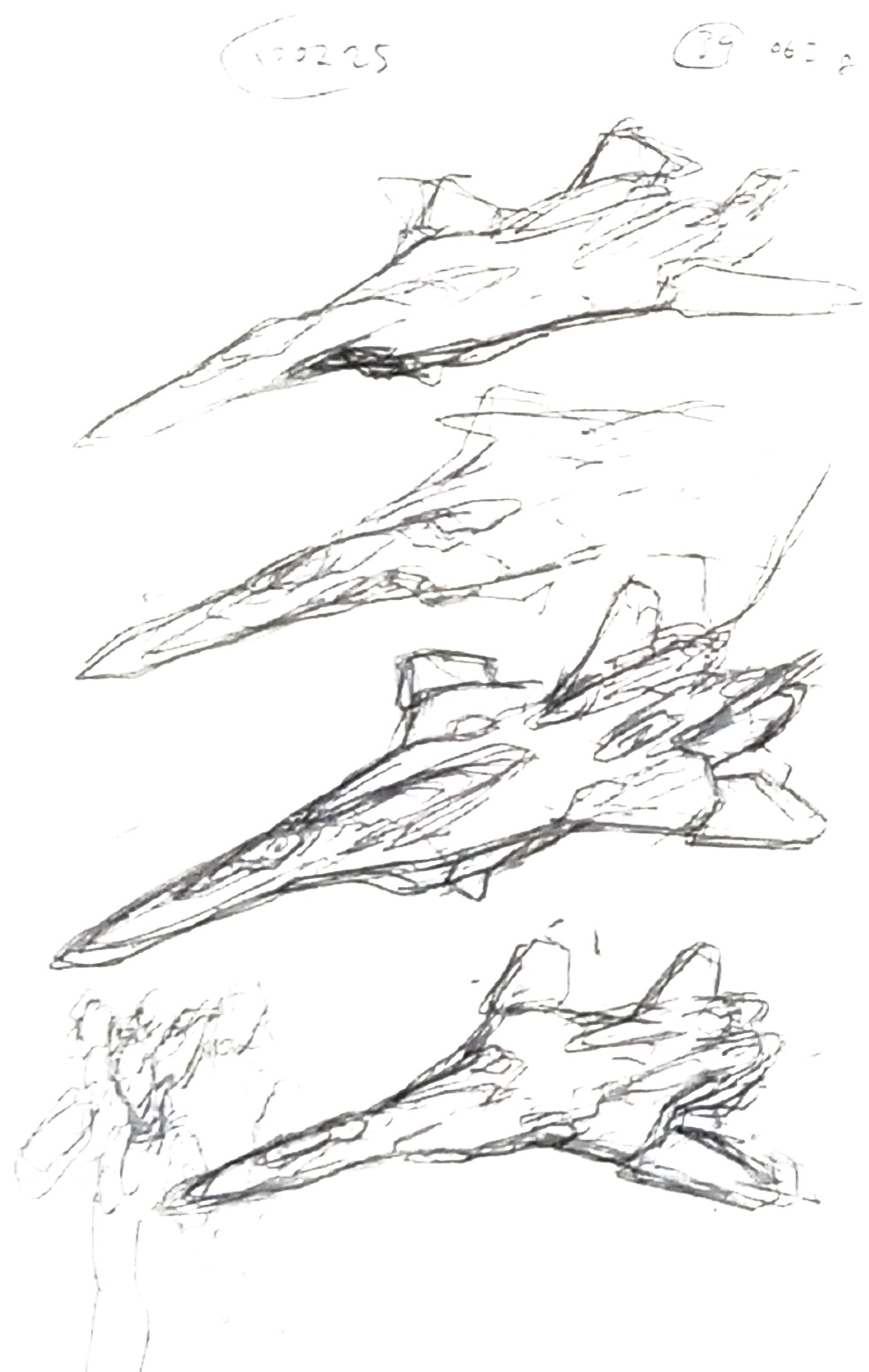


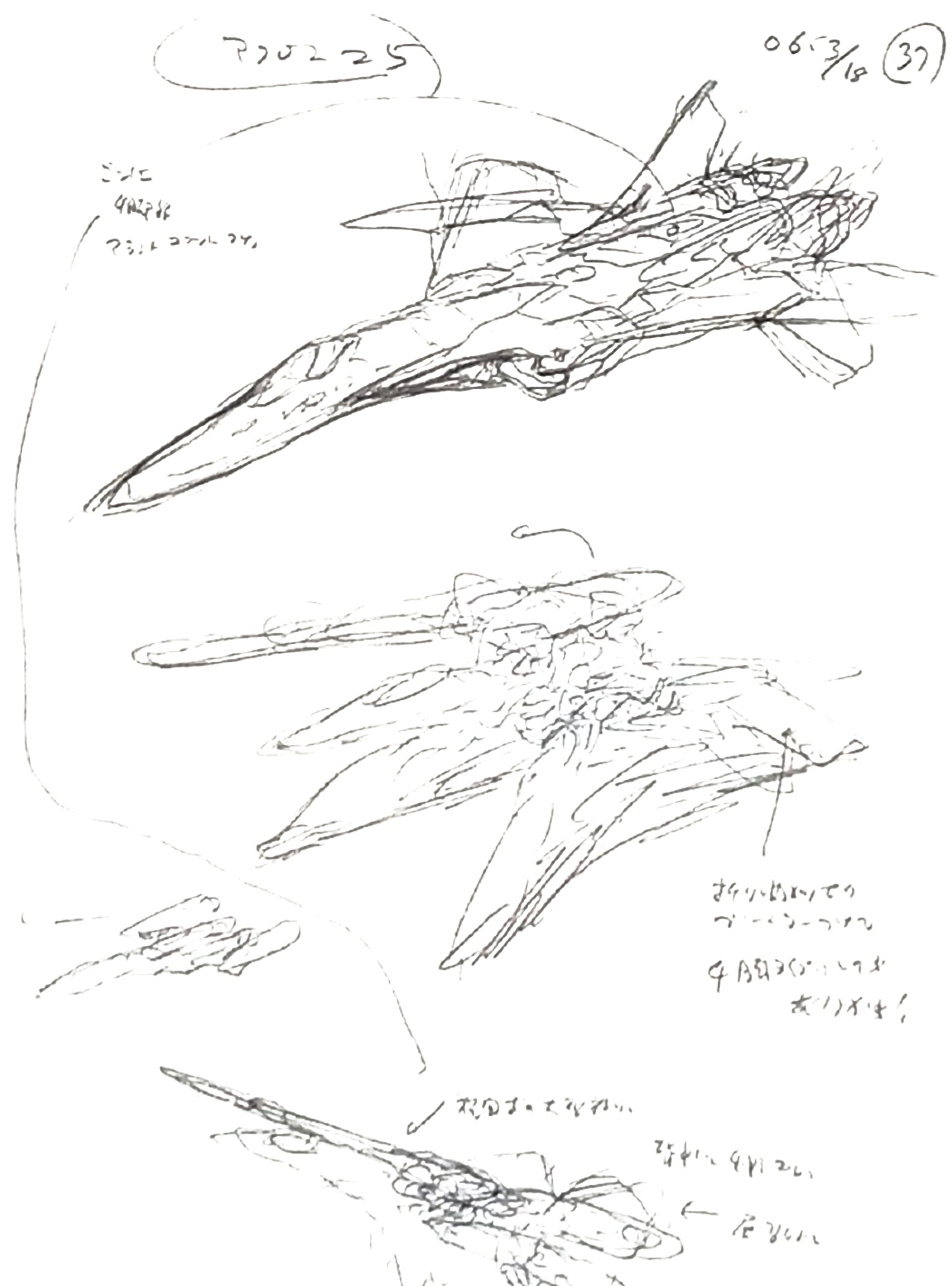
「マクロスF」制作がスタートした2000年代半ば、日本のアニメーションではロボットをコンピューター・グラフィックで作画する時代が本格的に到来していた。河森氏によるVF-25のデザインは、この新しい標準となった時代の最初の仕事と言える。CGは、人間の手で行う限界を超えた高クオリティの作画が期待できることから、VFのデザインもそれに応じたハイディテールが求められた。省力化と個性を両立させなければならなかった80年代とは明らかに違っていた。また、CGは作画による立体の嘘や誇張表現が不得手である。デザイン作業には、以前とはまた別の苦労が待ち受けていたのだった。

In the mid-2000s, when the production of 'Macross Frontier' started, the era of drawing robots with computer graphic had arrived in earnest in Japanese animation. Kawamori's design of the VF-25 can be said to be the first work of this new standard era. Since CG can be expected to draw high-quality images that exceed the limits of human hands, the design of VF was also required to have high details accordingly. It was clearly different from the 1980s, when labor saving and individuality had to be achieved at the same time. In addition, CG is not good at three-dimensional lies and exaggerated expressions by drawing. The design work had another hardship than before.









■VF-25メサイア
VF-25 Messiah



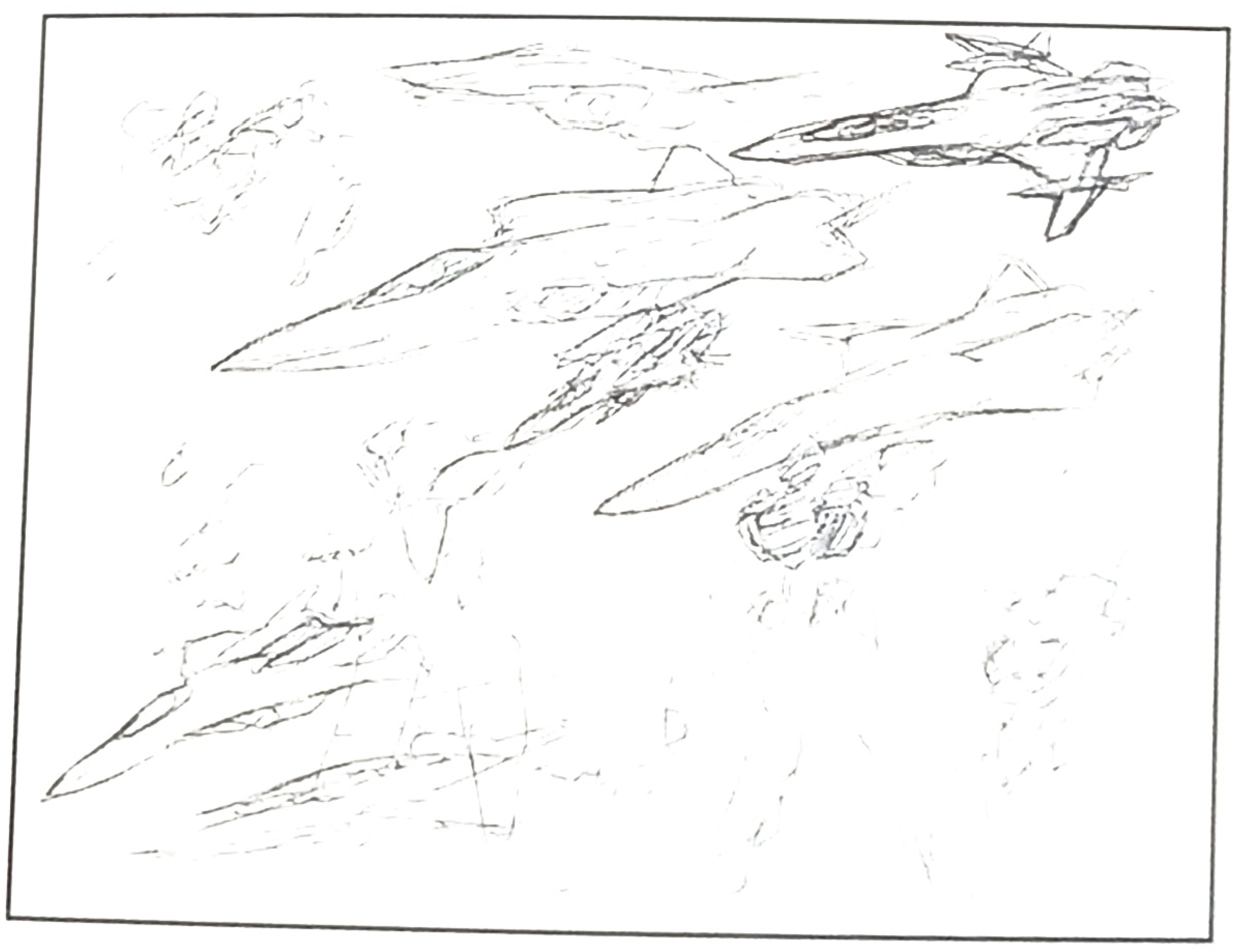


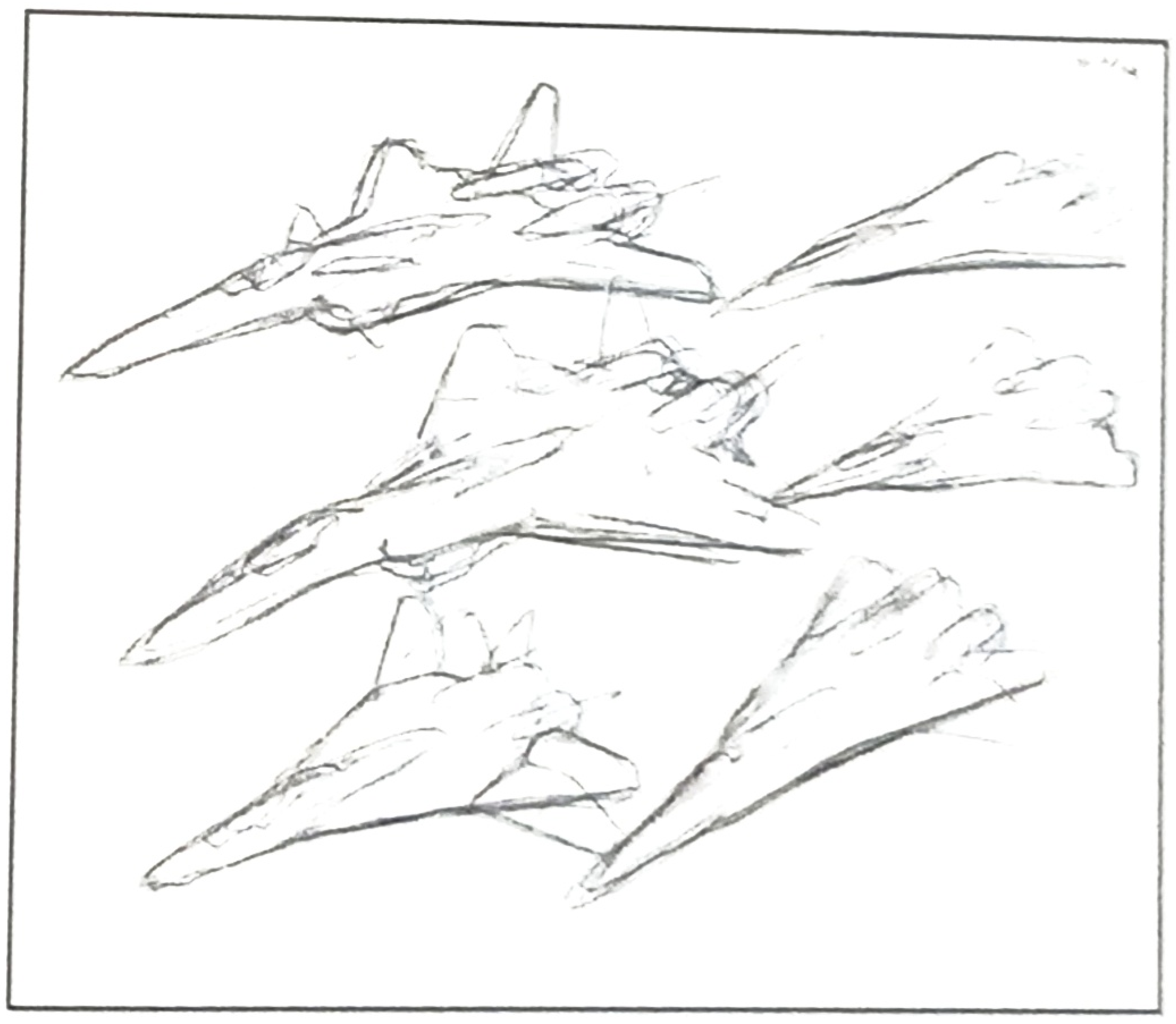
■VF-25メサイア

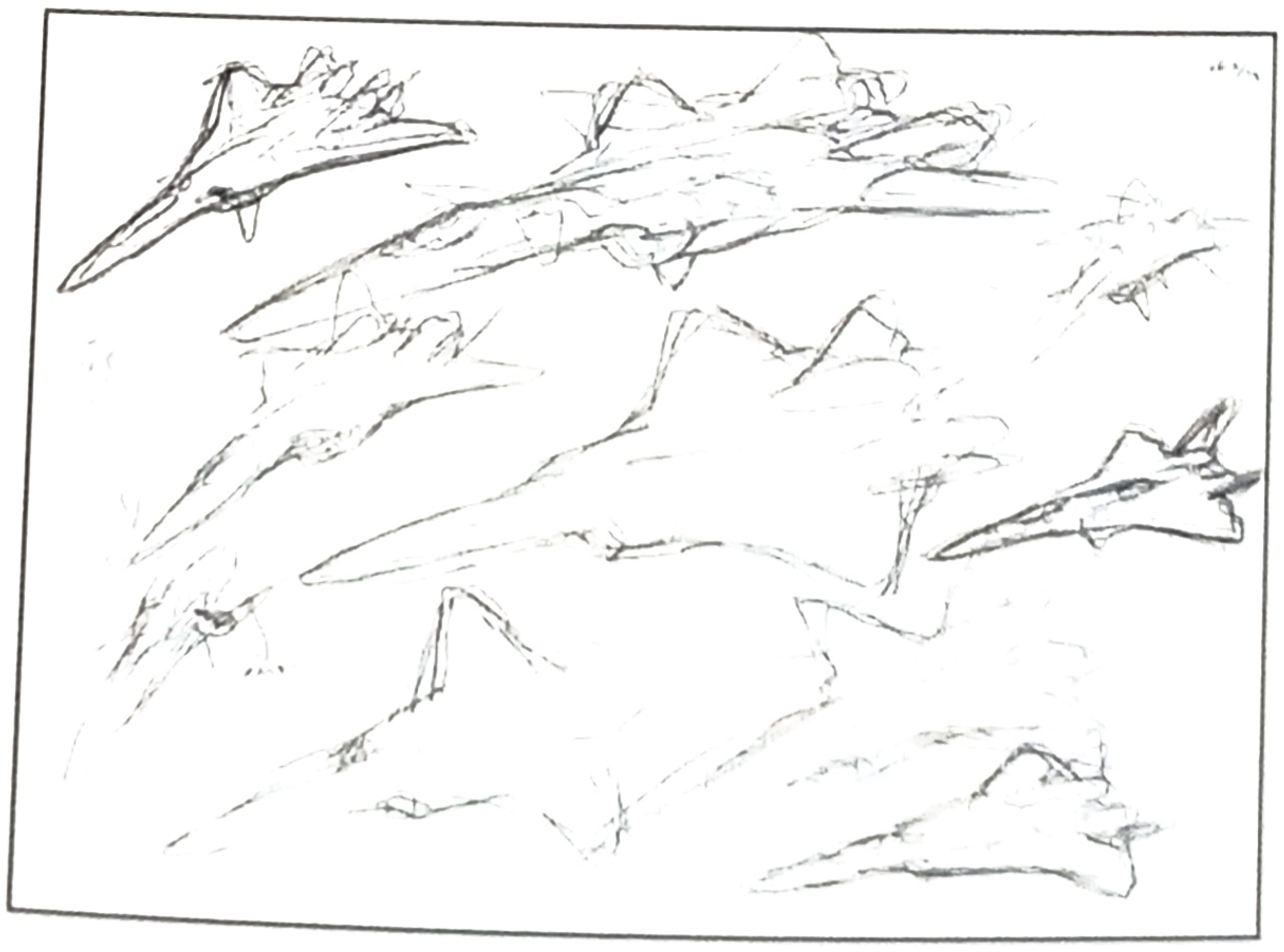
VF-25 Messiah

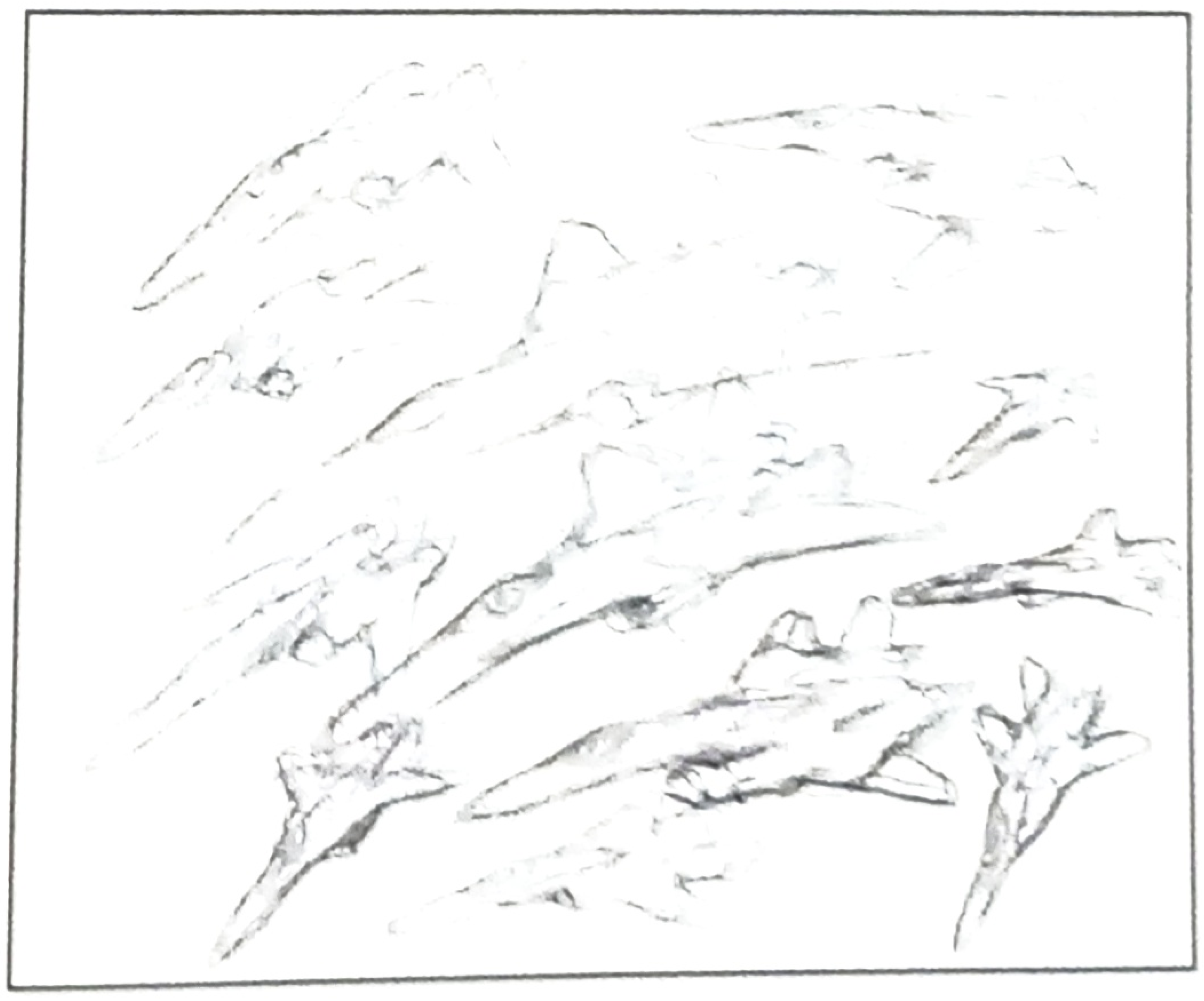
変形機構も含め、まったく新しいデザインのVFを生み出すことの難しさが、この膨大な数のラフスケッチに表れている。この頃、河森氏はスケッチに必ず日付を入れるようにし始めている。時代を超えて残り続けるデザインとは？　スタンダードとはどういうことか？　それを形にする作業がひたすら続けられる。

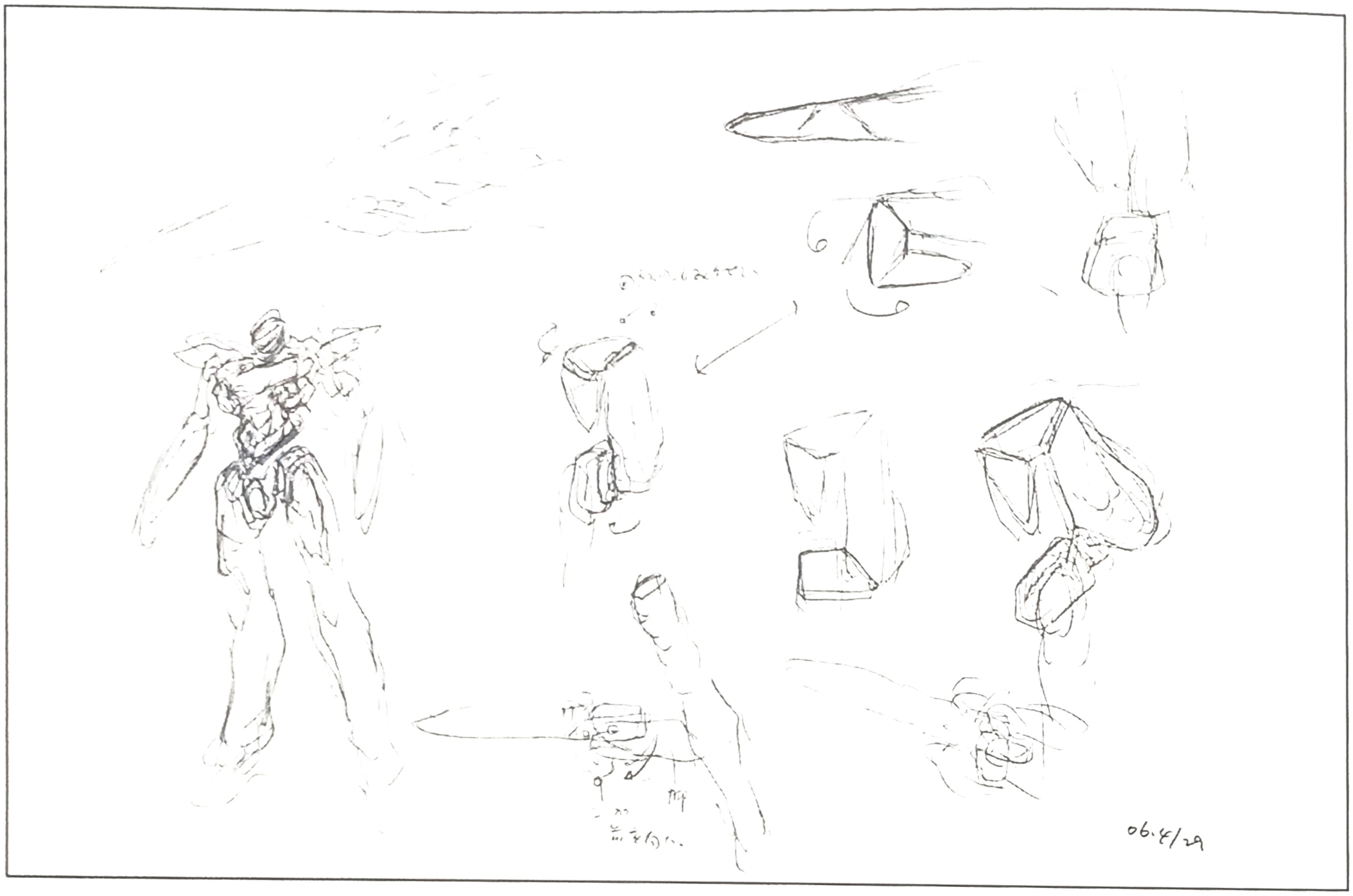
The difficulty of creating a completely new design VF, including the transformation mechanism, is reflected in this enormous number of rough sketches. Around this time, Kawamori decided to put the date on the sketch. What is a design that will last for a long time? What does standard mean? The work of shaping it continues.











■VF-25メサイア

VF-25 Messiah

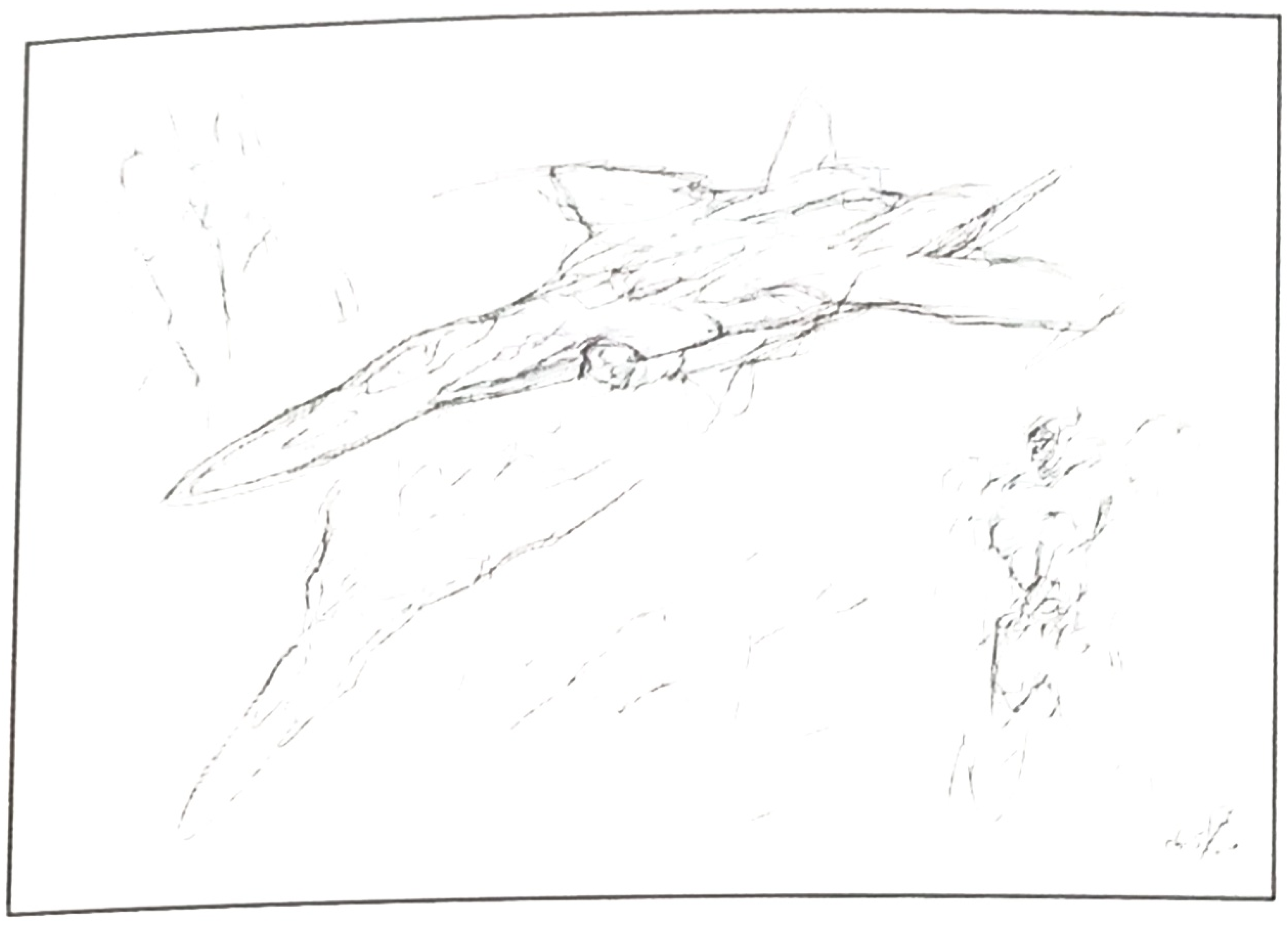
VF-25の変形機構における画期的なアイデアのひとつが、機首に入れられた斜めのカットラインであろう。アームや関節などがなくても、パーツを回転させるだけでコンパクトに曲げることができる。実際の戦闘機では、偏向ノズルなどに用いられている。単純なようだが効果的な機構である。

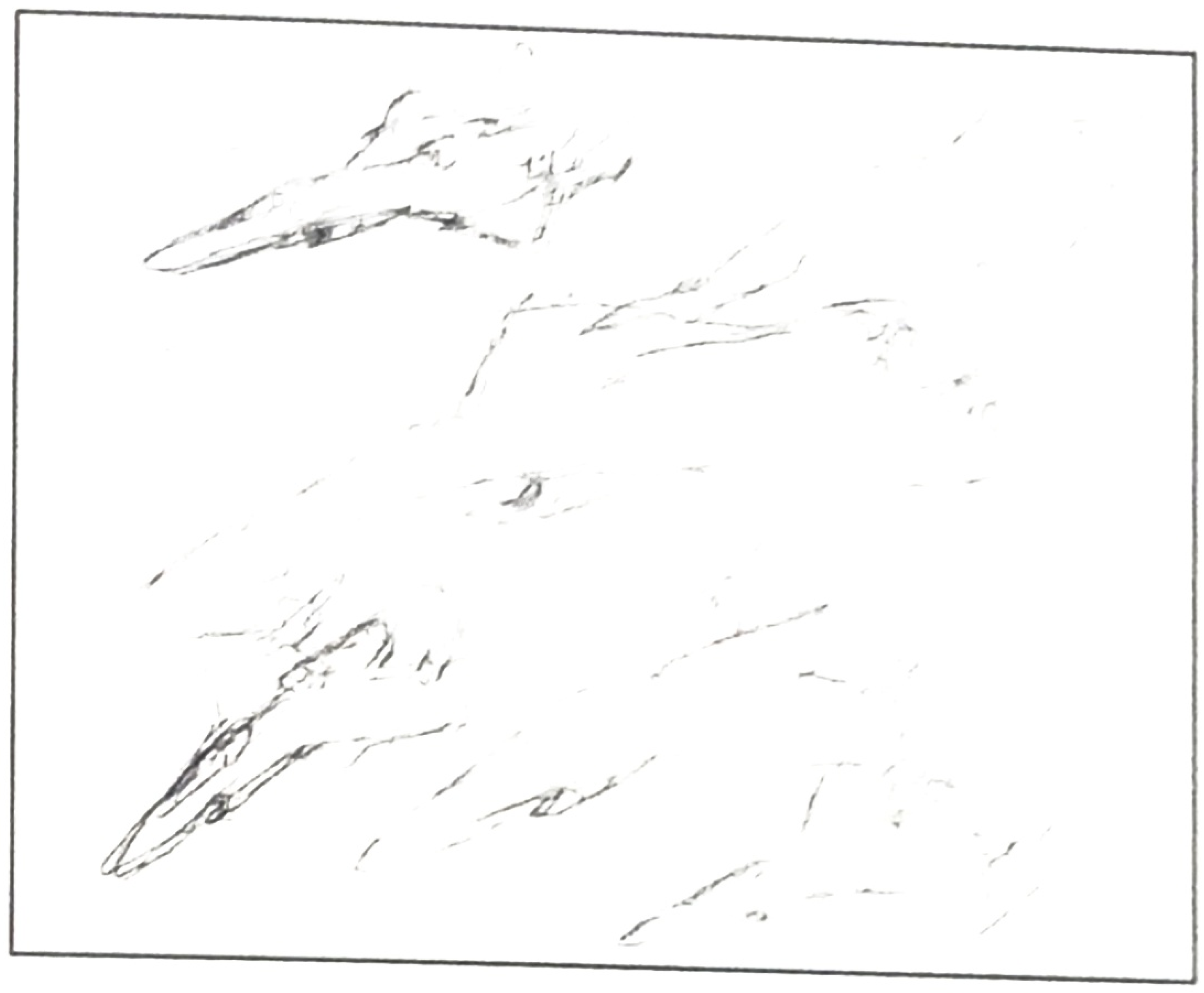
One of the groundbreaking ideas for the VF-25's transfomation mechanism would be the diagonal cut line on the nose. Even if there are no arms or joints, it can be bent compactly just by rotating the parts. In an actual fighter, it is used for a deflection nozzle and the like. It seems to be a simple but effective mechanism.

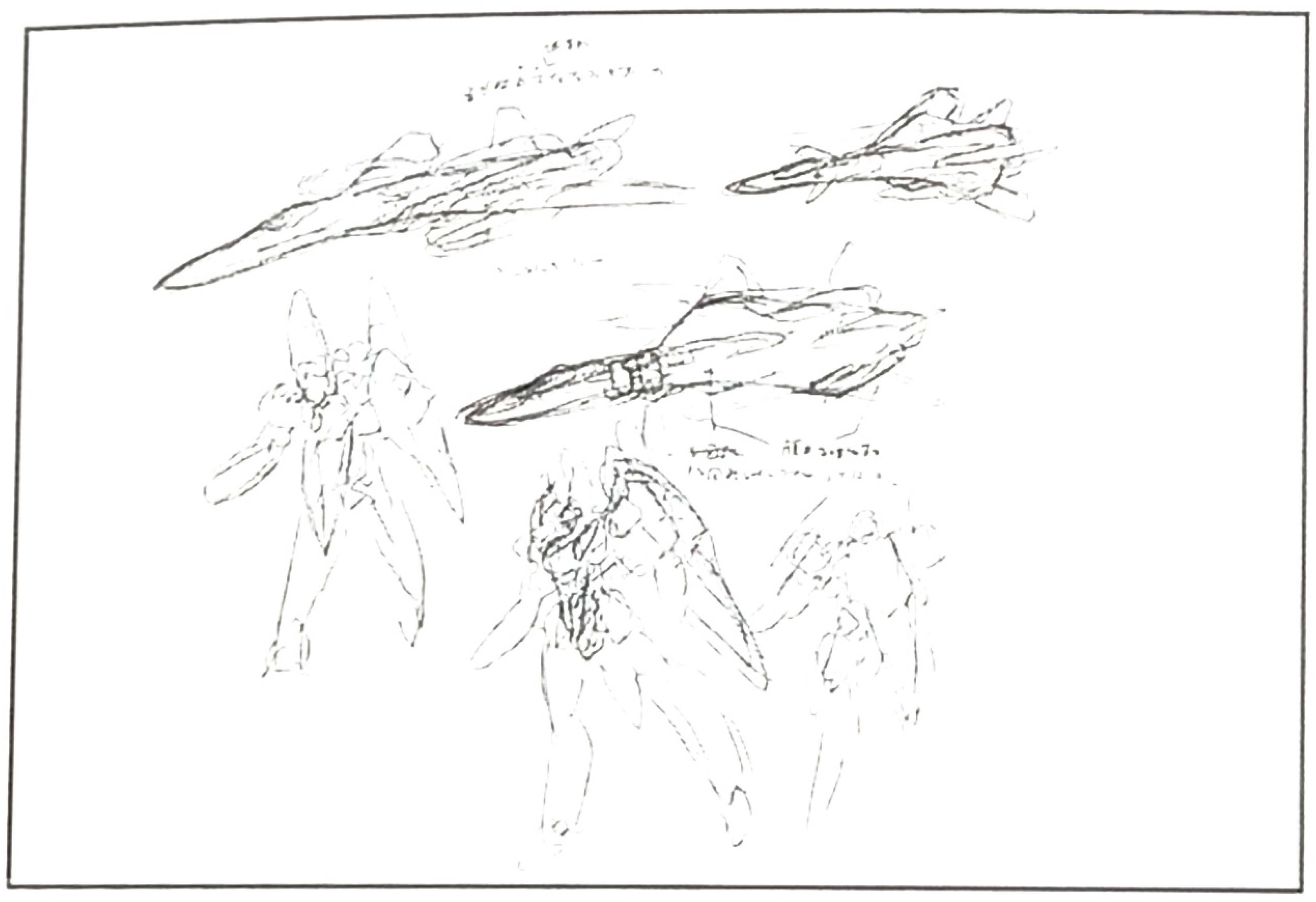


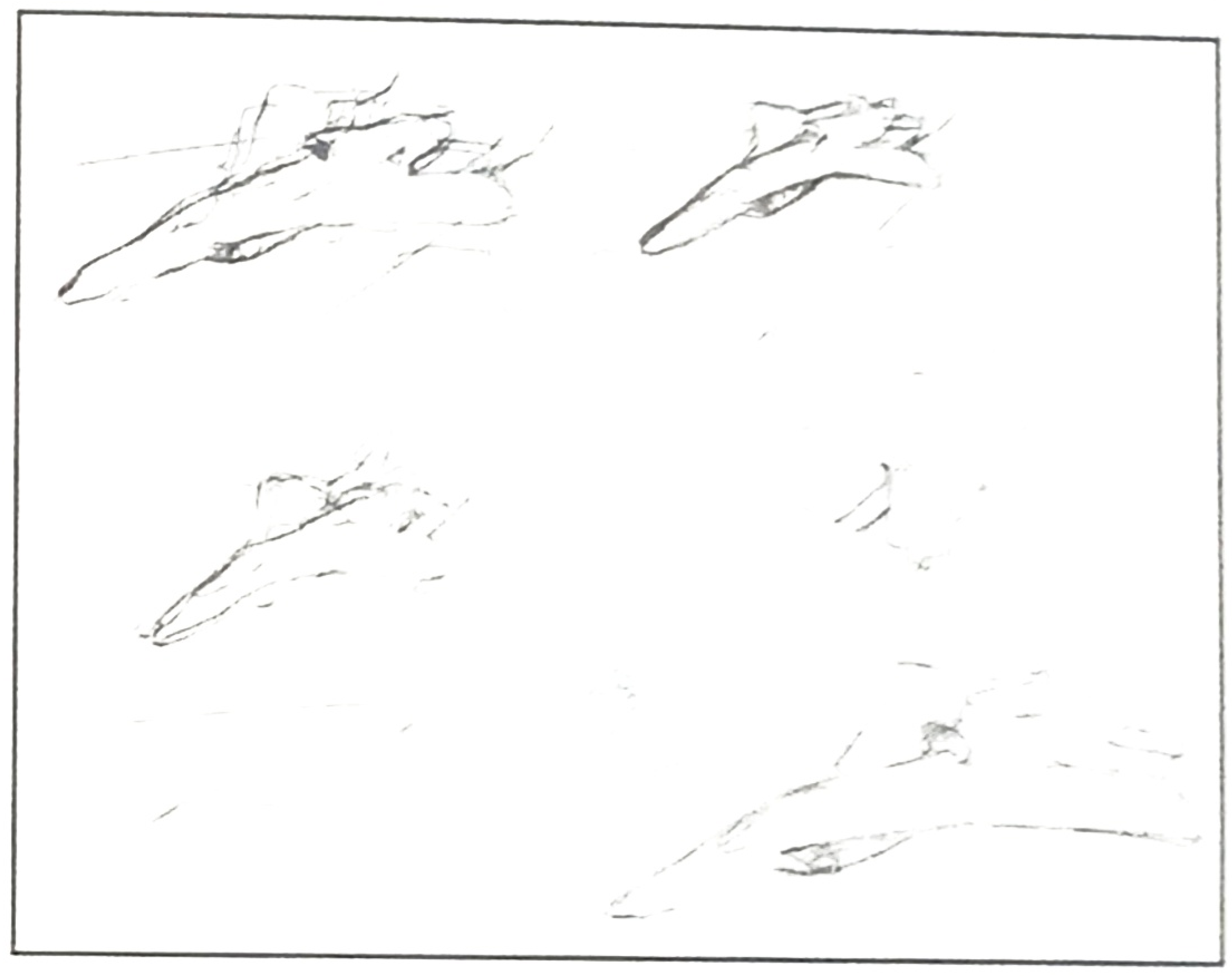
















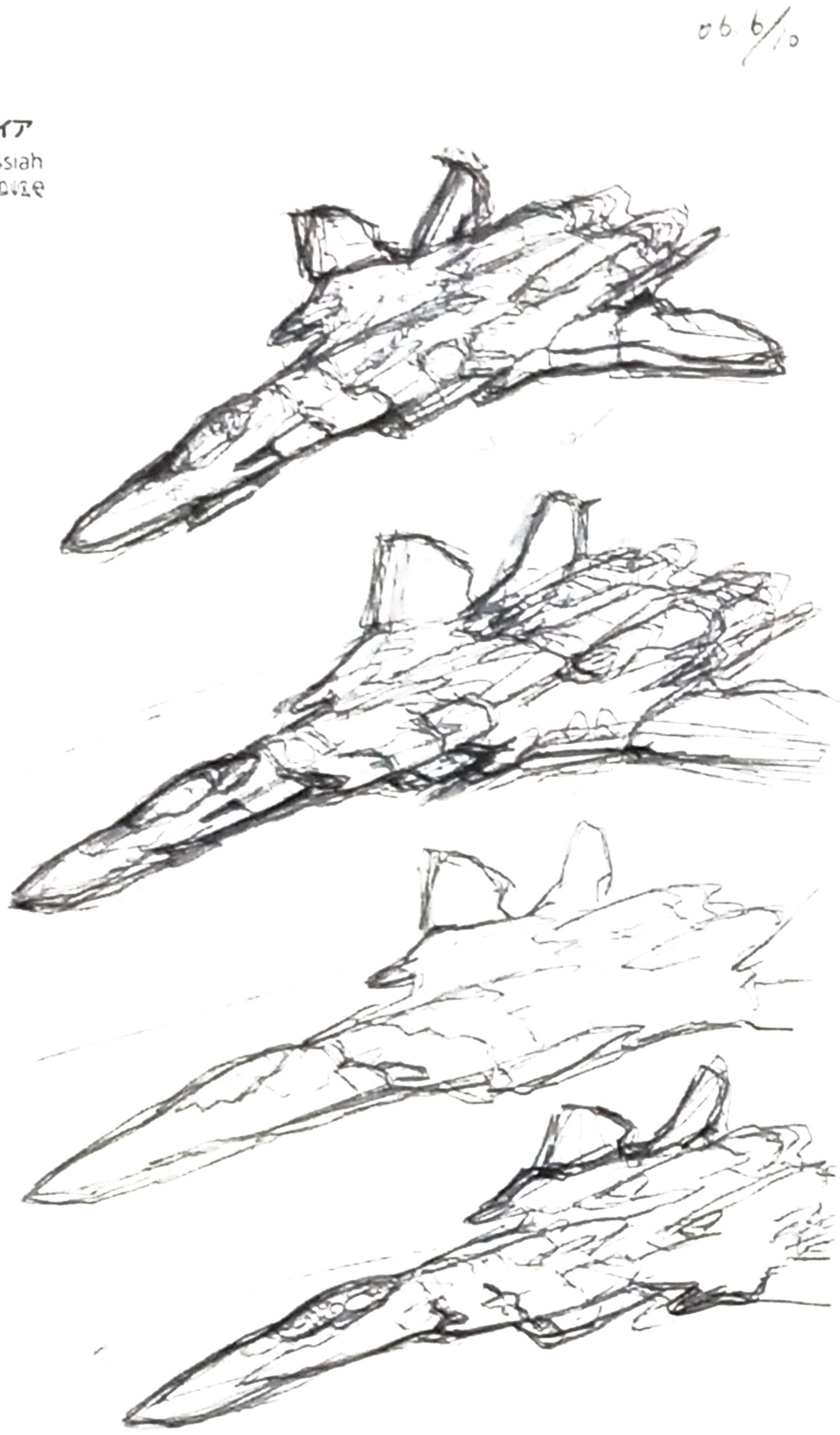
■VF-25メサイア

VF-25 Messiah

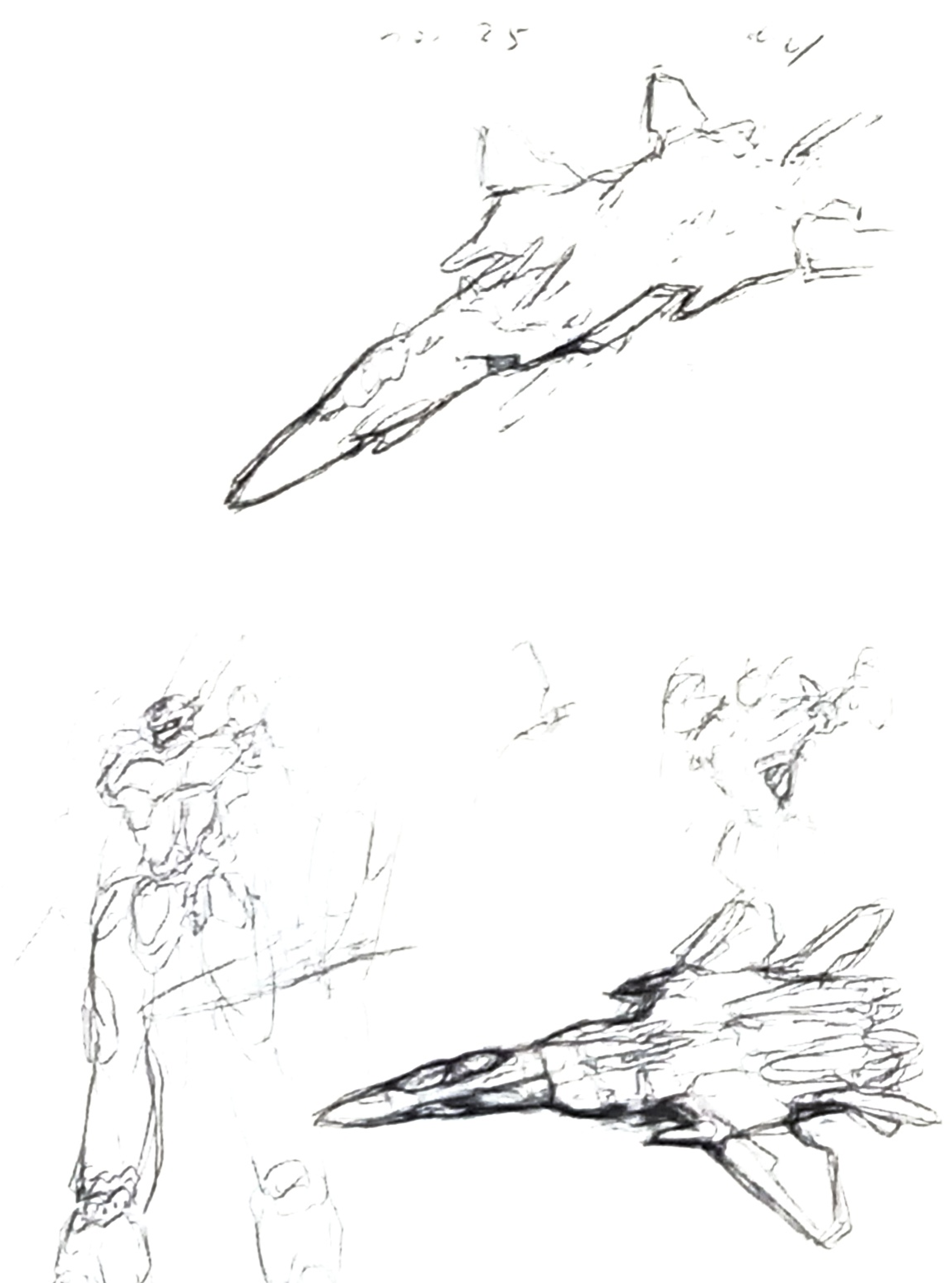
VF-25のフォルムにおいて重要なポイントのひとつが、内翼のドッグトゥースである。5月31日の時点でこのアイデアが初めて形として表れていることが確認できる。

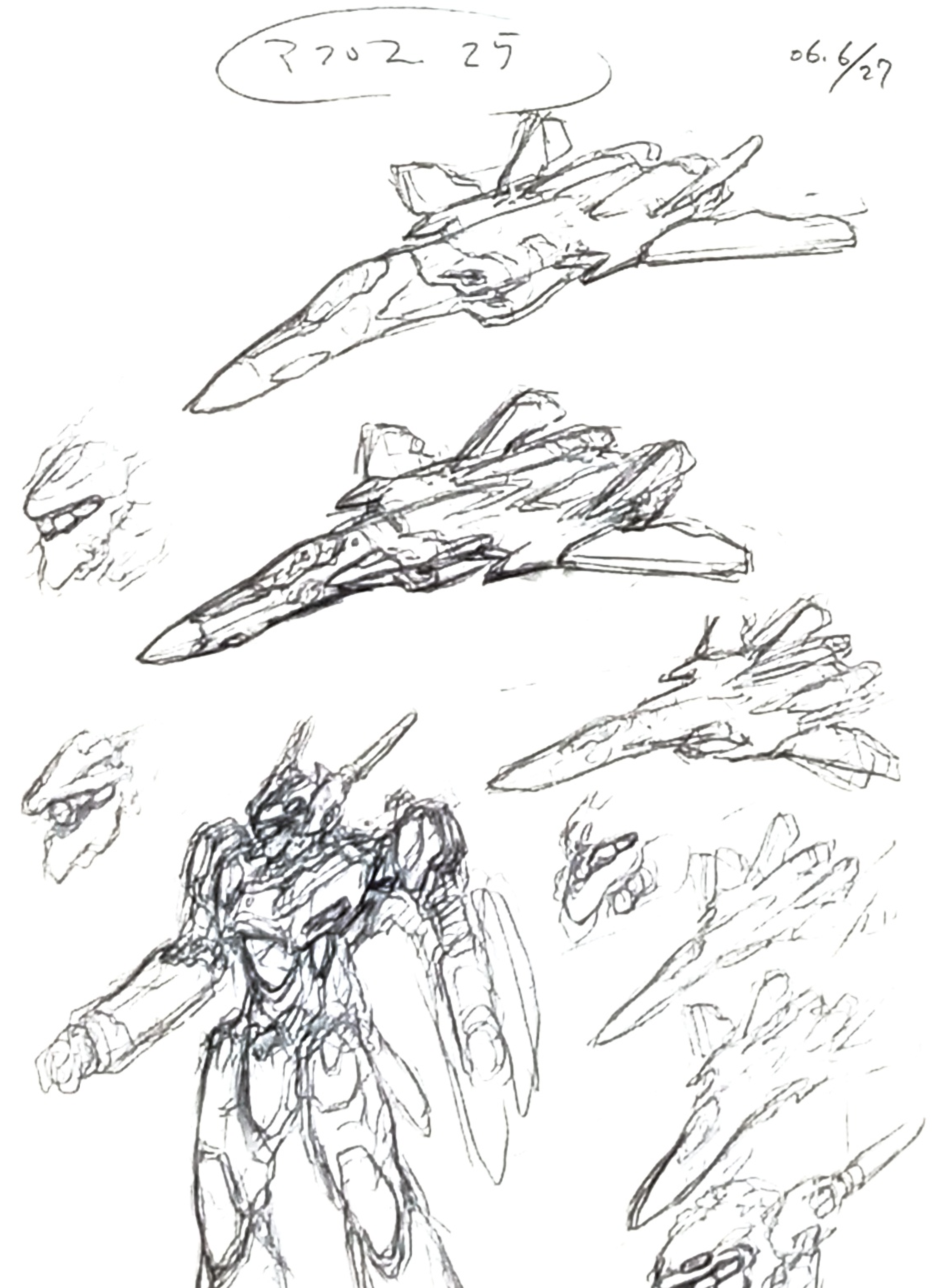
One of the important points in the form of the VF-25 is the dogtooth of the inner wing. As of May 31, it can be confirmed that this idea has been manifested for the first time.

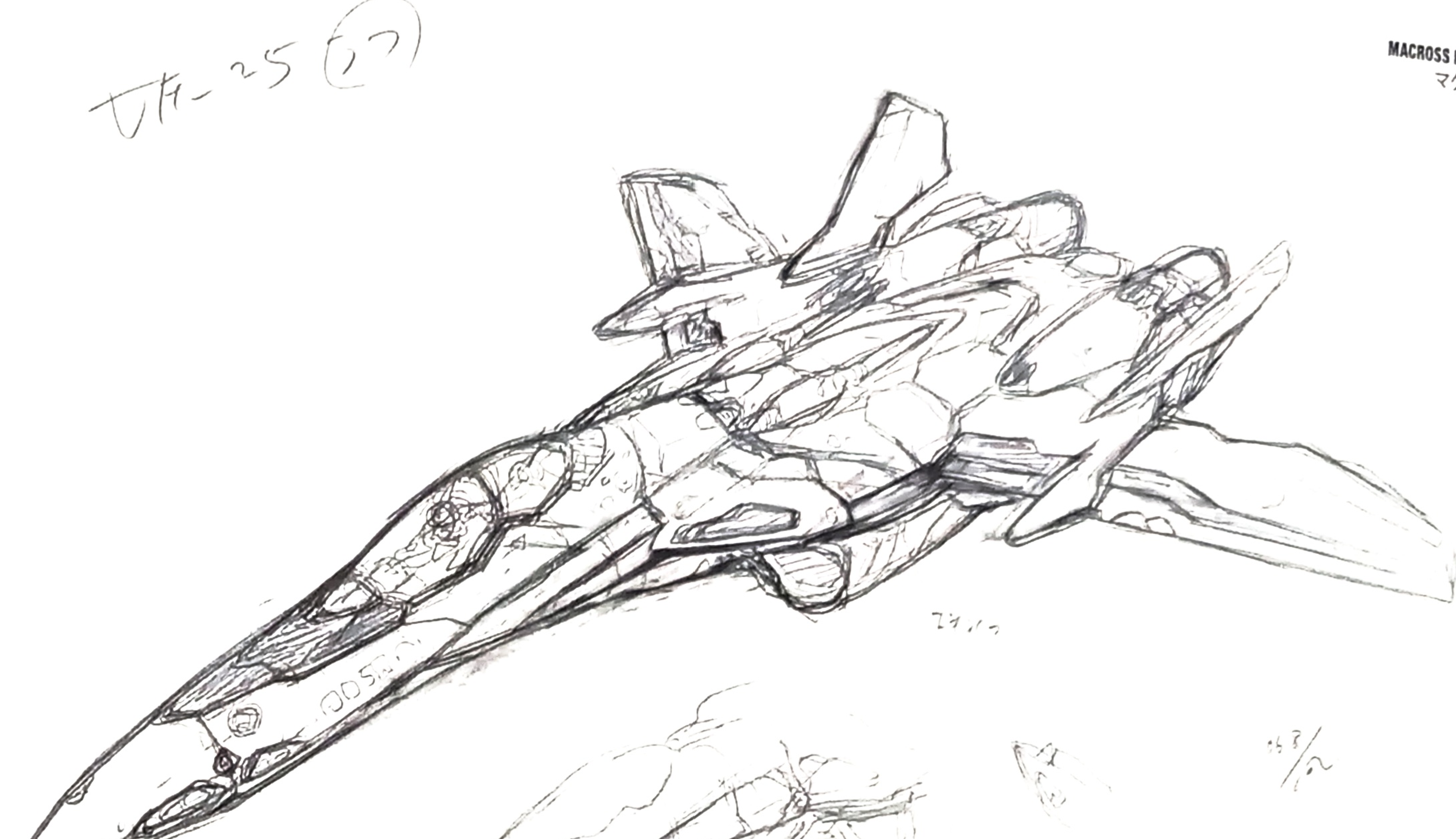
■VF-25メサイア
VF-25 Messiah

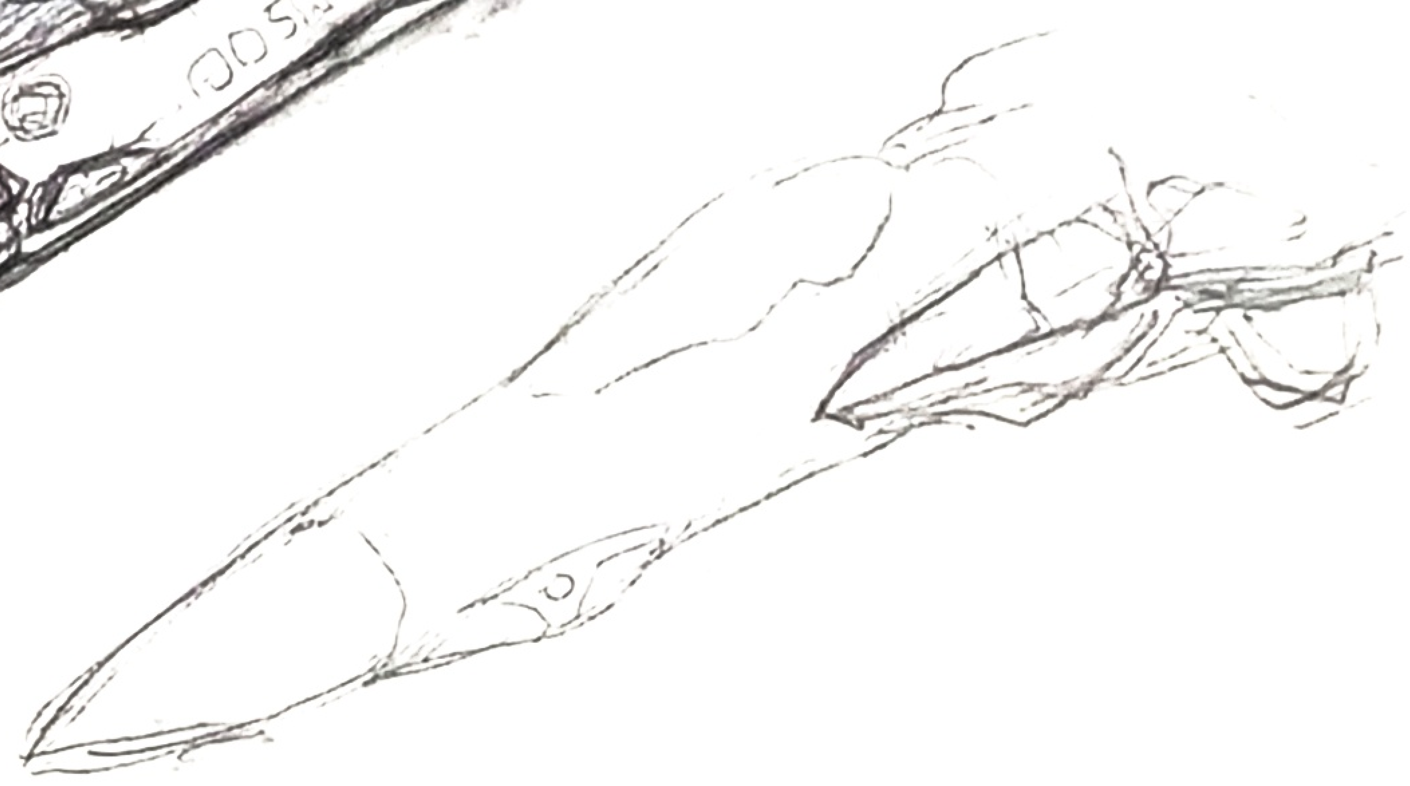










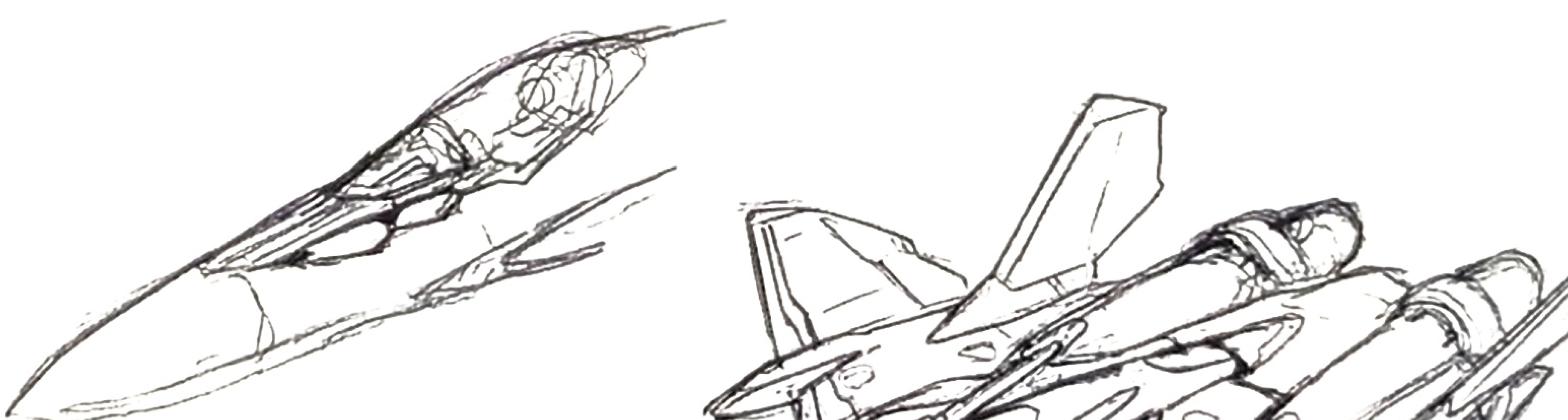


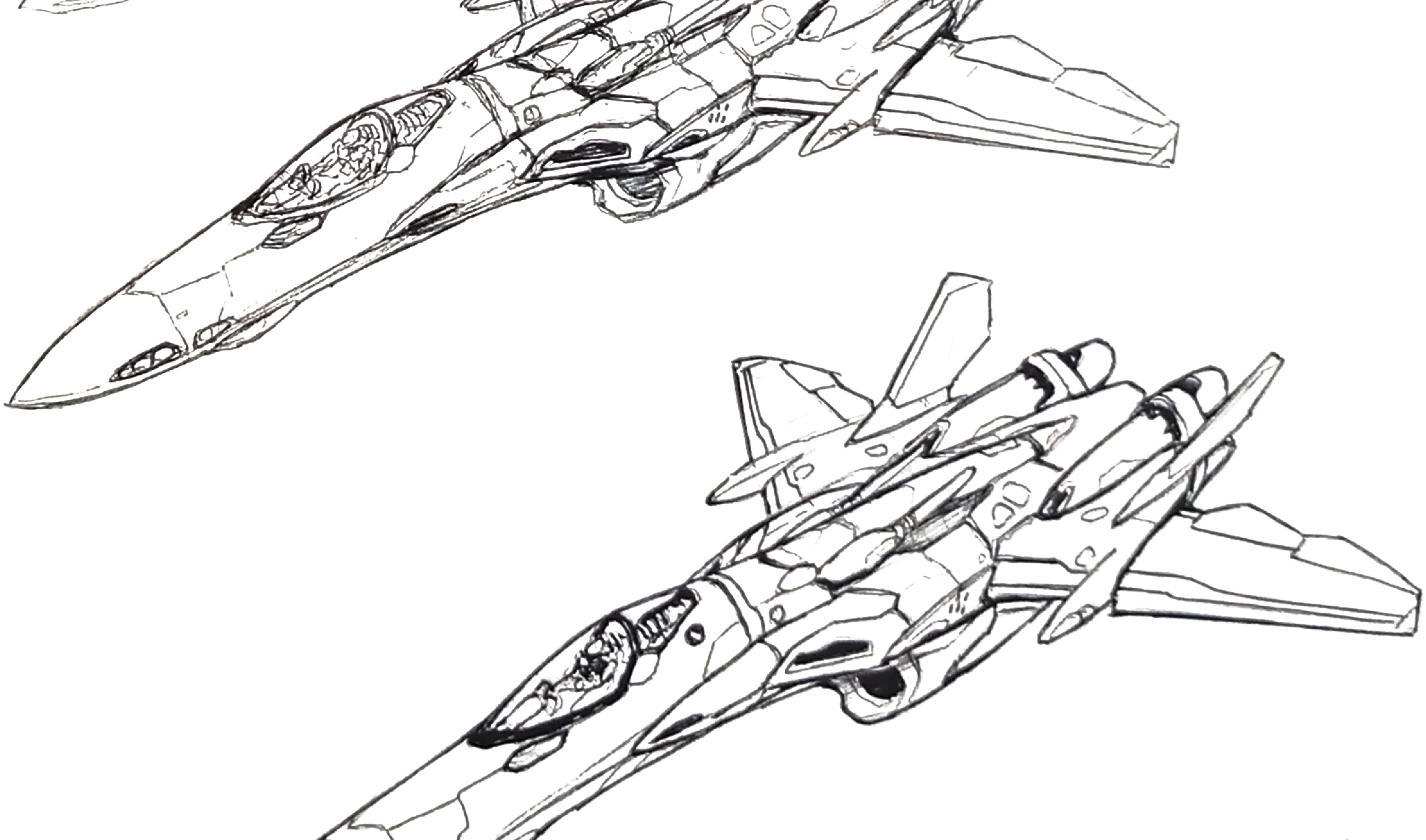
■VF-25メサイア

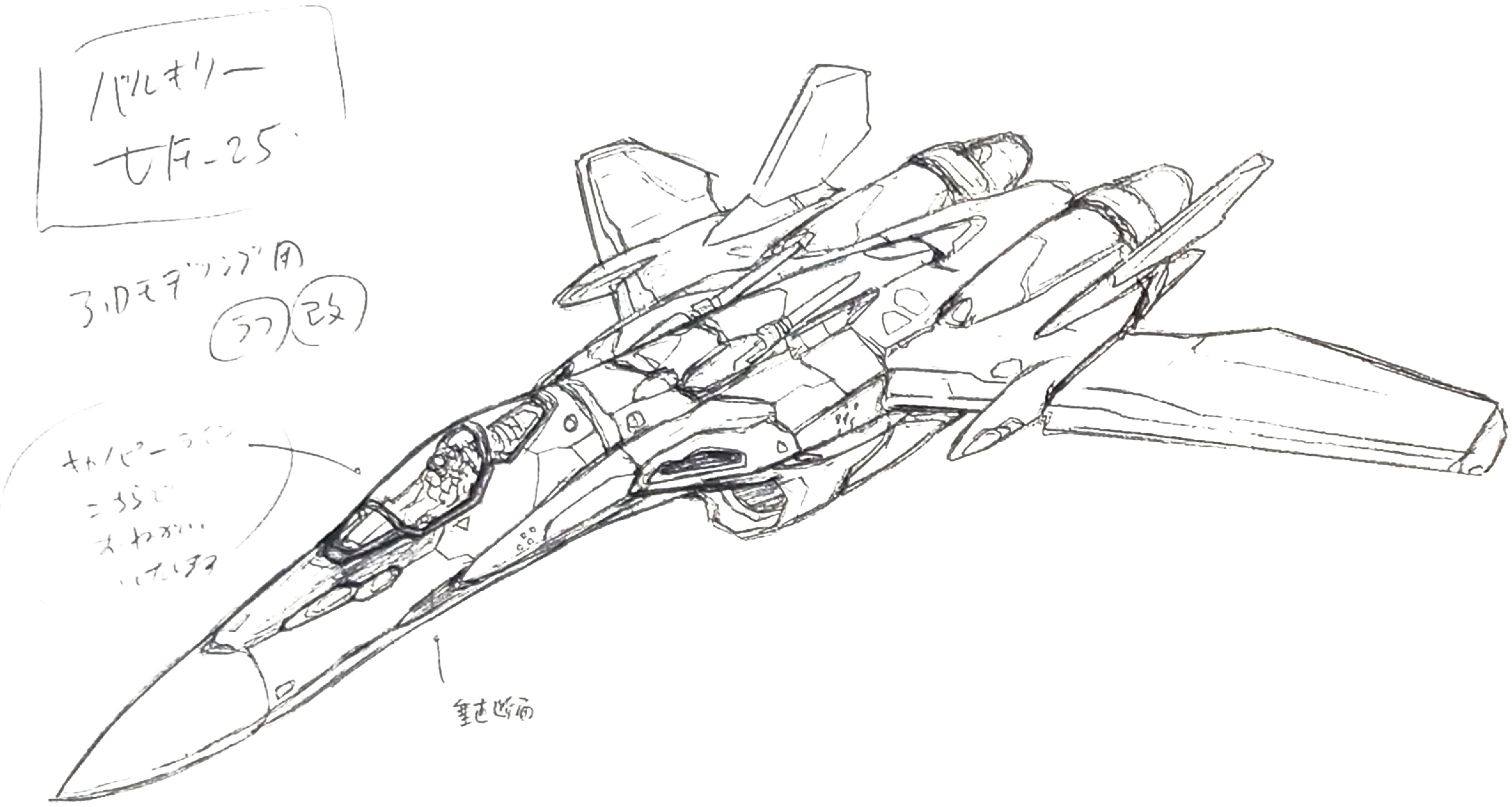
VF-25 Messian

VF-25の構造的なポイントのひとつは、主翼が外翼と内翼に分かれていることだ。河森氏によれば、バトロイドへの変形の際、主翼を段階的に折り畳むことが可能で、実質的に主翼を長く見せつつコンパクトに収納できるのだという。ドッグトゥースから機体後部へと繋がる曲線も秀逸で、VF-25は極めて安定した美しい機体として仕上がっている。

One of the structural points of the VF-25 is that the main wing is divided into an outer wing and an inner wing. According to Kawamori, when transforming into a Batrroid mode, the main wing can be folded in stages, and the main wing can be stored compactly while making it look longer. The curve that connects the dogtooth to the rear of the aircraft is also excellent, and the VF-25 is finished as an extremely stable and beautiful aircraft.









■VF-25メサイア【3Dモデル制作用画稿】
VF-25 Messiah【reference for creating 3D model】
[illegible]

■VF-25メサイア【3Dモデル制作用画稿】
VF-25 Messiah【reference for creating 3D model】

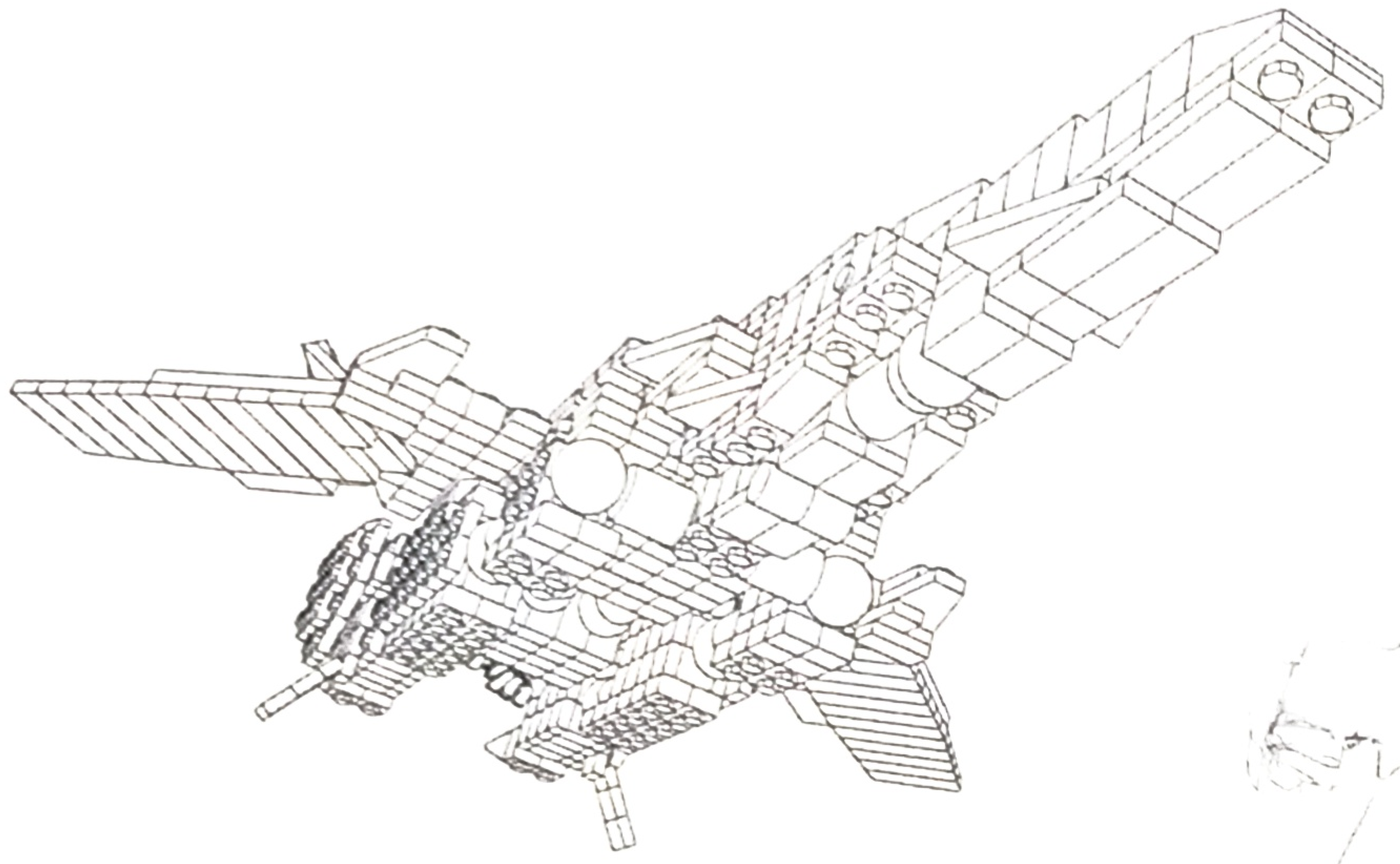


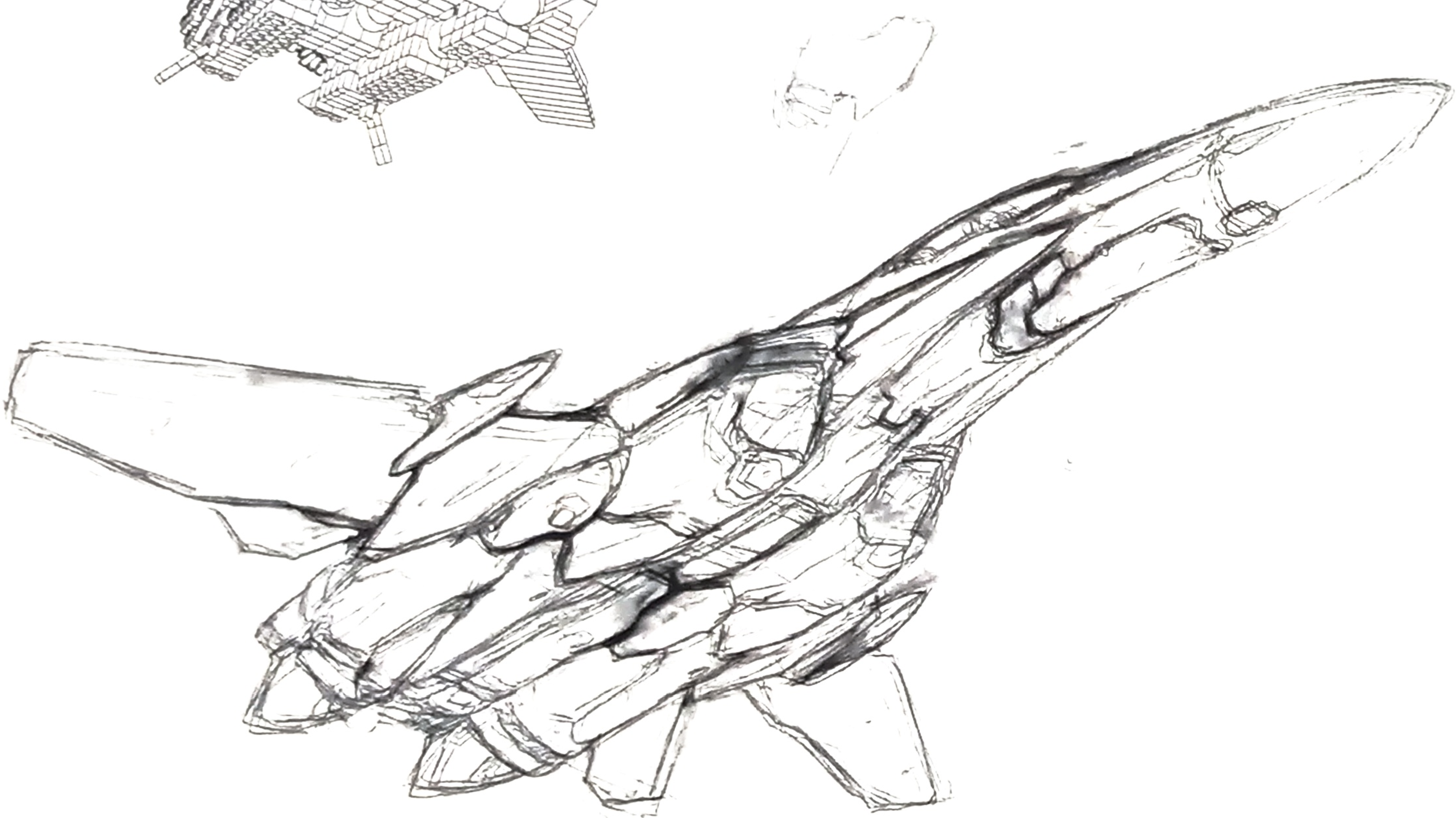
■VF-25メサイア／下面

VF-25 Messiah / under view

3Dデータに起こしたレゴブロックのフォルムをベースとして外形を煮詰める作業を行っている。

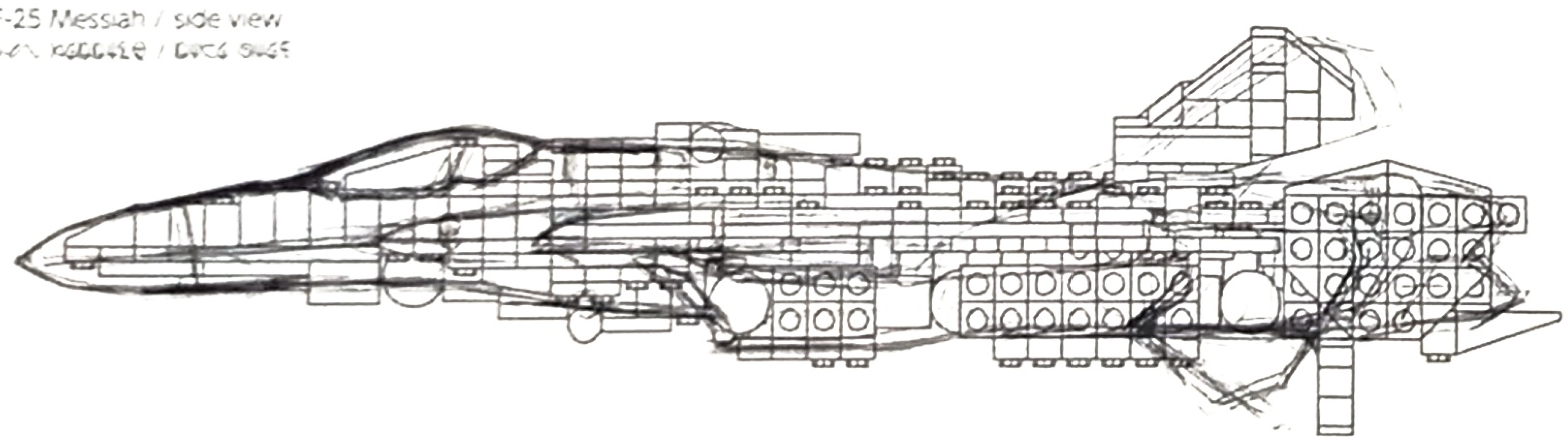
The outline is designed in detail based on the form of the Lego block created in 3D data.

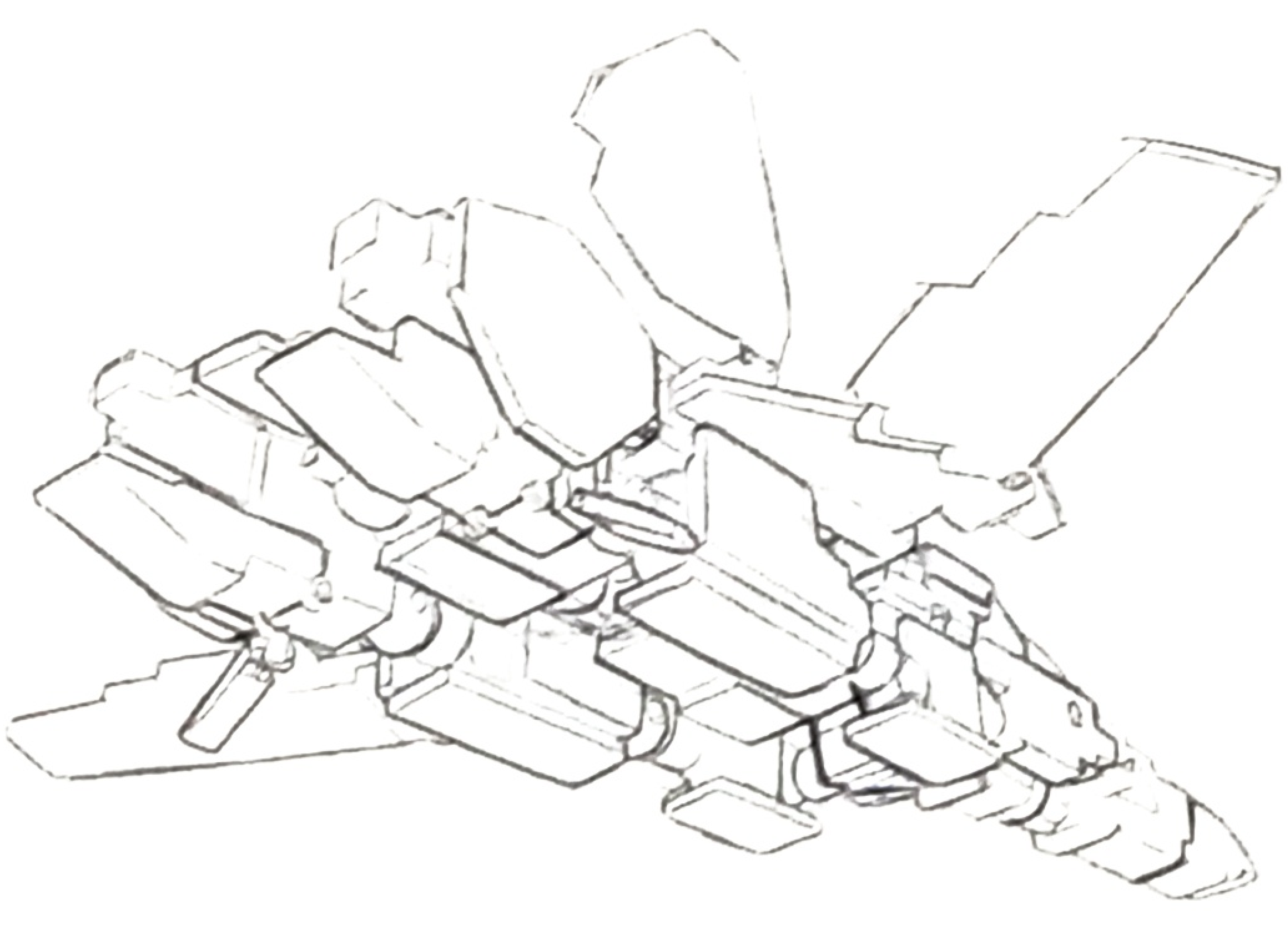




■VF-25メサイア／側面

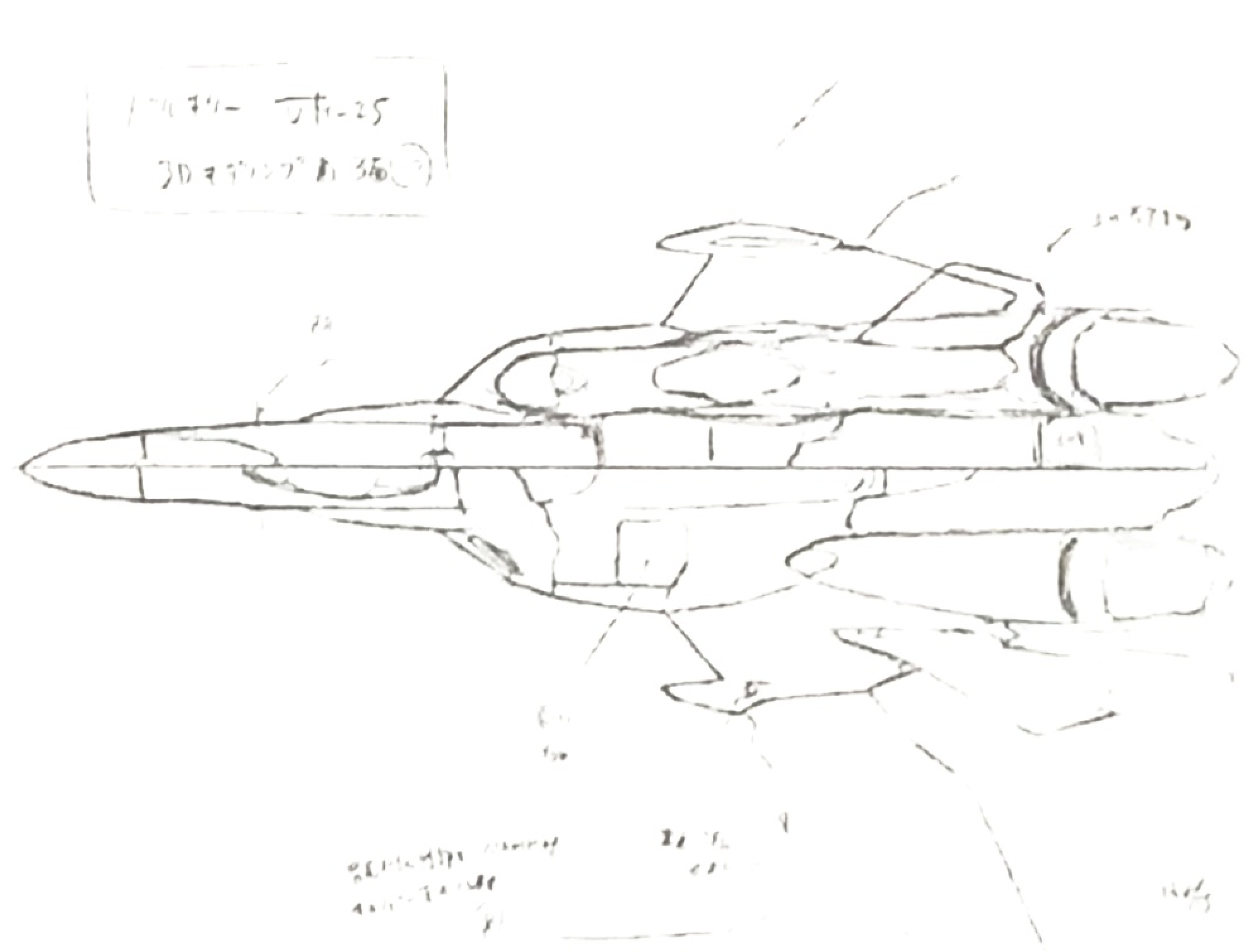
VF-25 Messiah / side view





■VF-25メサイア【構造模式図／下面】

VF-25 Messiah【Structural schematic sketch / under view】



■VF-25メサイア【上下面図】

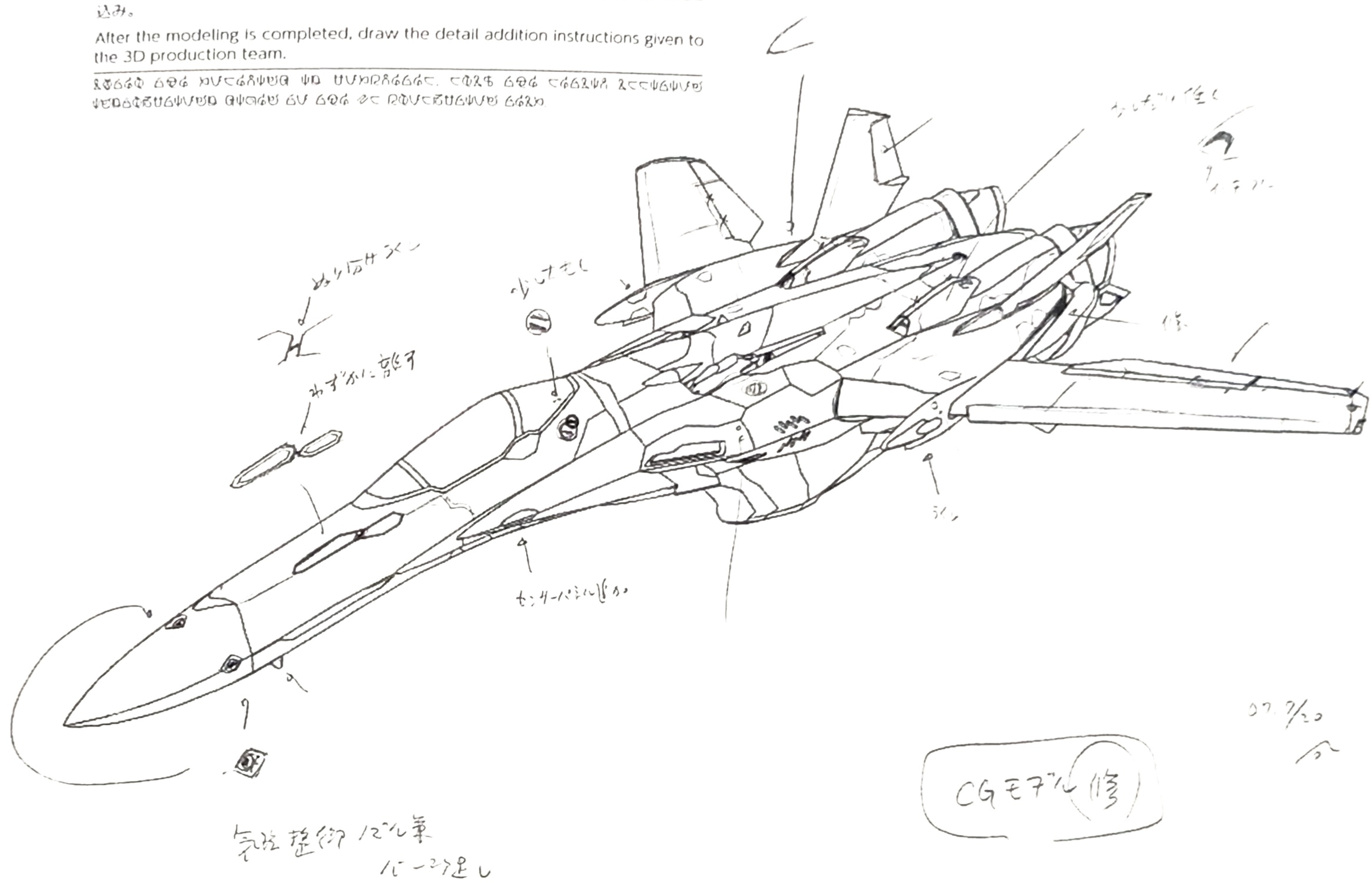
VF-25 Messiah【top & bottom view】

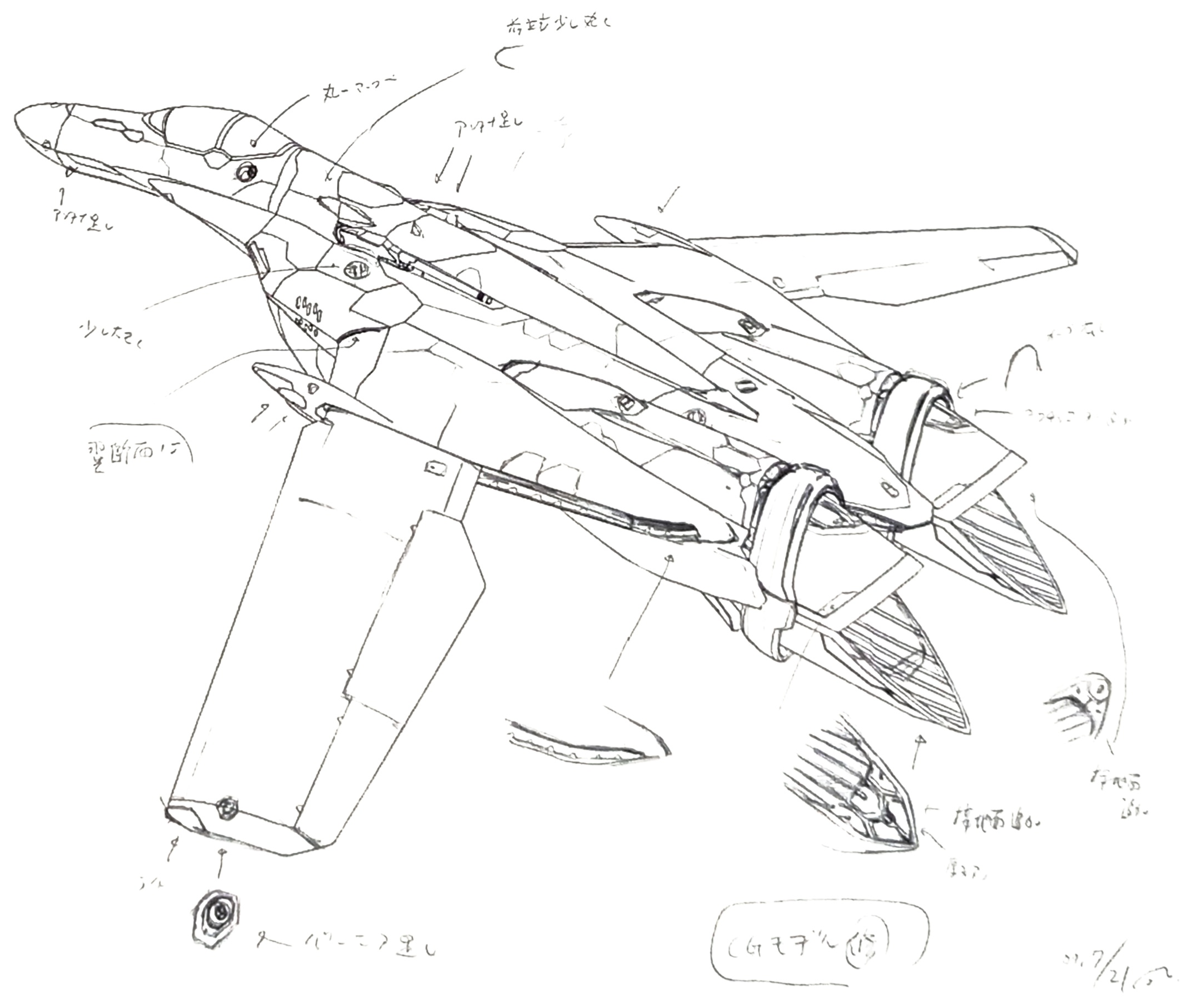
■VF-25メサイア【3Dモデルディテール追加指示】

VF-25 Messiah [Instructions for adding details to the 3D model]

モデリングが完成した後、3D制作チームに対して出されたディテール追加指示の描き込み。

After the modeling is completed, draw the detail addition instructions given to the 3D production team.

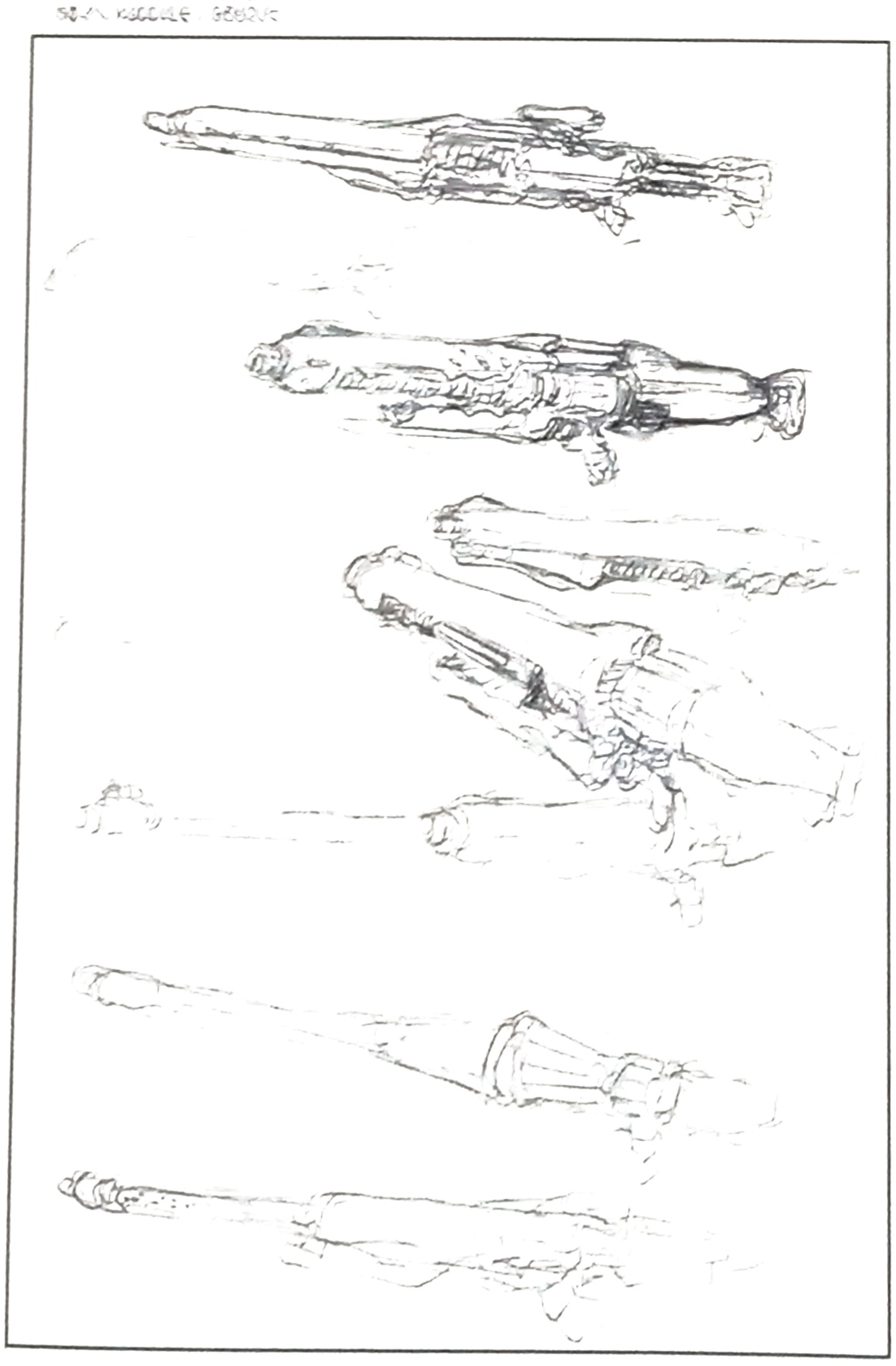




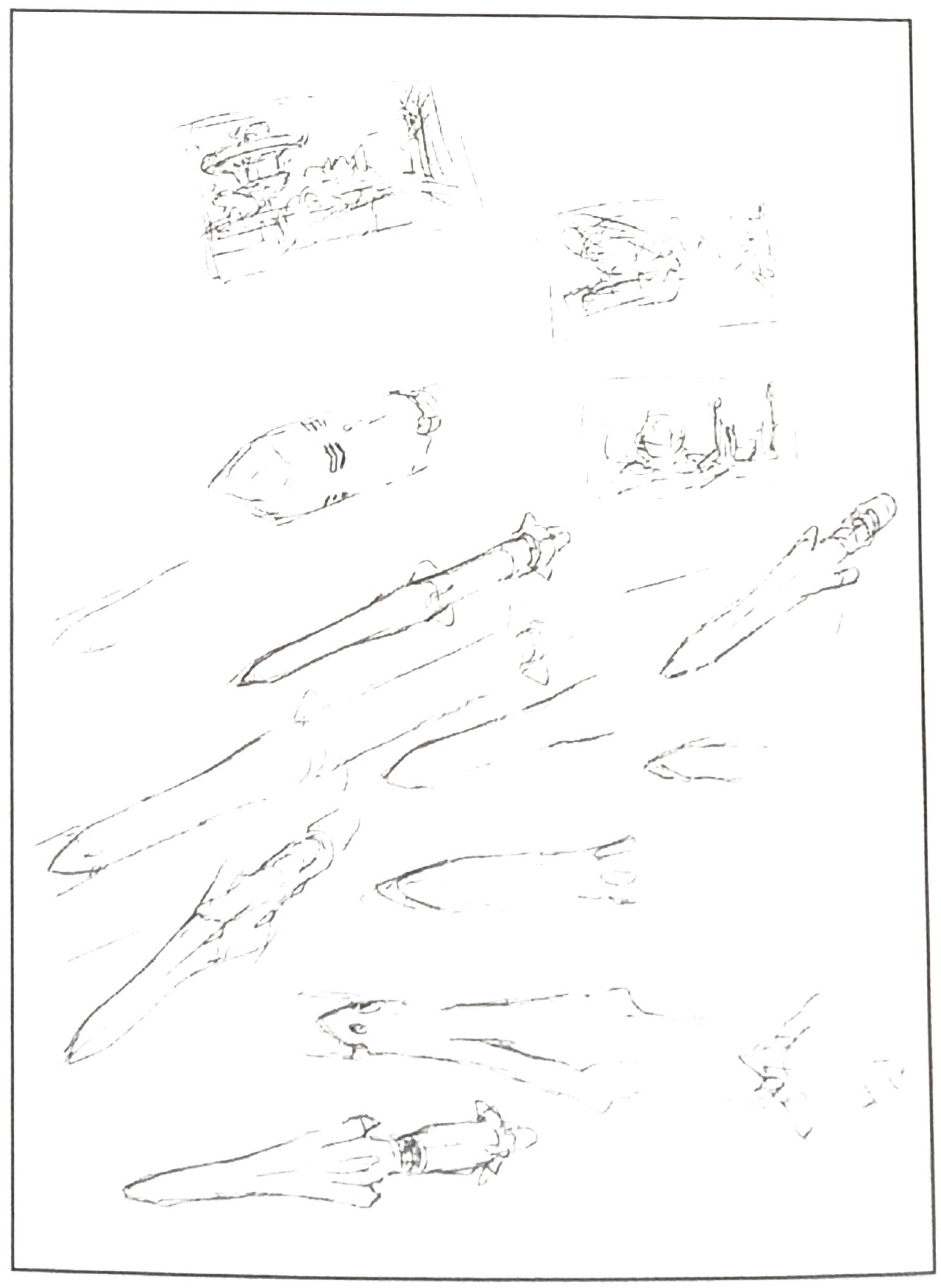
■RVF-25メサイア／ロートドーム
RVF-25 Messiah / rotodome



■VF-25メサイア／ガンポッド
VF-25 Messiah / Gunpod

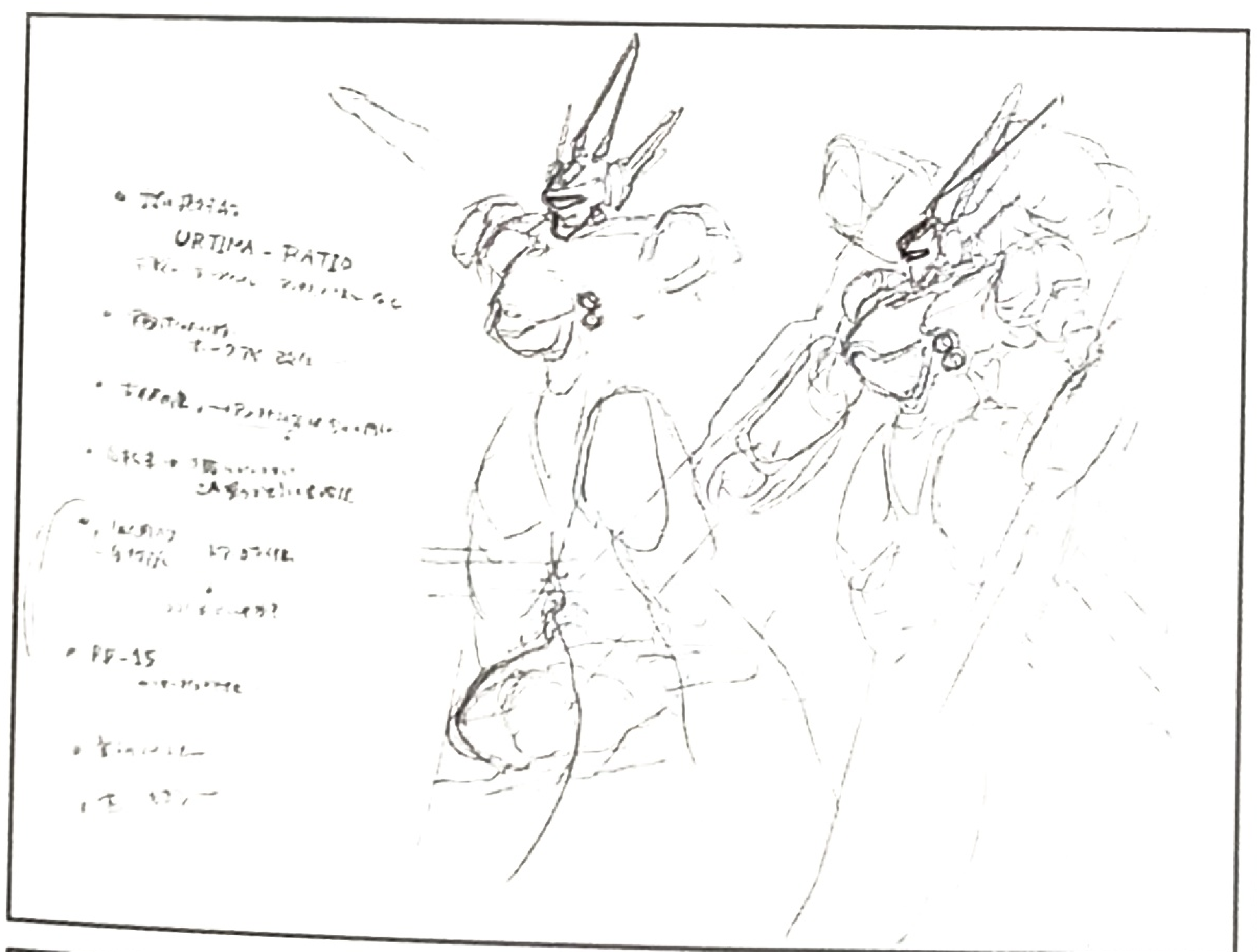


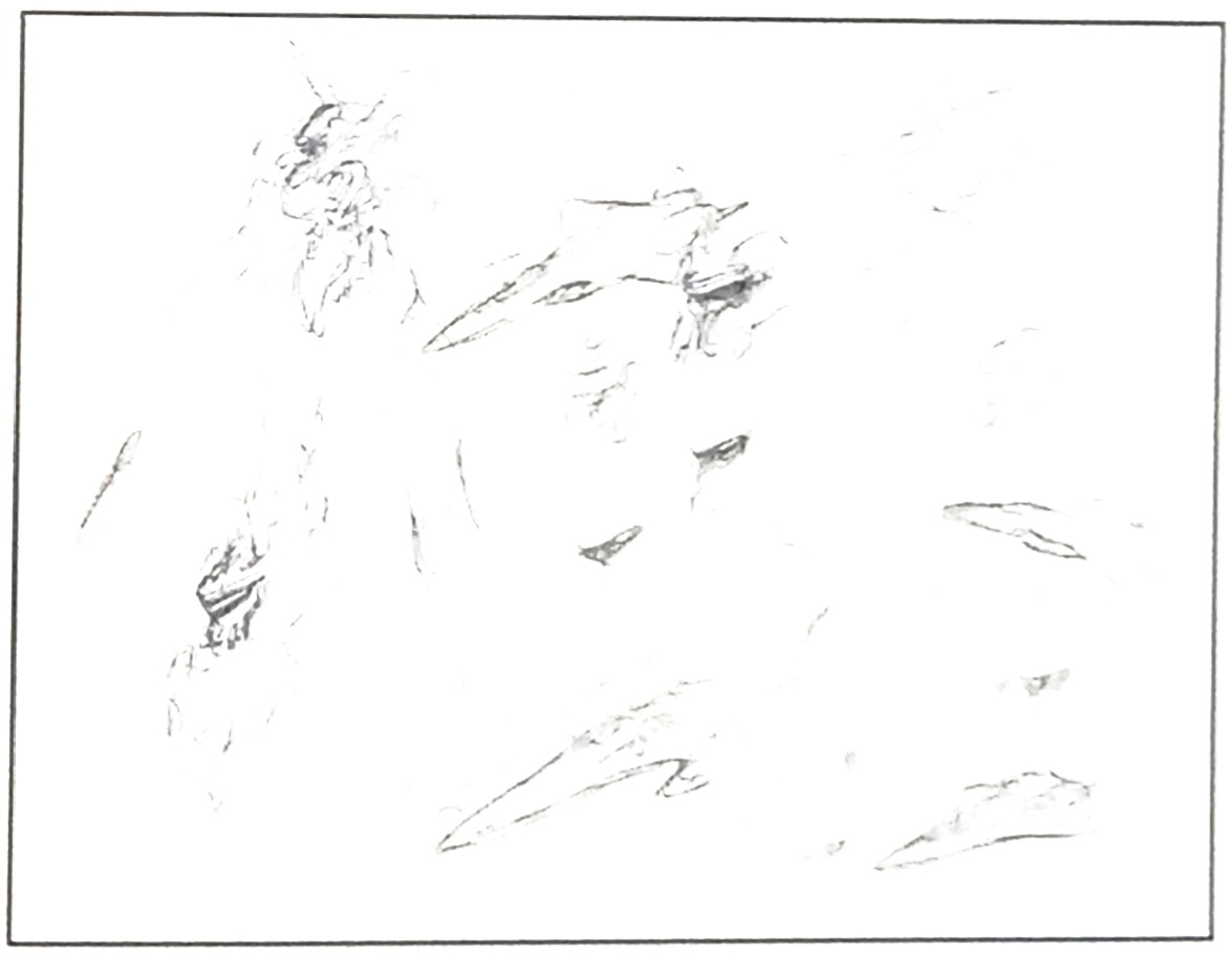
■VF-25メサイア／ミサイル
VF-25 Messiah / missile

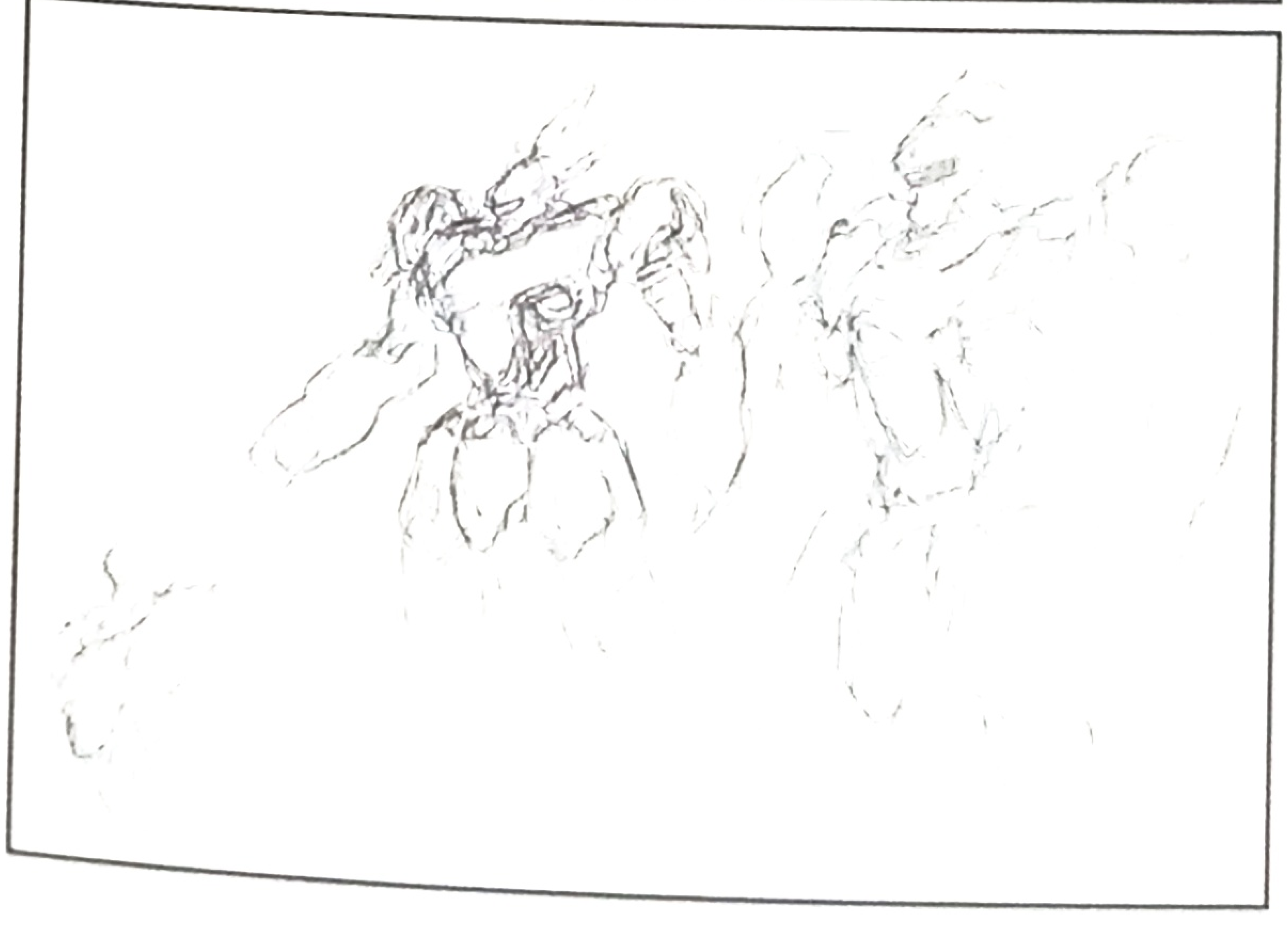










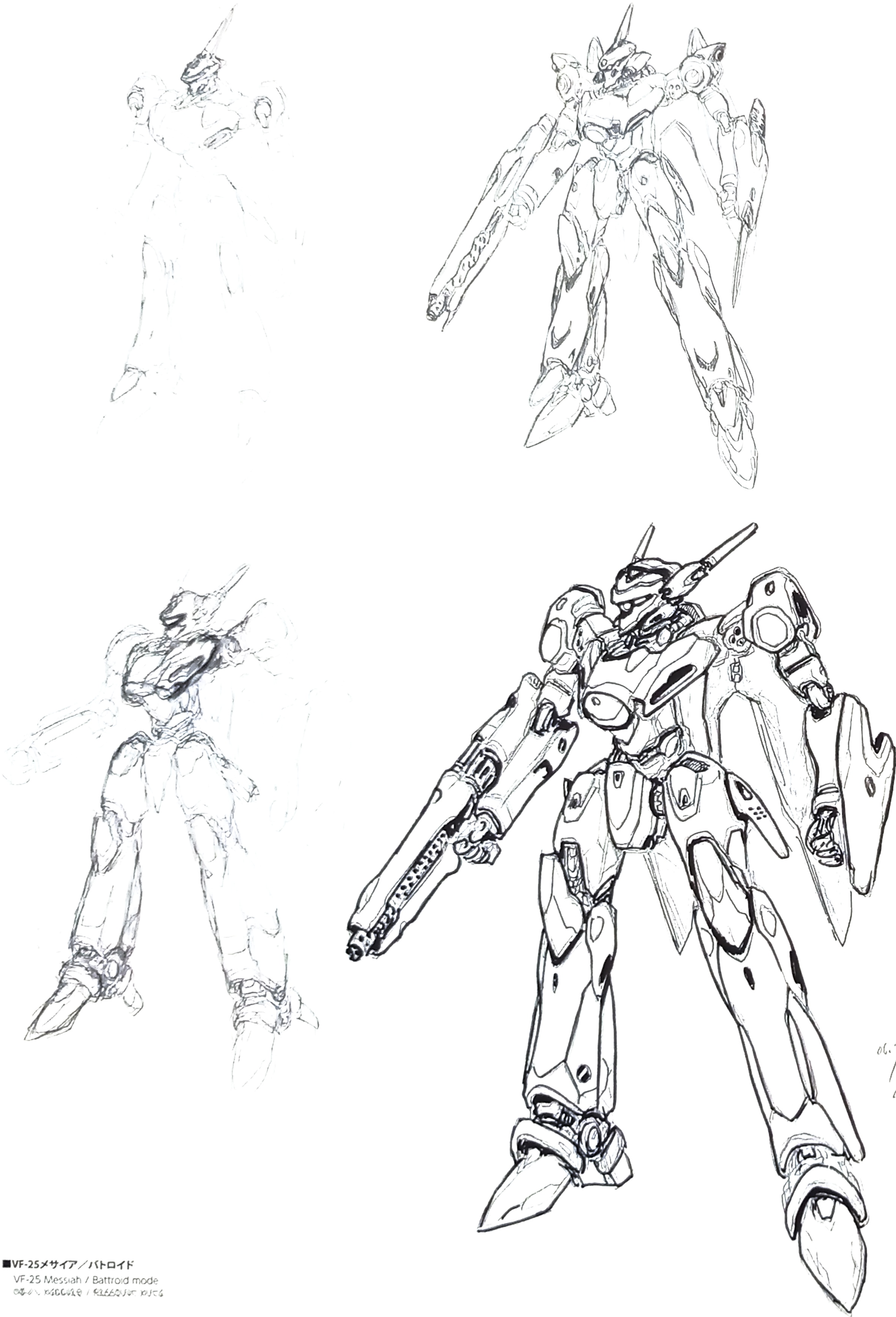


■VF-25メサイア／バトロイド

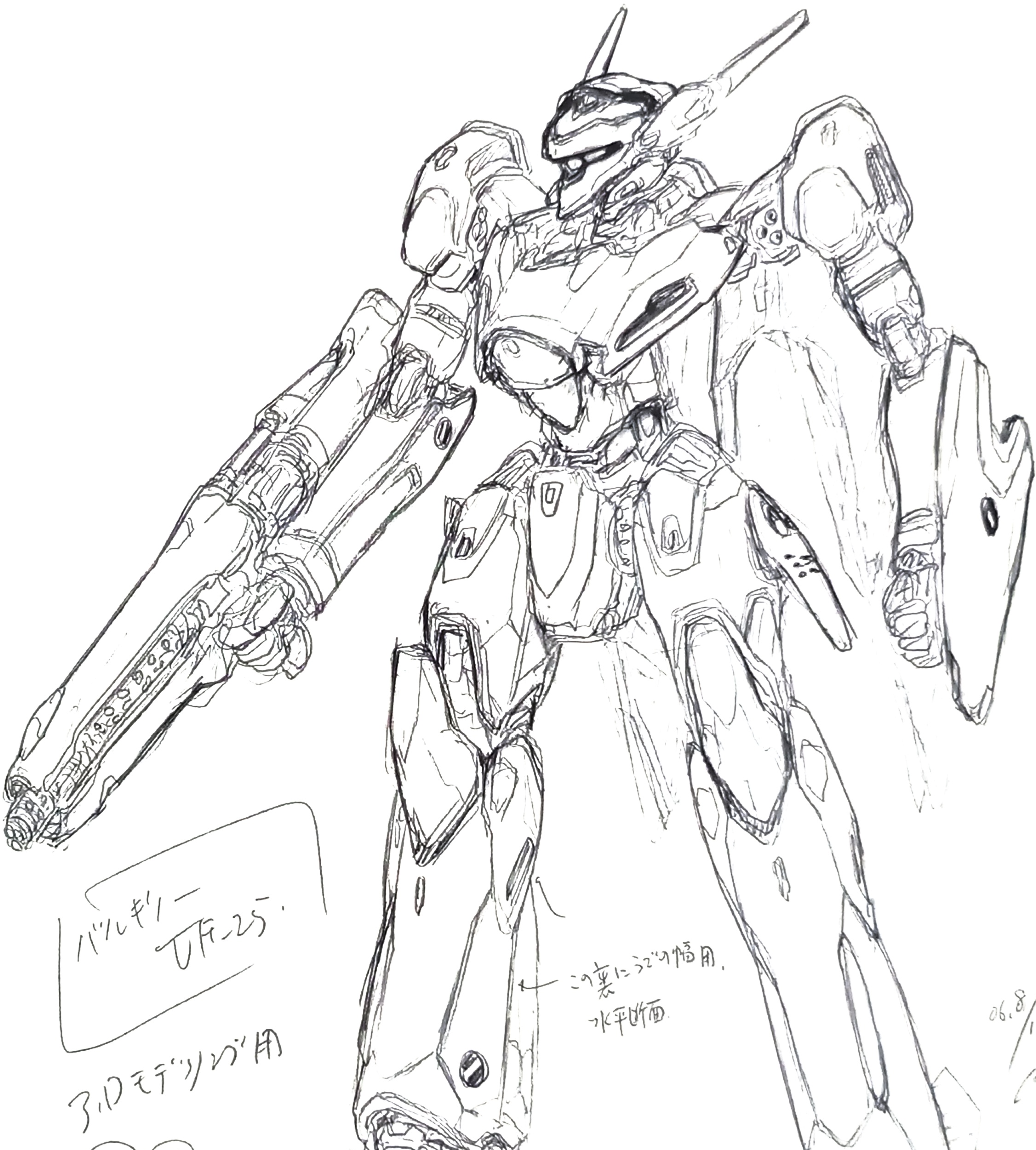
VF-25 Messiah / Battroid mode

「40」「42」などとスケッチの通しナンバーが見える。6月にデザインが最終段階に到達していることを考えれば、3月の時点でこれだけの枚数が描かれていることに驚く。

You can see the serial numbers of the sketches such as "40" and "42". Considering that the design reached the final stage in June, it is surprising that Mr. Kawamori has drawn such a number as of March.



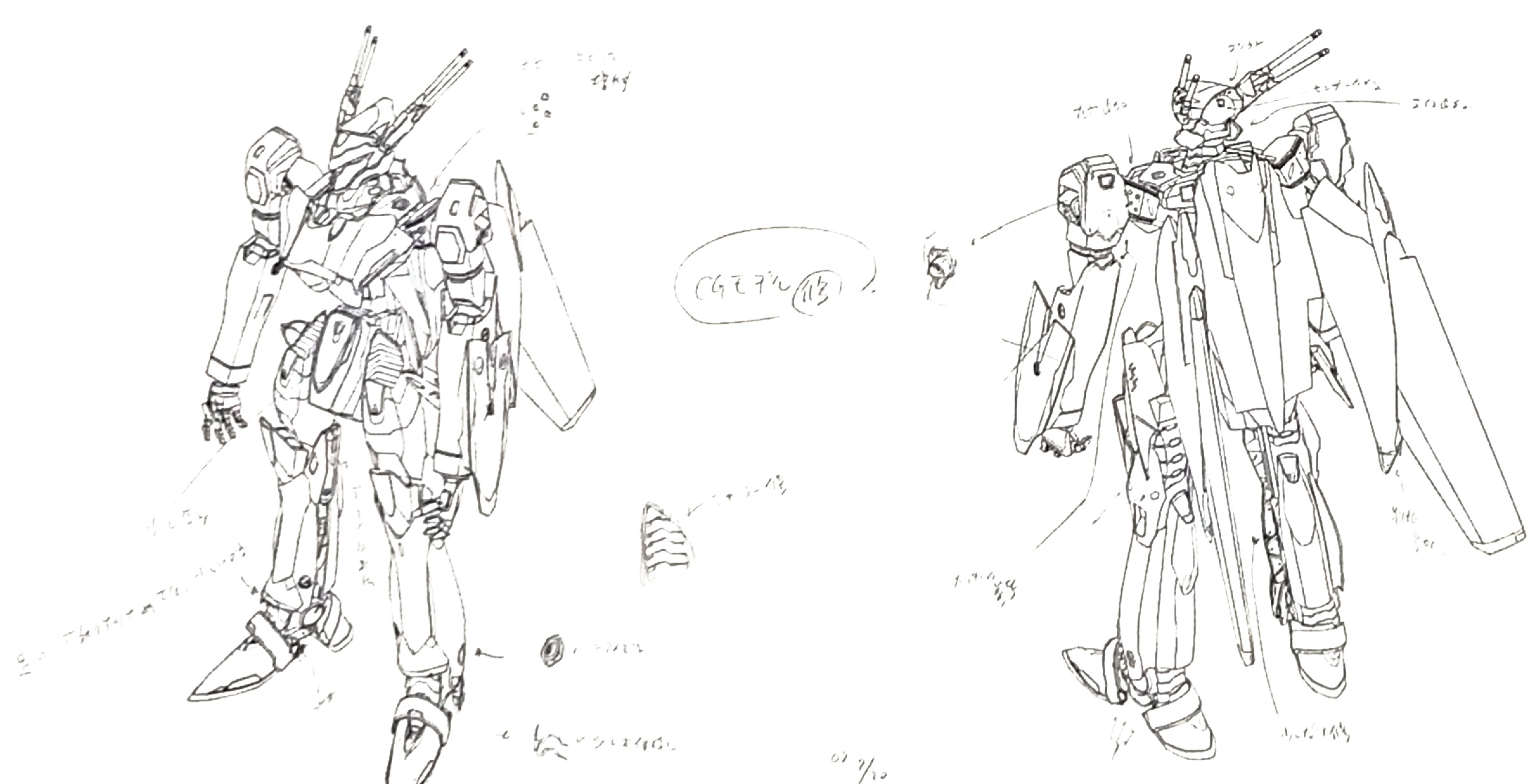
■**VF-25メサイア／バトロイド**
VF-25 Messiah / Battroid mode



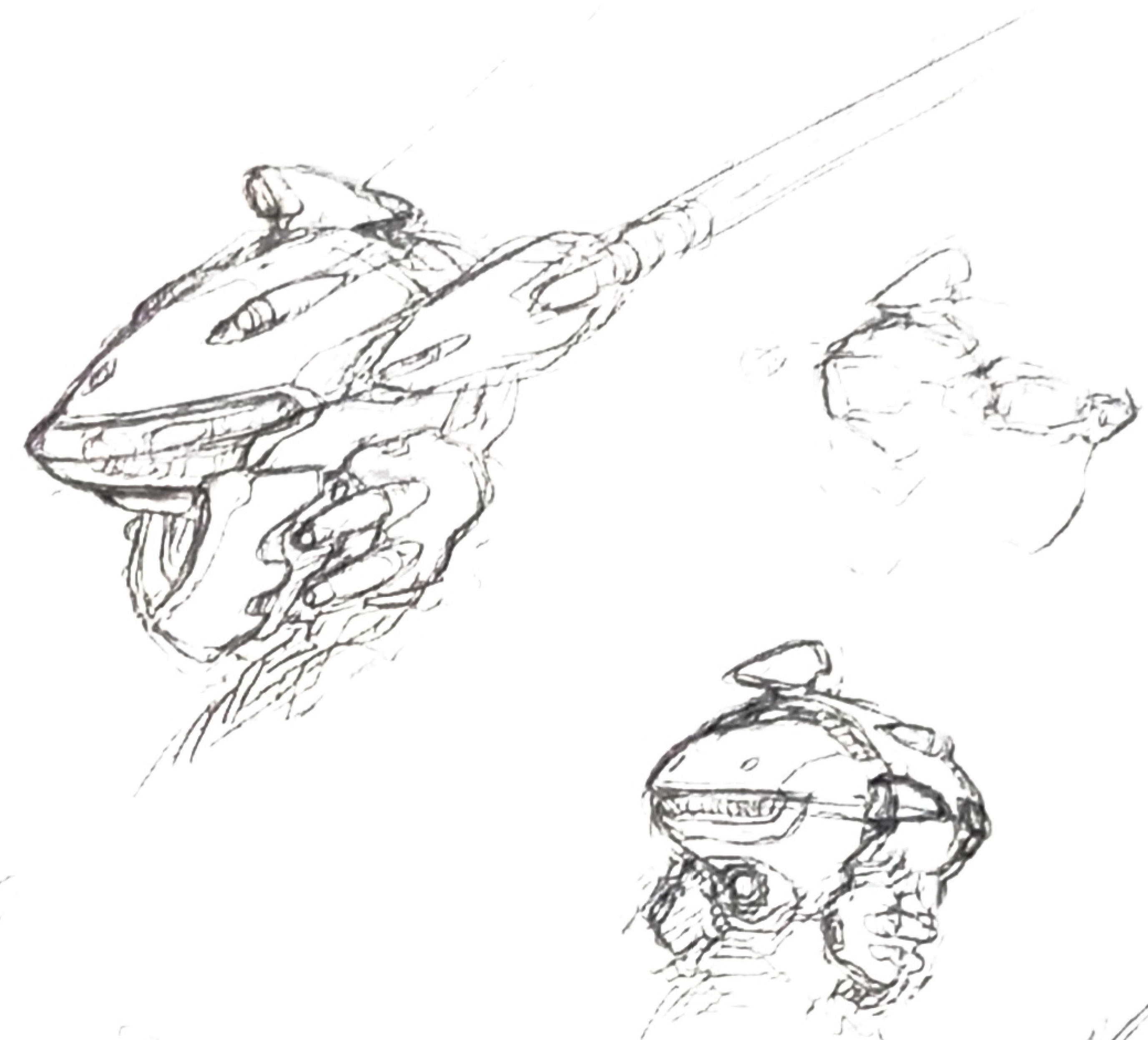
■VF-25メサイア／バトロイド【3Dモデル制作用画稿】
VF-25 Messiah / Battroid mode【reference for creating 3D model】

■VF-25メサイア／バトロイド【3Dモデル制作用画稿】
VF-25 Messiah / Battroid mode【reference for creating 3D model】





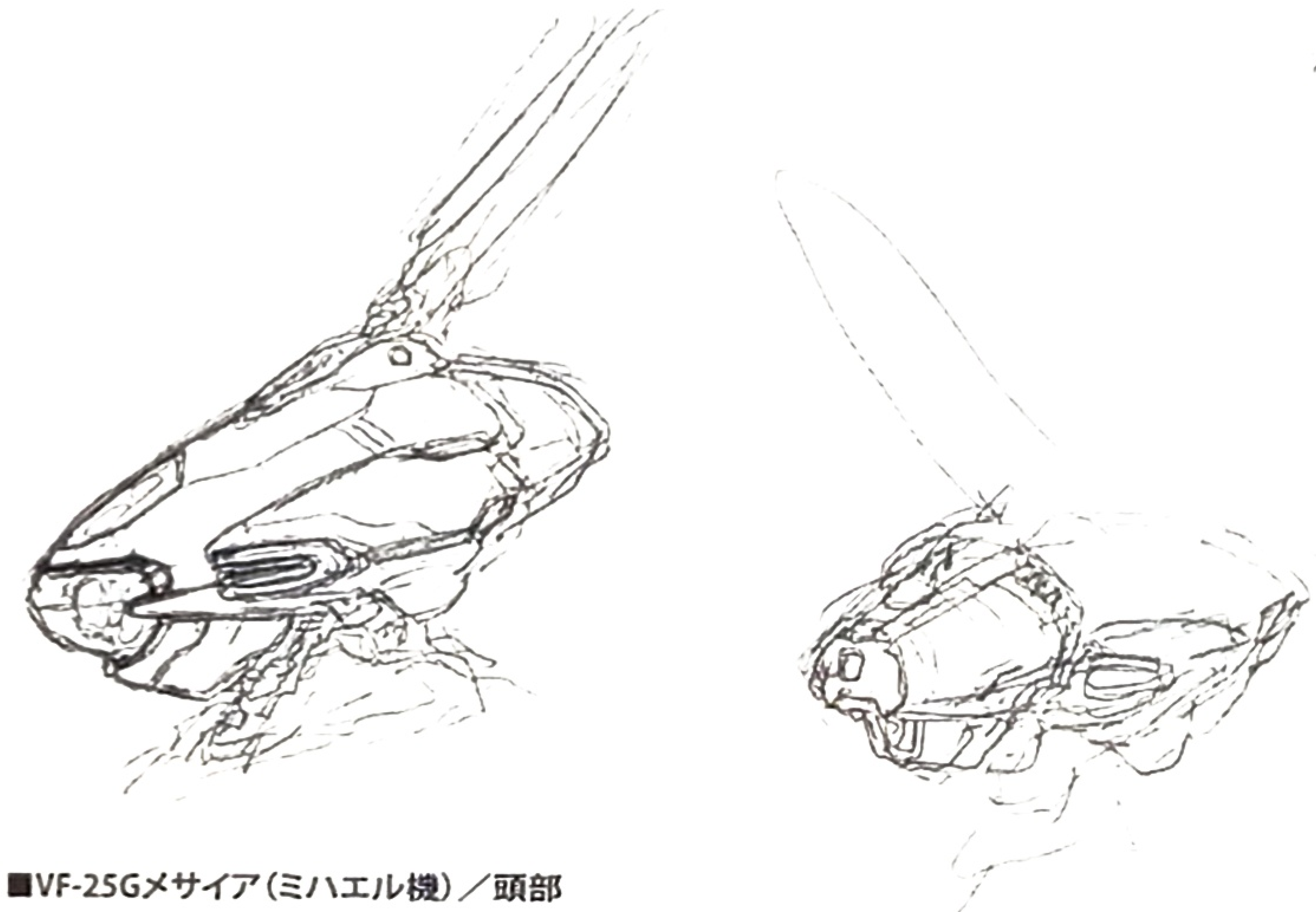
■VF-25メサイア／バトロイド【3Dモデルディテール追加指示】
VF-25 Messiah / Battroid mode【Instructions for adding details to the 3D model】



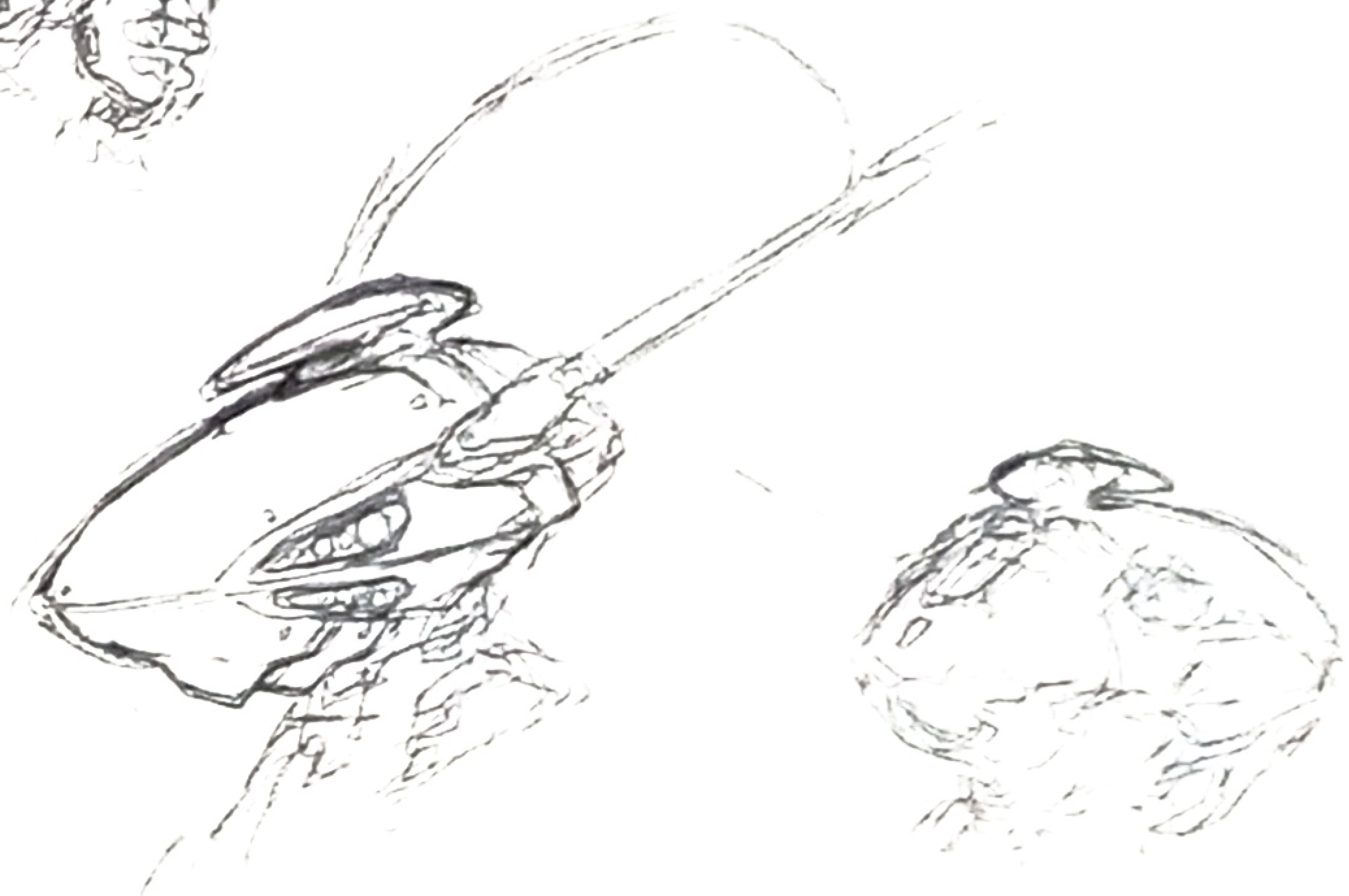
■VF-25Fメサイア（アルト機）／頭部
VF-25F Messiah (Alto Saotome use) / head

CGの緻密な表現力に見合うよう、頭部のデザインも情報量を増やされている。

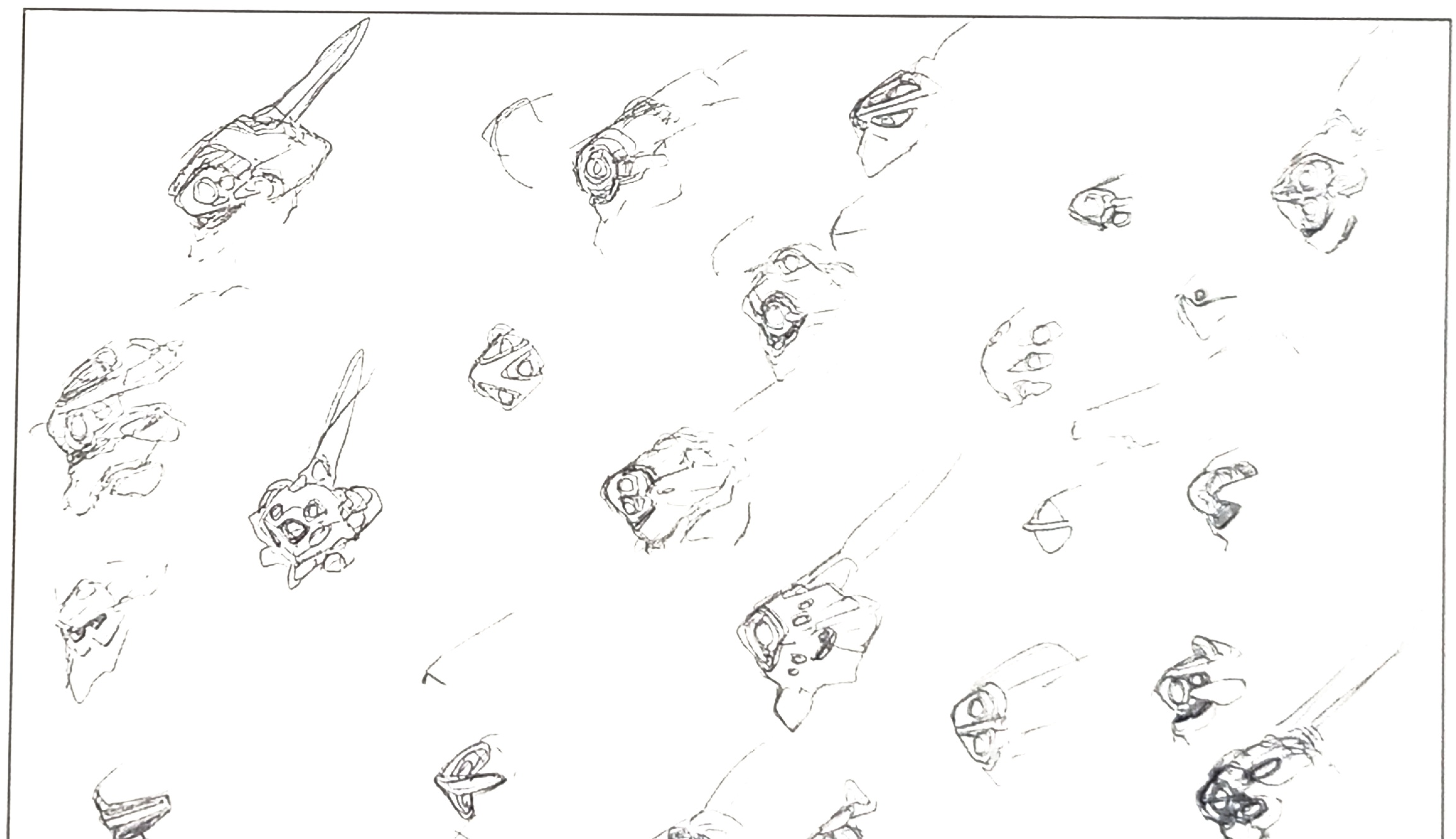
Mr. Kawamori is increasing the amount of information in the design of the head to match the precise expressive power of CG.



■VF-25Gメサイア（ミハエル機）／頭部
VF-25G Messiah (Michael Blanc use) / head

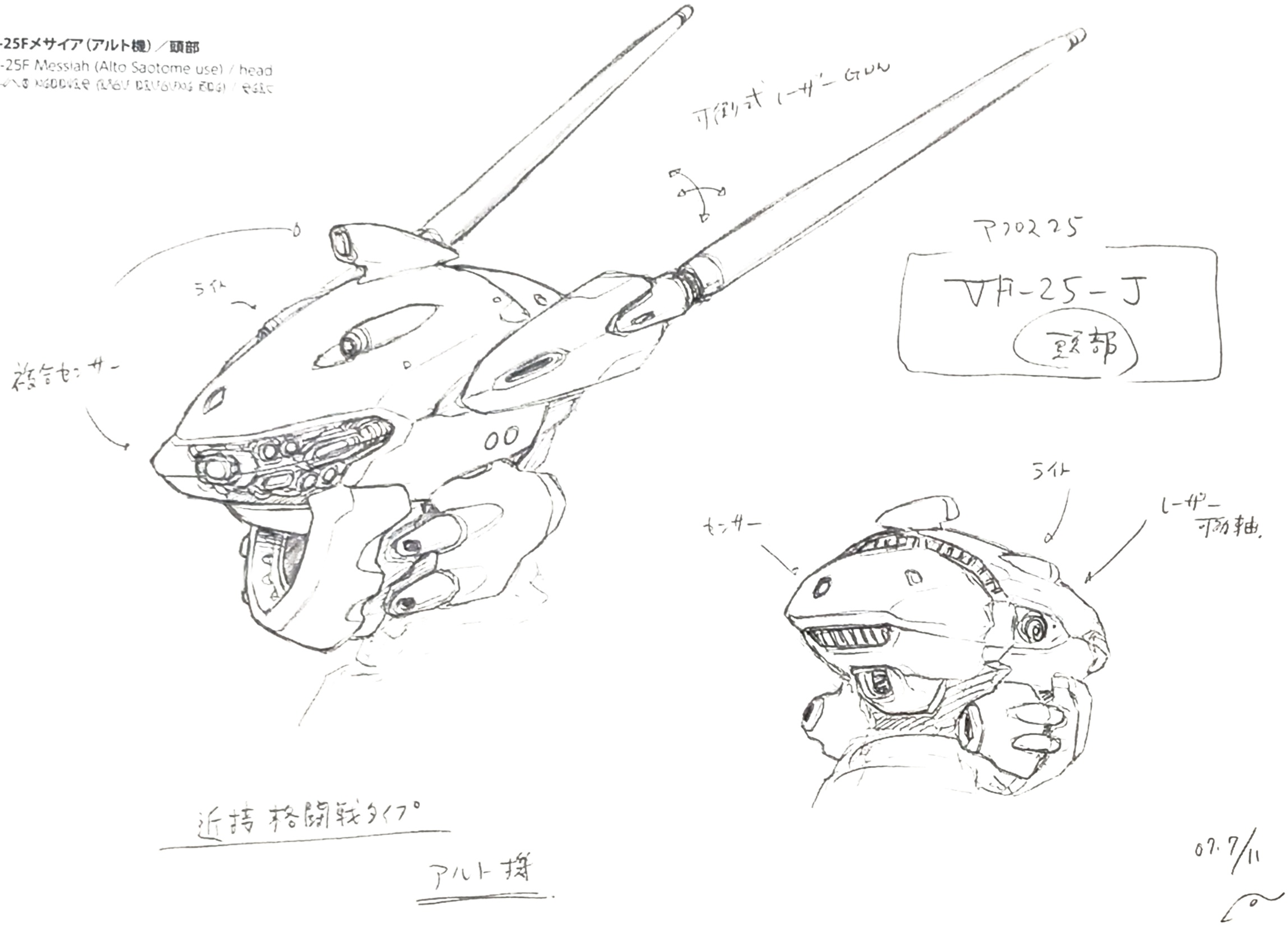


■RVF-25メサイア（ルカ機）／頭部
RVF-25 Messiah (Luca Angeloni use) / head

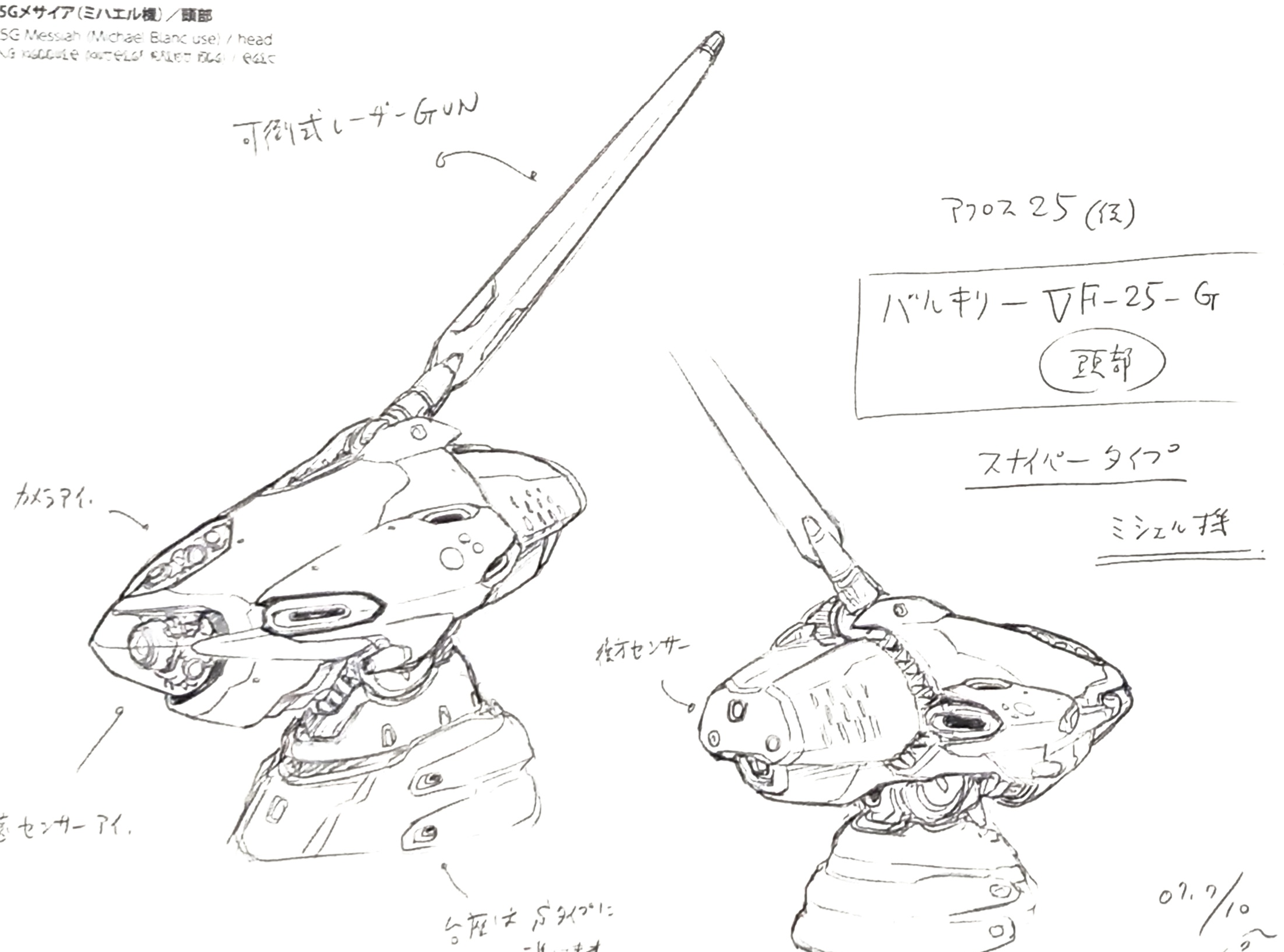


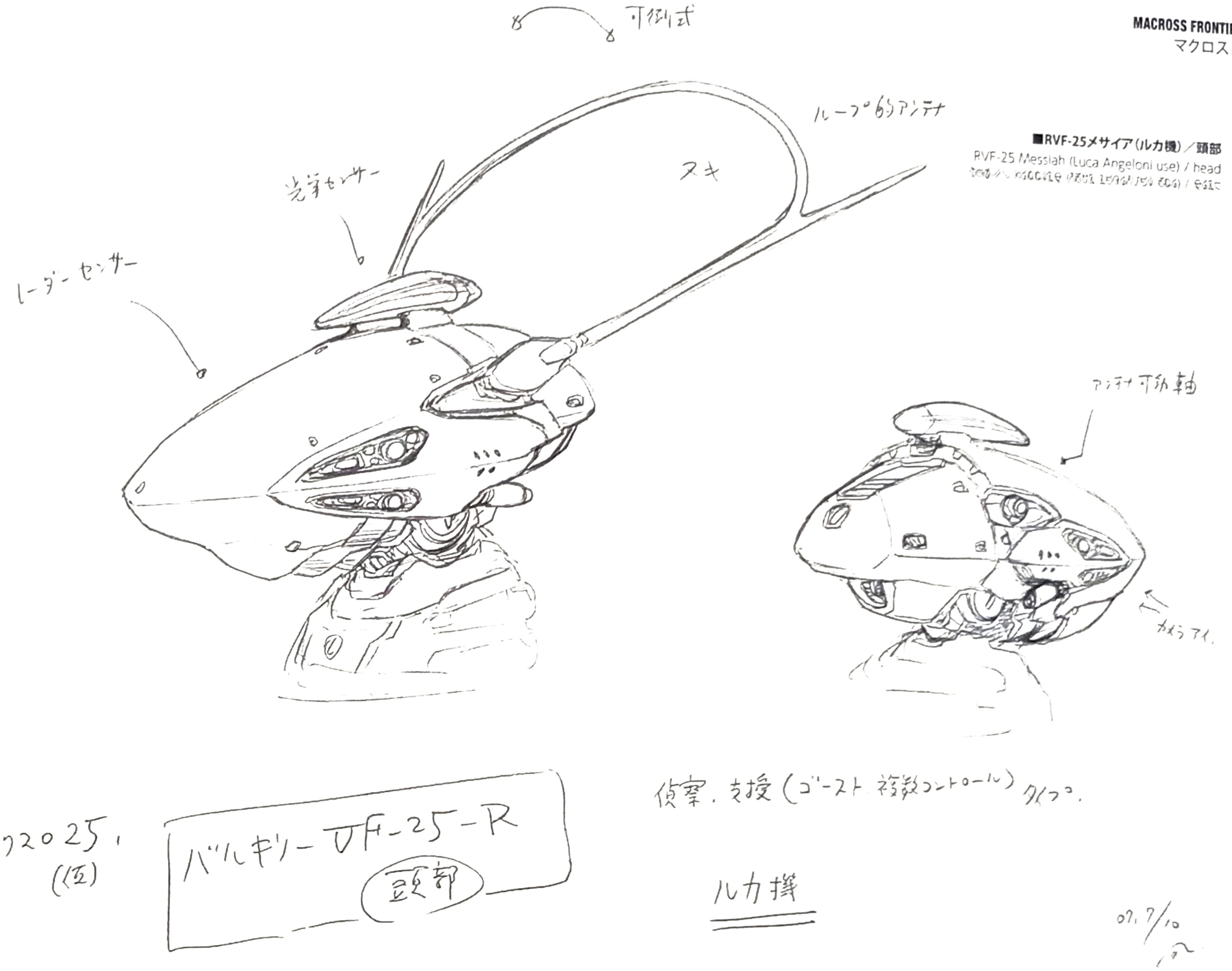
■VF-25メサイア／頭部
VF-25 Messiah / head

■VF-25Fメサイア(アルト機)／頭部
VF-25F Messiah (Alto Saotome use) / head

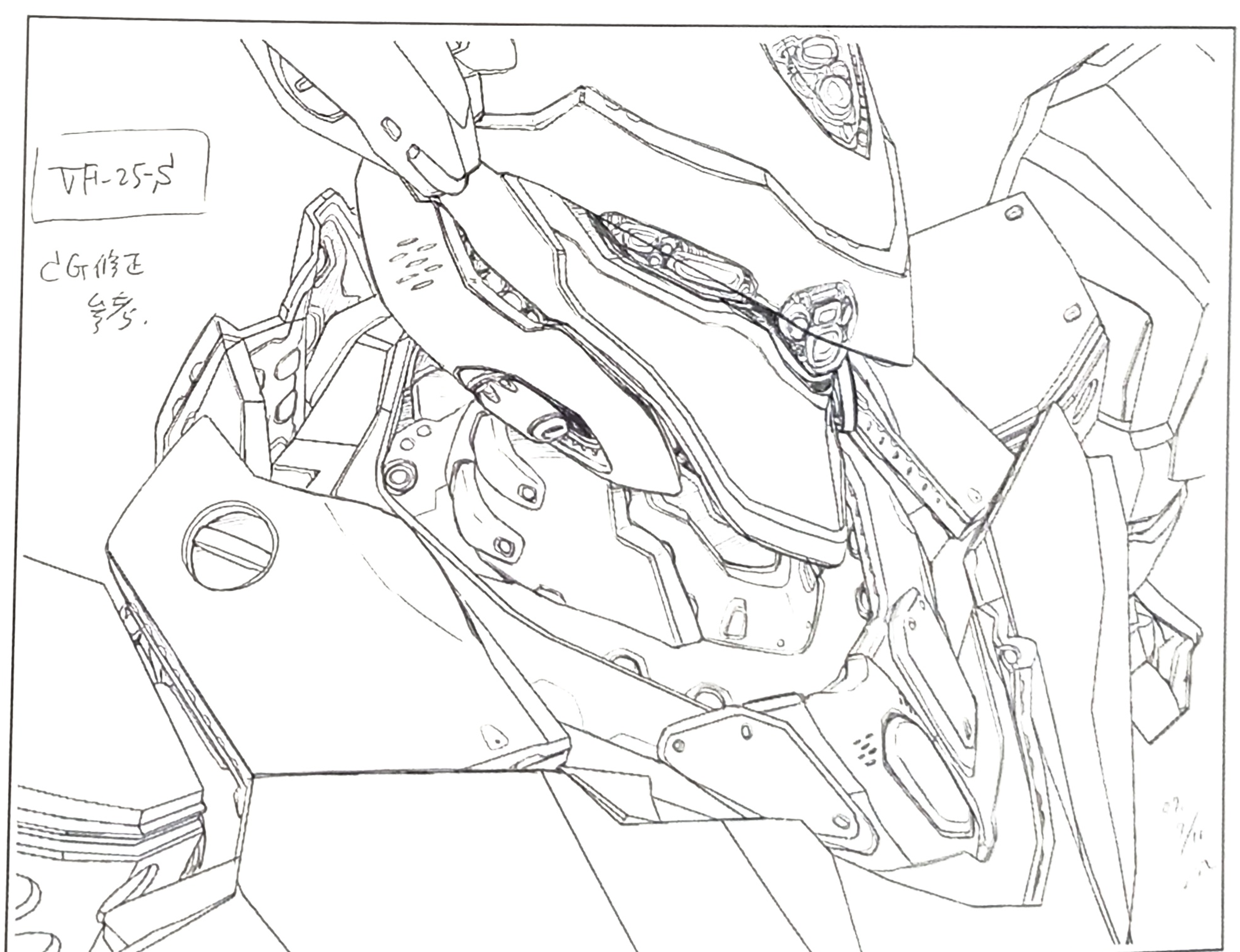


■VF-25Gメサイア(ミハエル機)／頭部
VF-25G Messiah (Michael Blanc use) / head





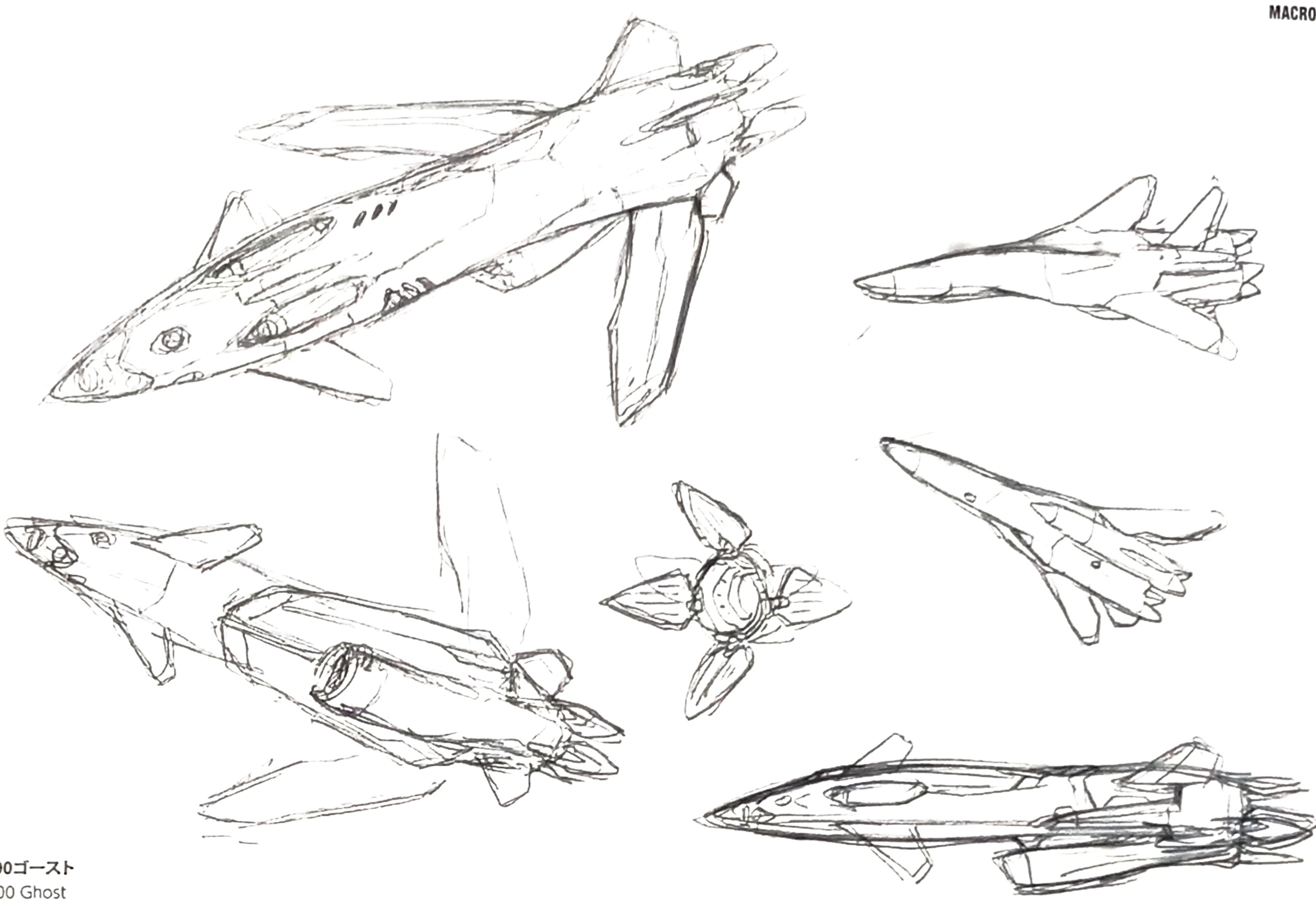
■RVF-25メサイア(ルカ機)／頭部
RVF-25 Messiah (Luca Angeloni use) / head



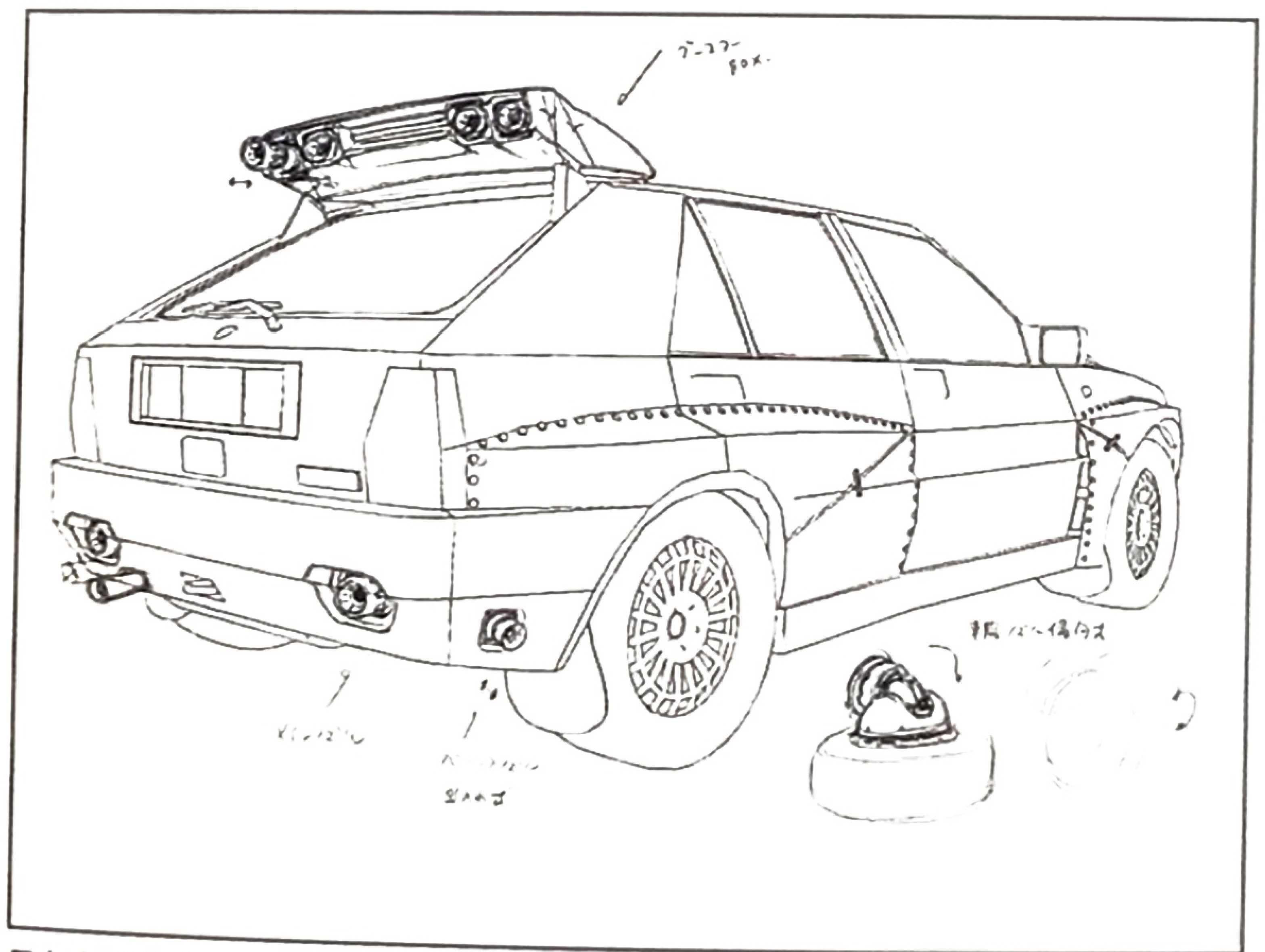
■VF-25Sメサイア(オズマ機)／頭部【3Dモデルディテール追加指示】
VF-25S Messiah (Ozma Lee use) / head【Instructions for adding details to the 3D model】

■**EX-ギア**
EX-Gear

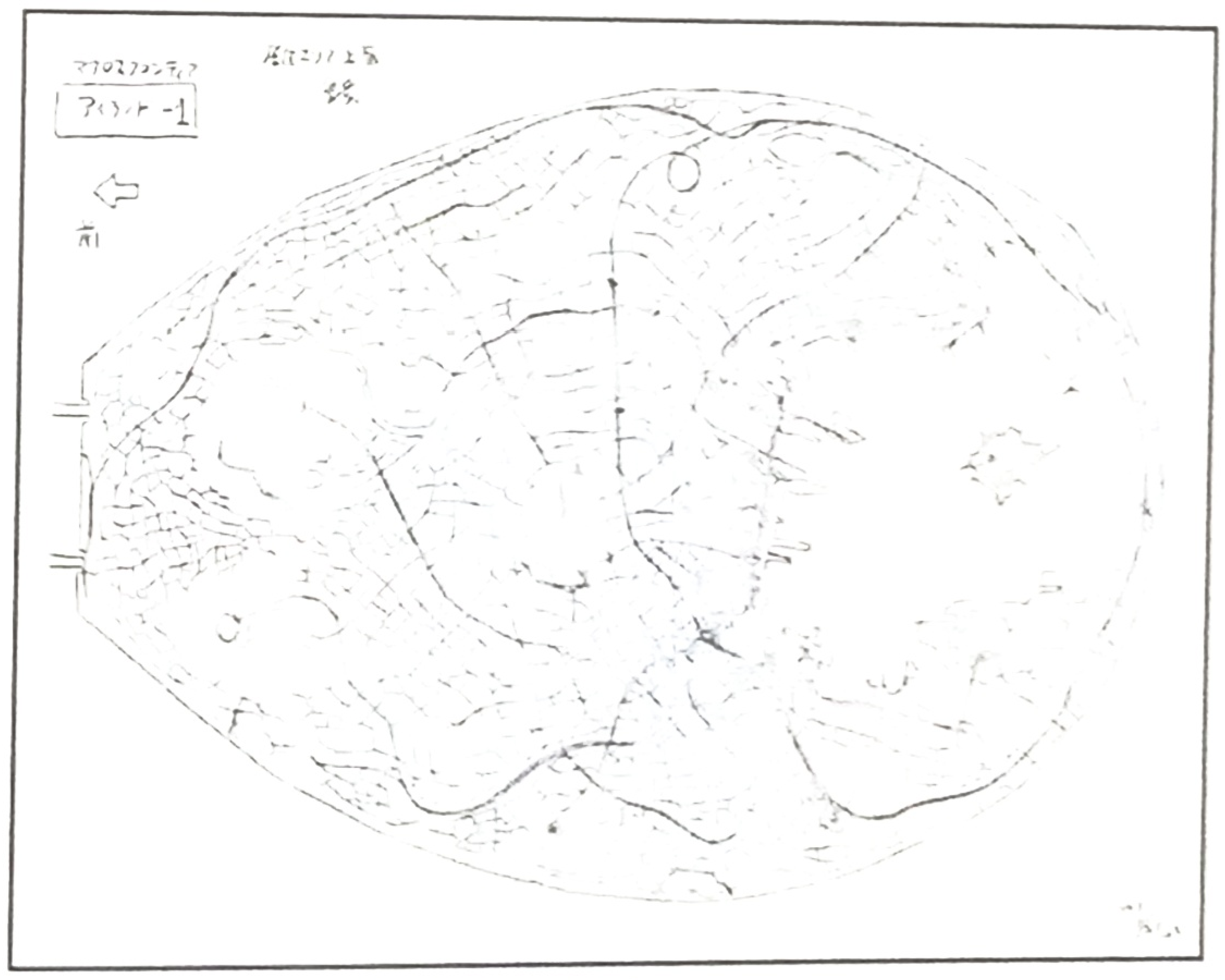




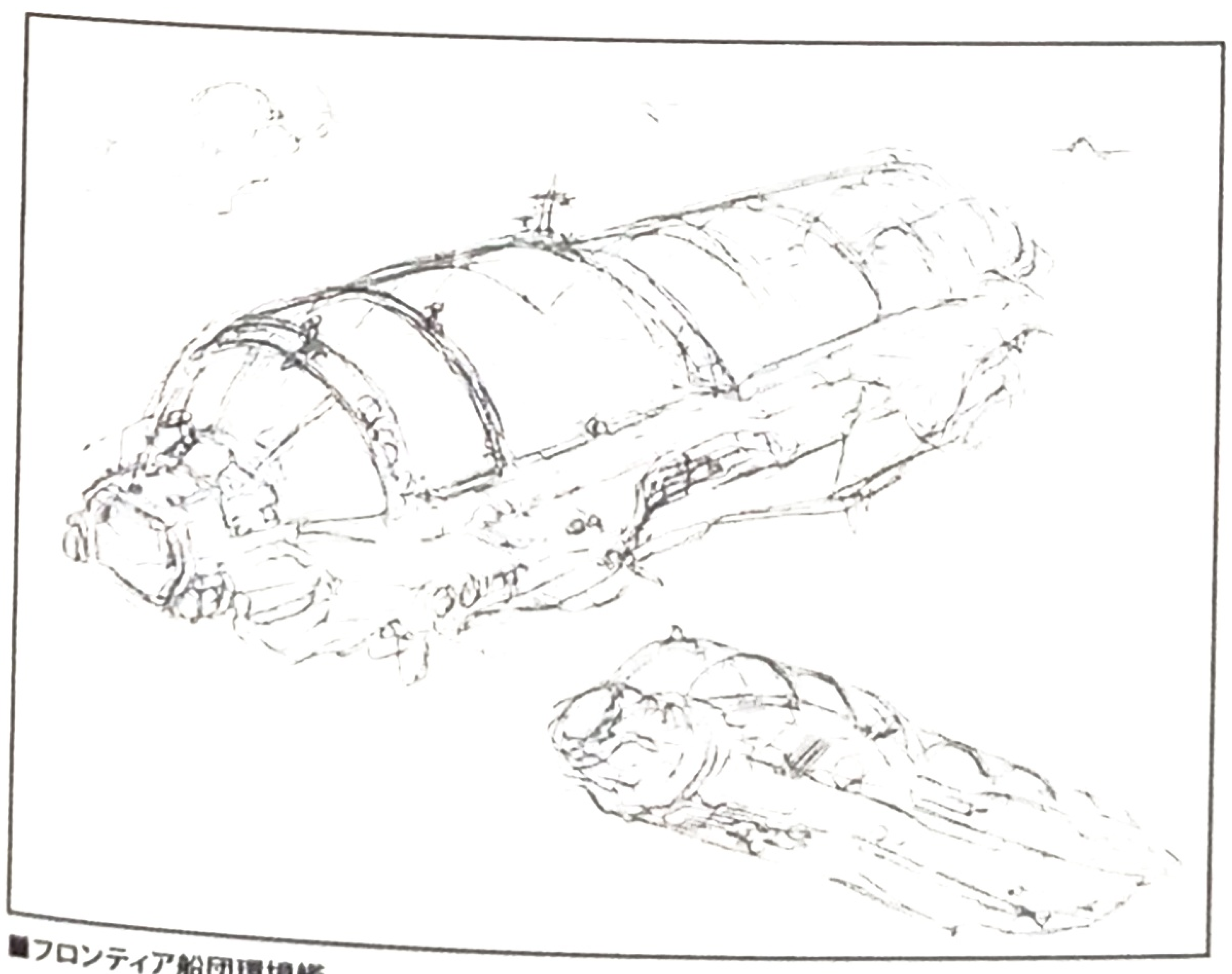
■QF-4000ゴースト
QF-4000 Ghost



■オズマの車【3Dモデルディテール追加指示】
Ozma's car / head【Instructions for adding details to the 3D model】



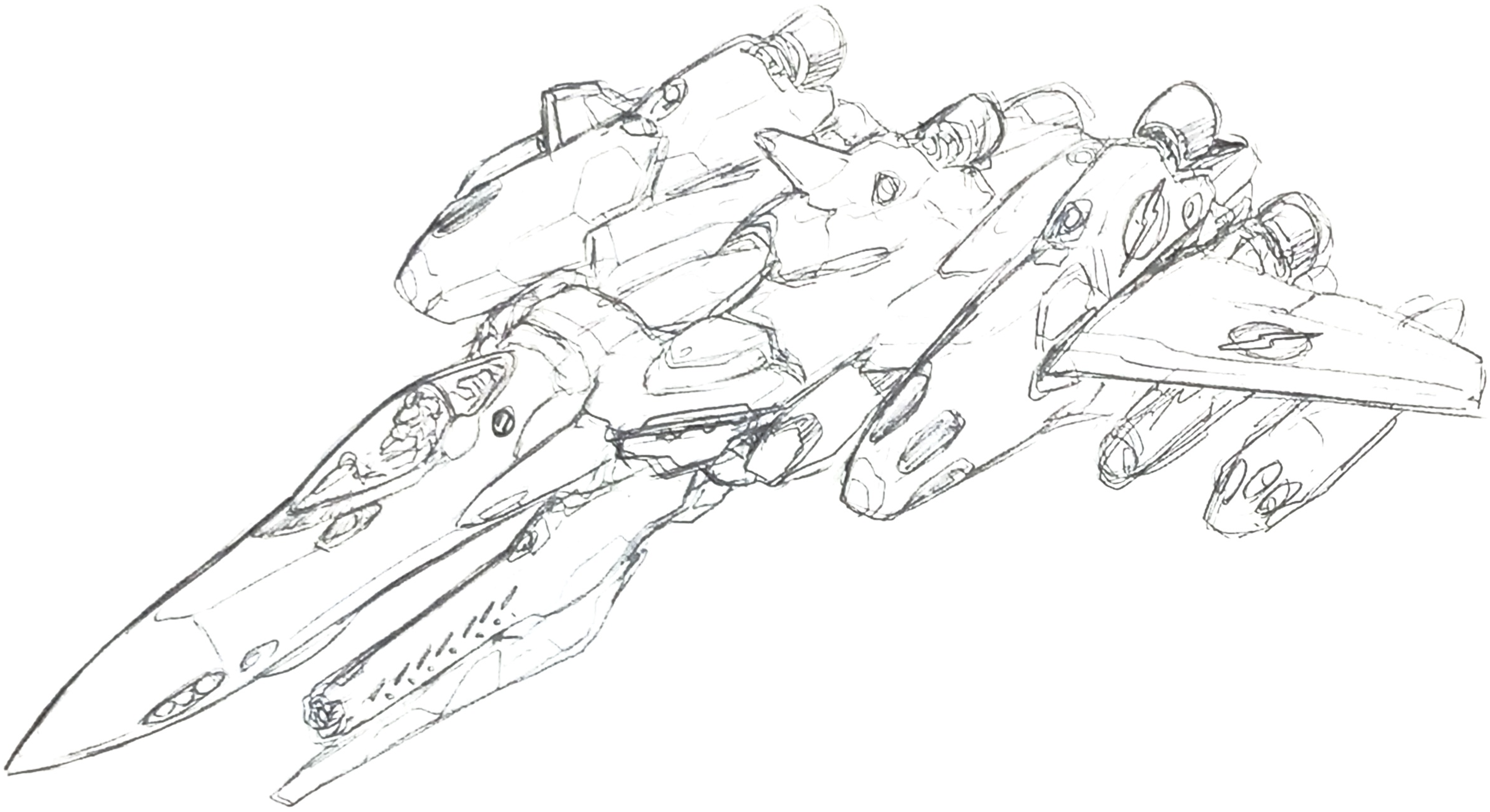
■フロンティア船団アイランド-1／居住エリア【上面】
Macross Frontier colony fleet Island-1 / Living area【Top view】

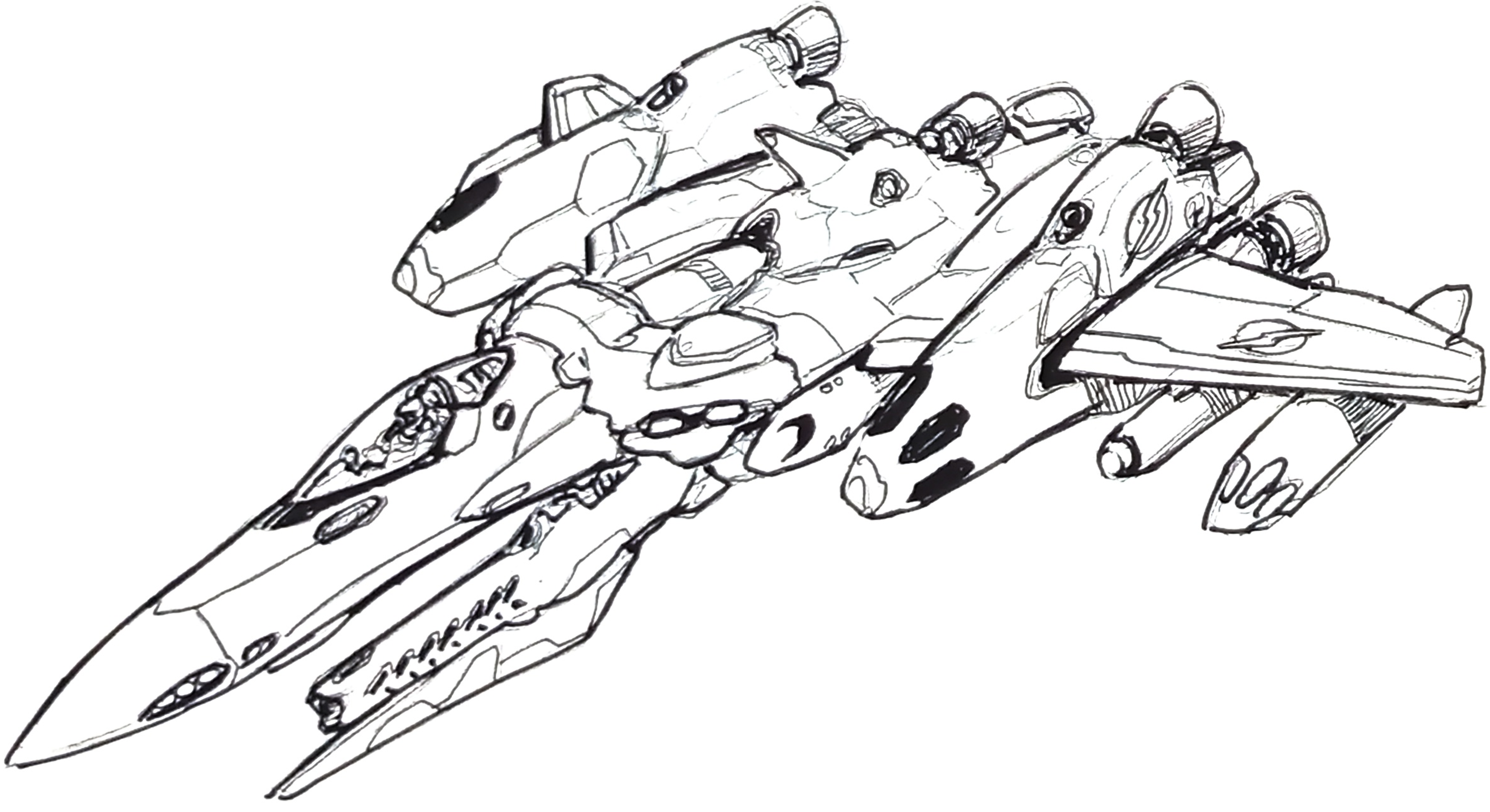


■フロンティア船団環境艦
Macross Frontier colony Environmental ship



■フロンティア船団アイランド-1／居住エリア
Macross Frontier colony fleet Island-1 / Living area





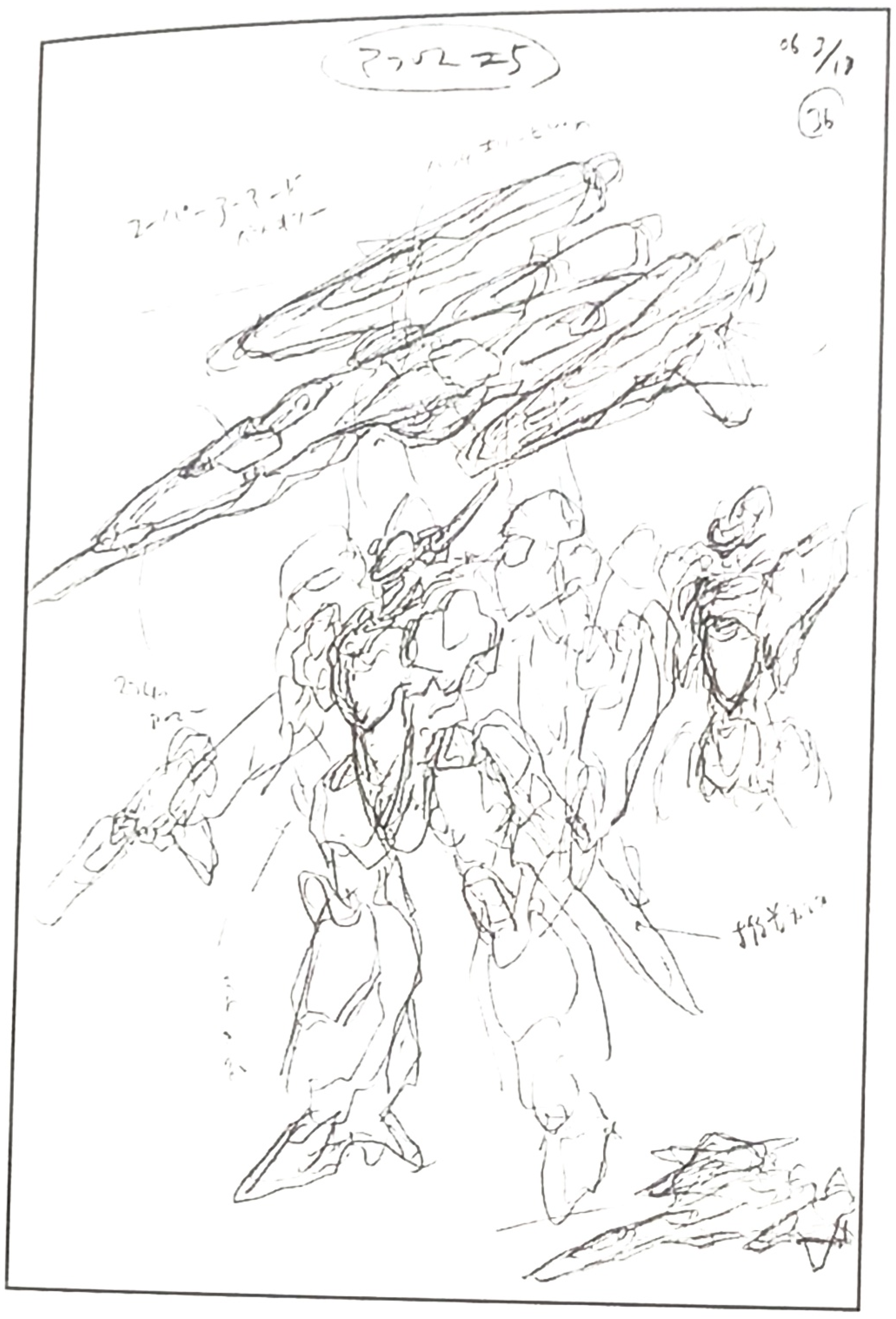
■VF-25メサイア(スーパーパック装備)

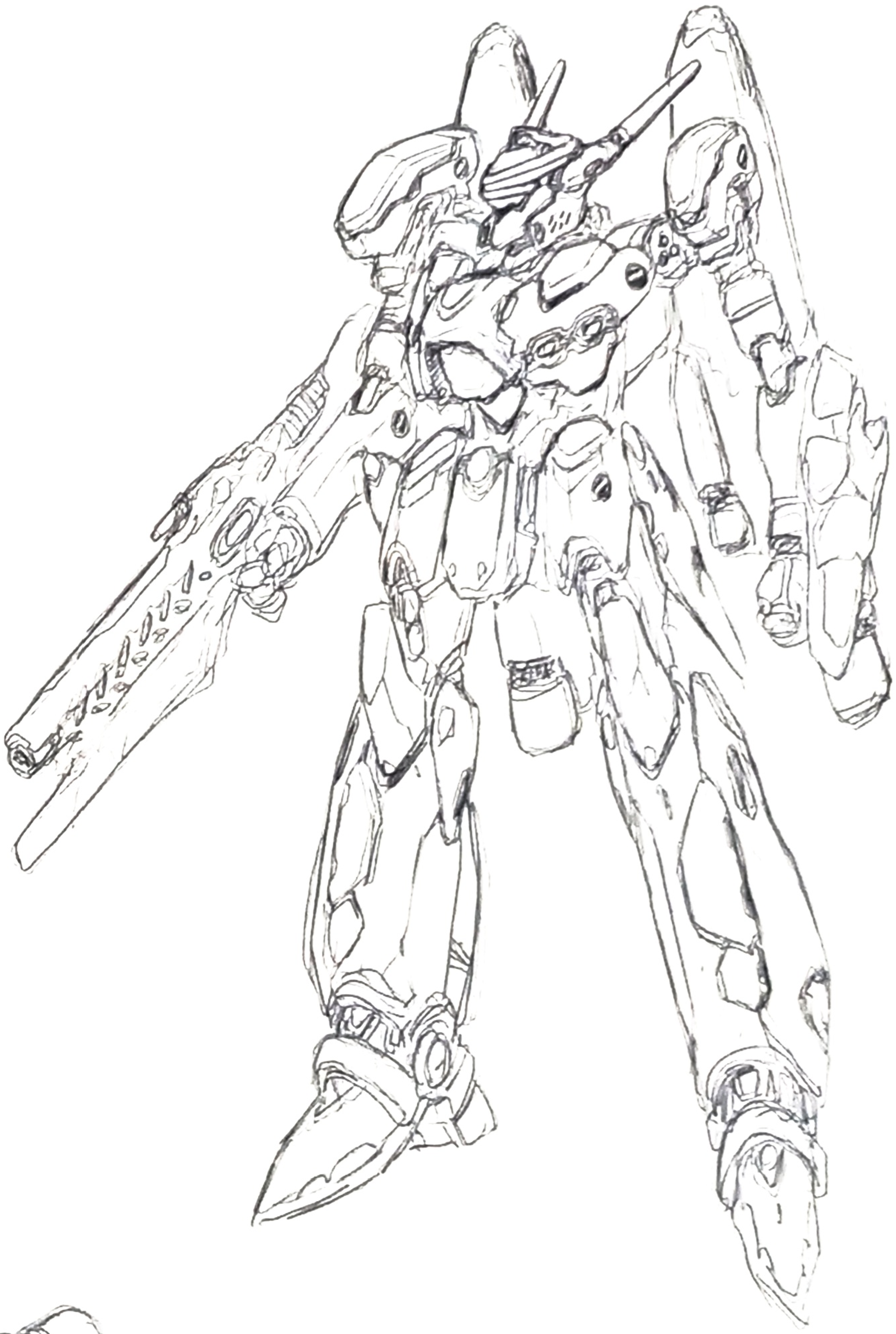
VF-25 Messiah (with Super Pack)

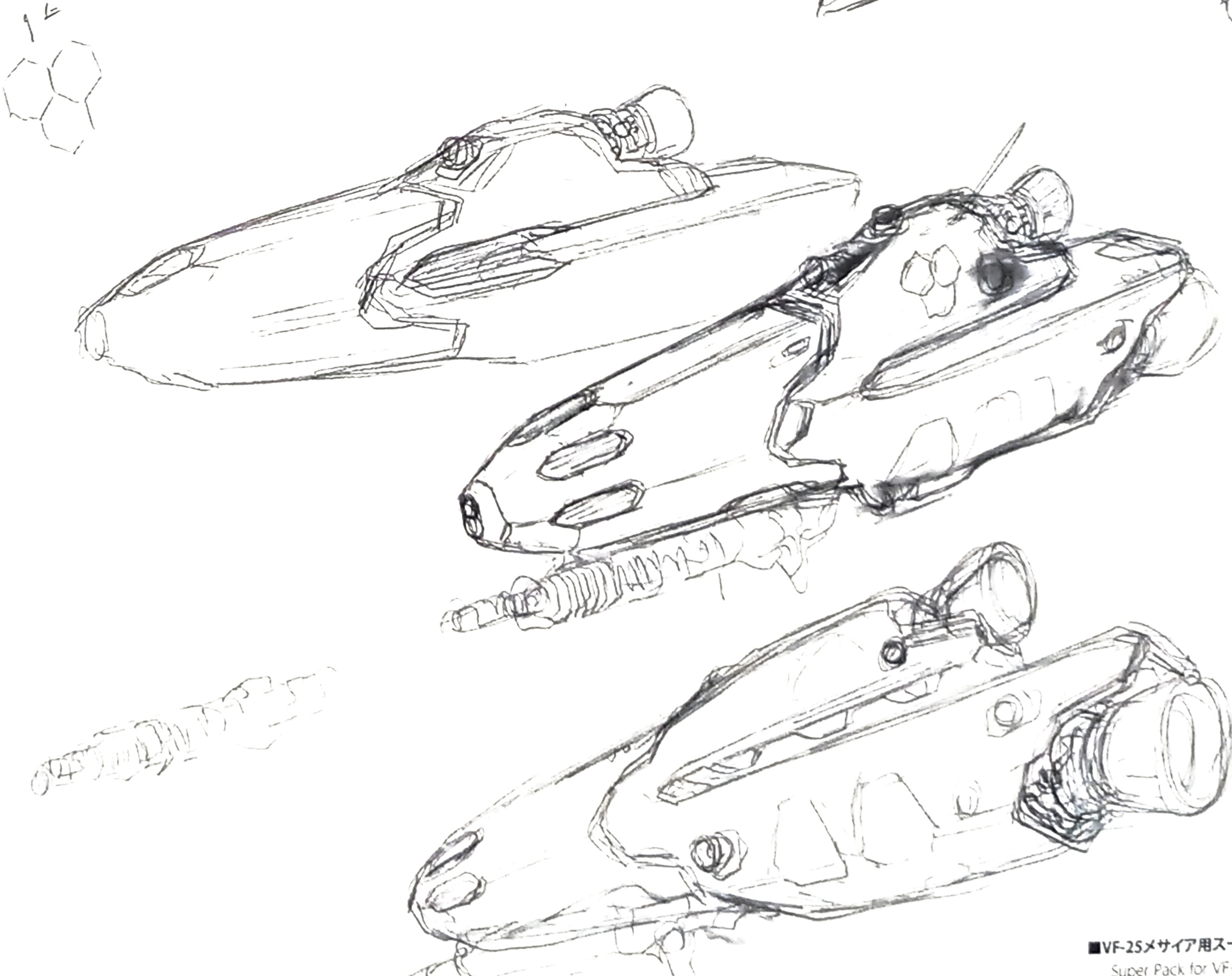
VF-25用スーパーパックの特徴は、ブースターユニットで翼を挟み込むように装着する方式を採用したことであろう。これも、内翼という構造的に強い部分を持つVF-25ならではと言える。

The feature of the VF-25 Super Pack is probably that it adopted a method of mounting the wings so that they are sandwiched between the booster units. This can also be said to be unique to the VF-25, which has a structurally strong part called the inner wing.

■VF-25メサイア／バトロイド(スーパーパック装備)
VF-25 Messiah / Battroid mode (with Super Pack)

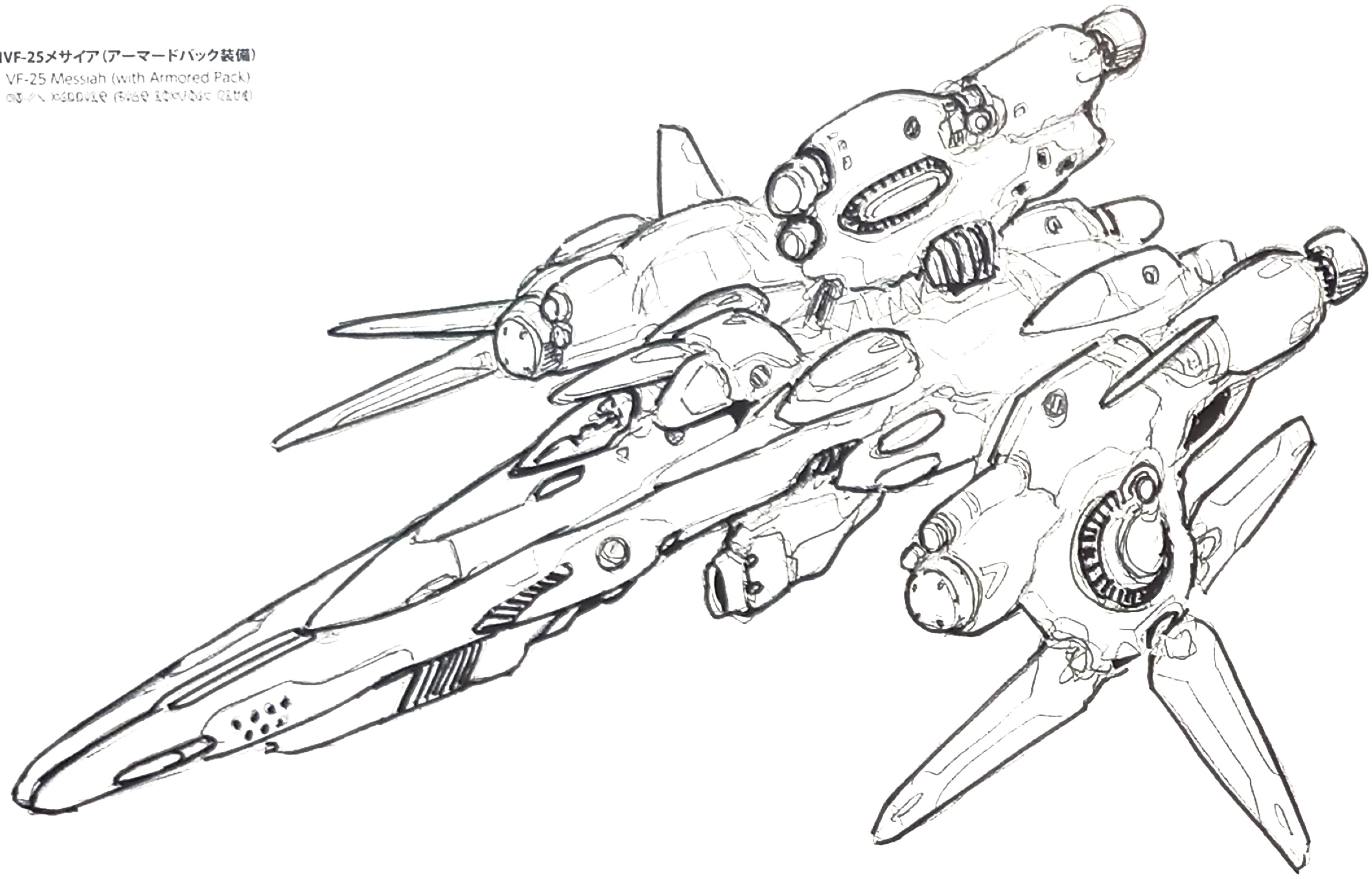






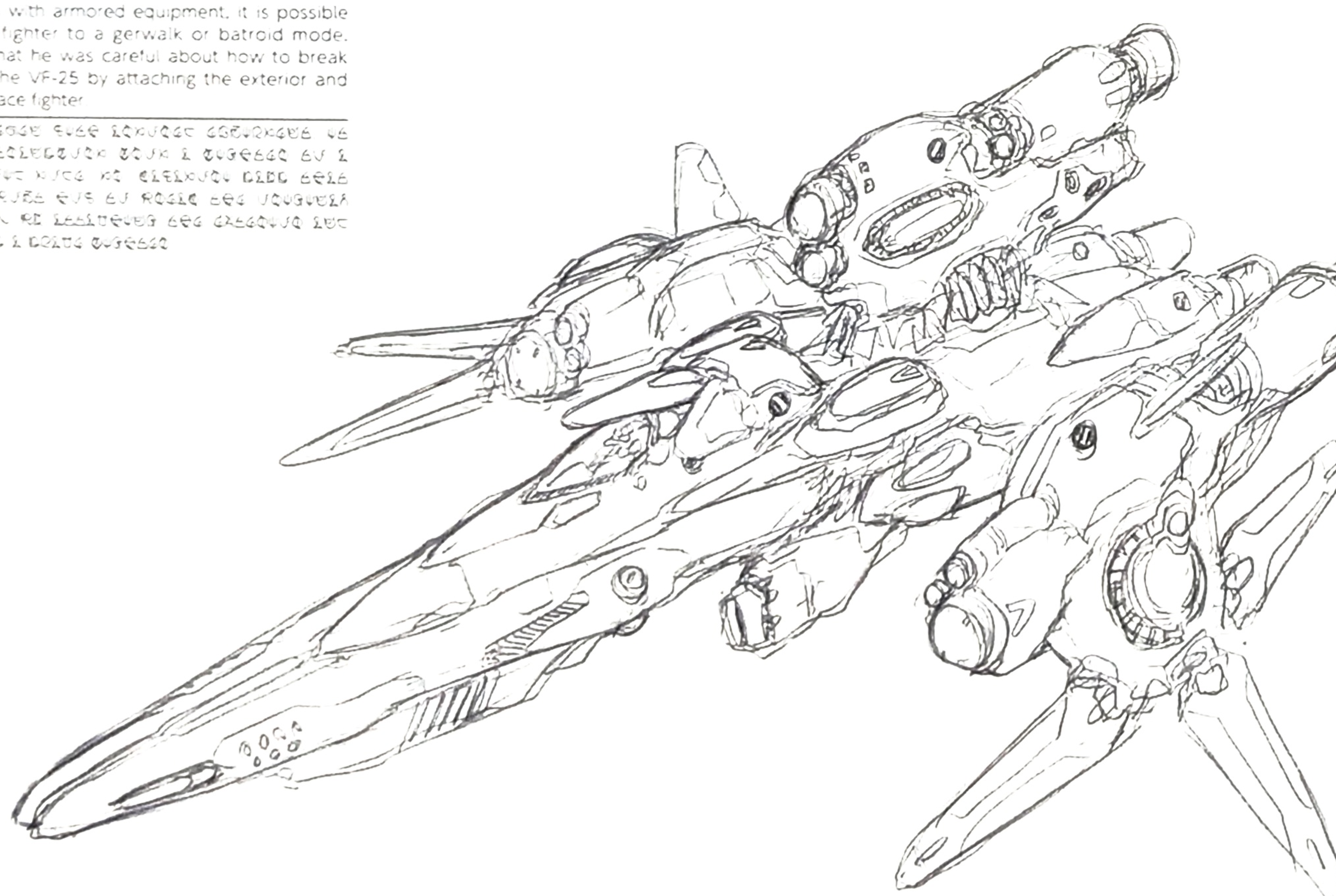
■VF-25メサイア用スーパーパック
Super Pack for VF-25 Messiah

■VF-25メサイア(アーマードバック装備)
VF-25 Messiah (with Armored Pack)

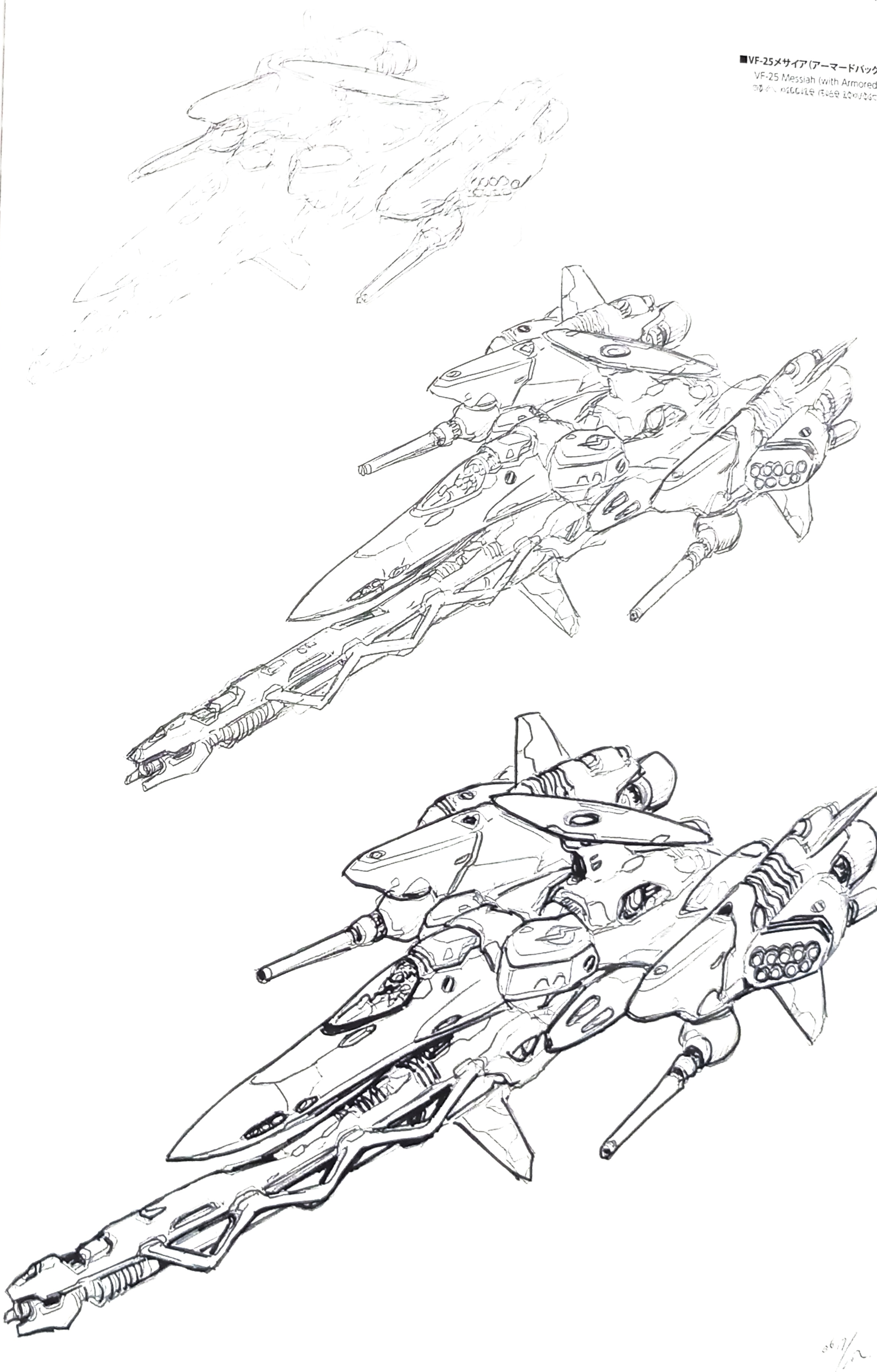


VF-25では、アーマード装備でもファイターからガウォーク、バトロイドへの変形が可能となった。河森氏は、外装を装着することによってVF-25のもともとのフォルムをいかに崩し、宇宙戦闘機としての特徴付けをするかということに気を配ってデザインしたと言う。

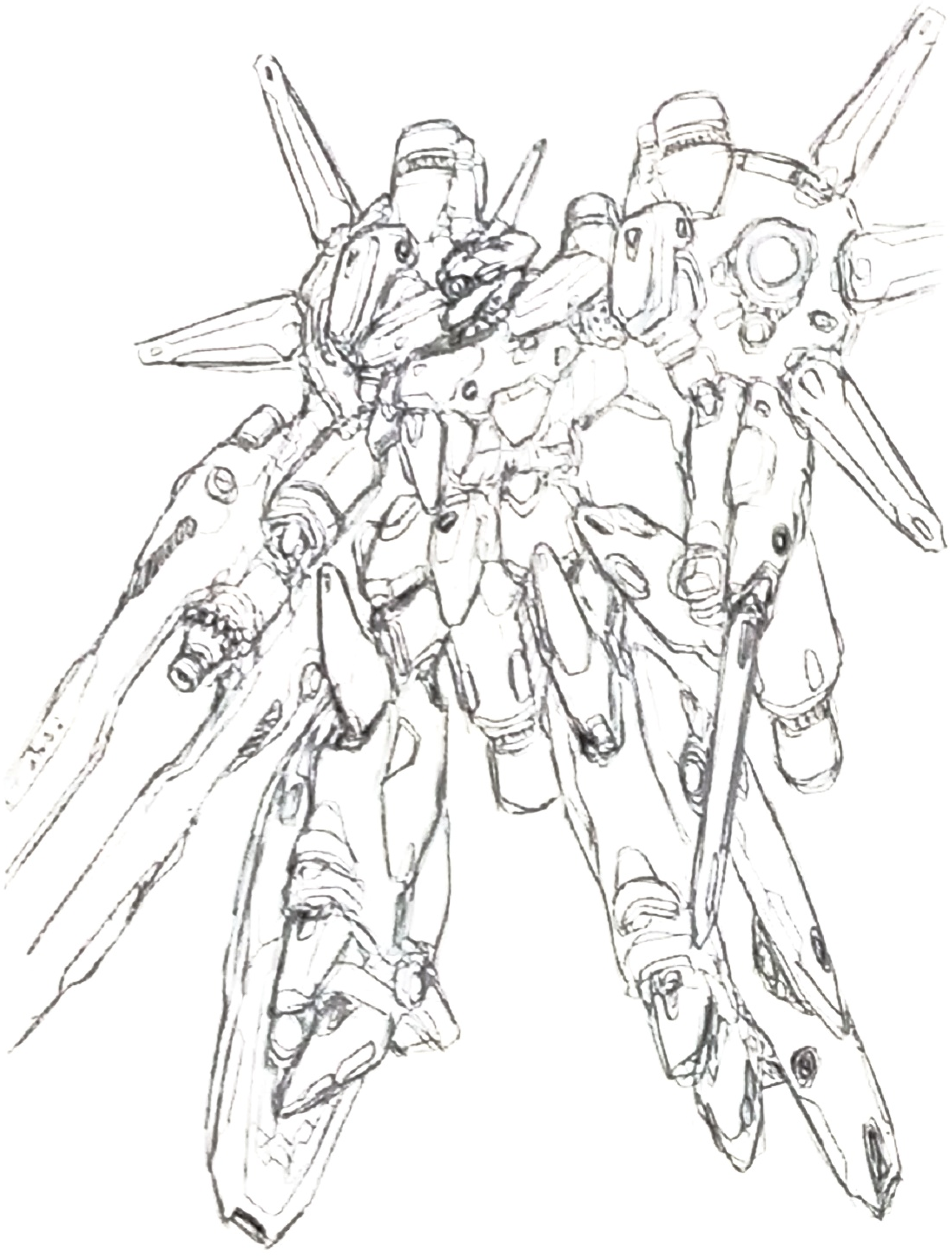
With the VF-25, even with armored equipment, it is possible to transform from a fighter to a gerwalk or batroid mode. Mr. Kawamori says that he was careful about how to break the original form of the VF-25 by attaching the exterior and characterize it as a space fighter.

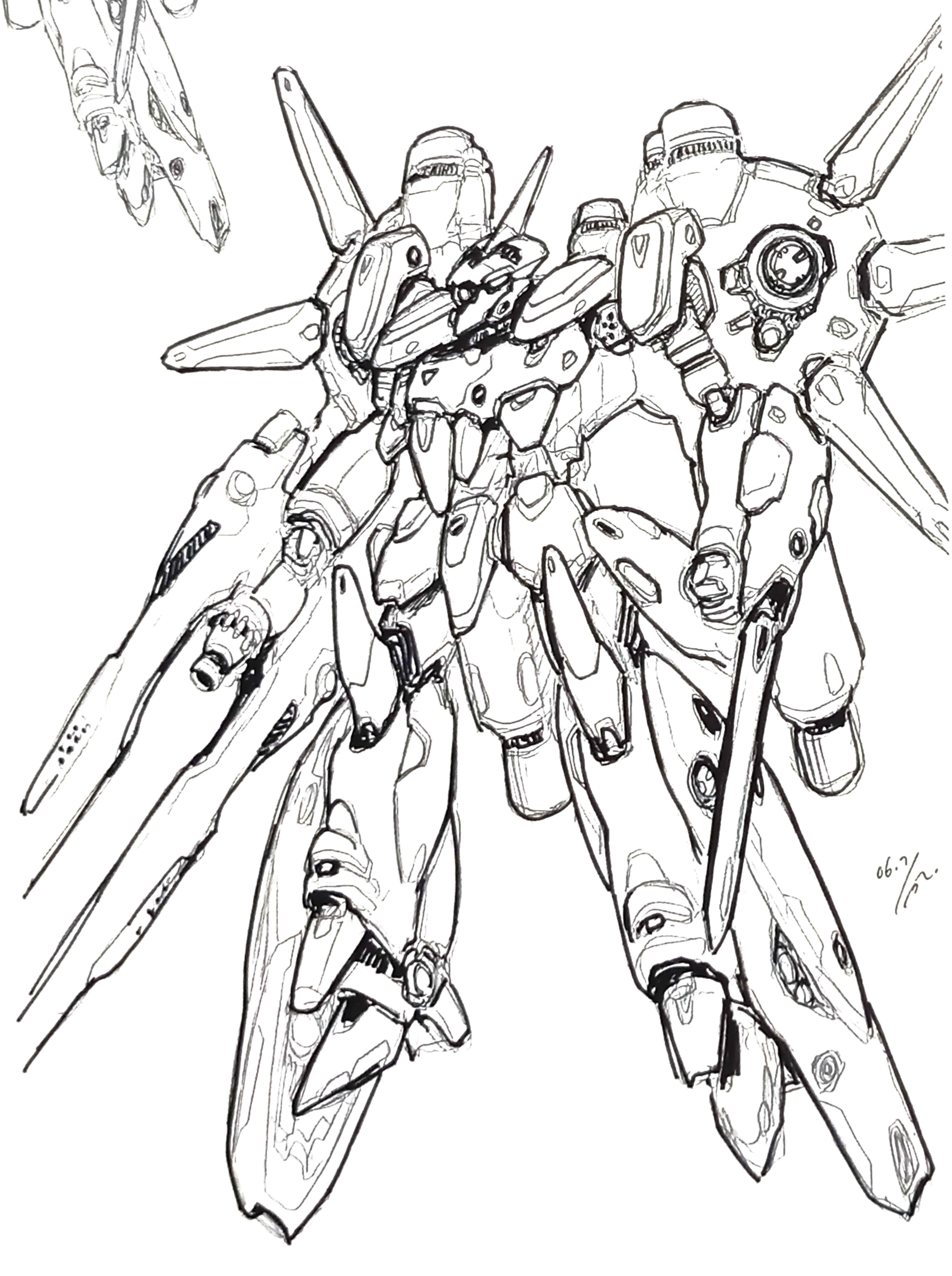


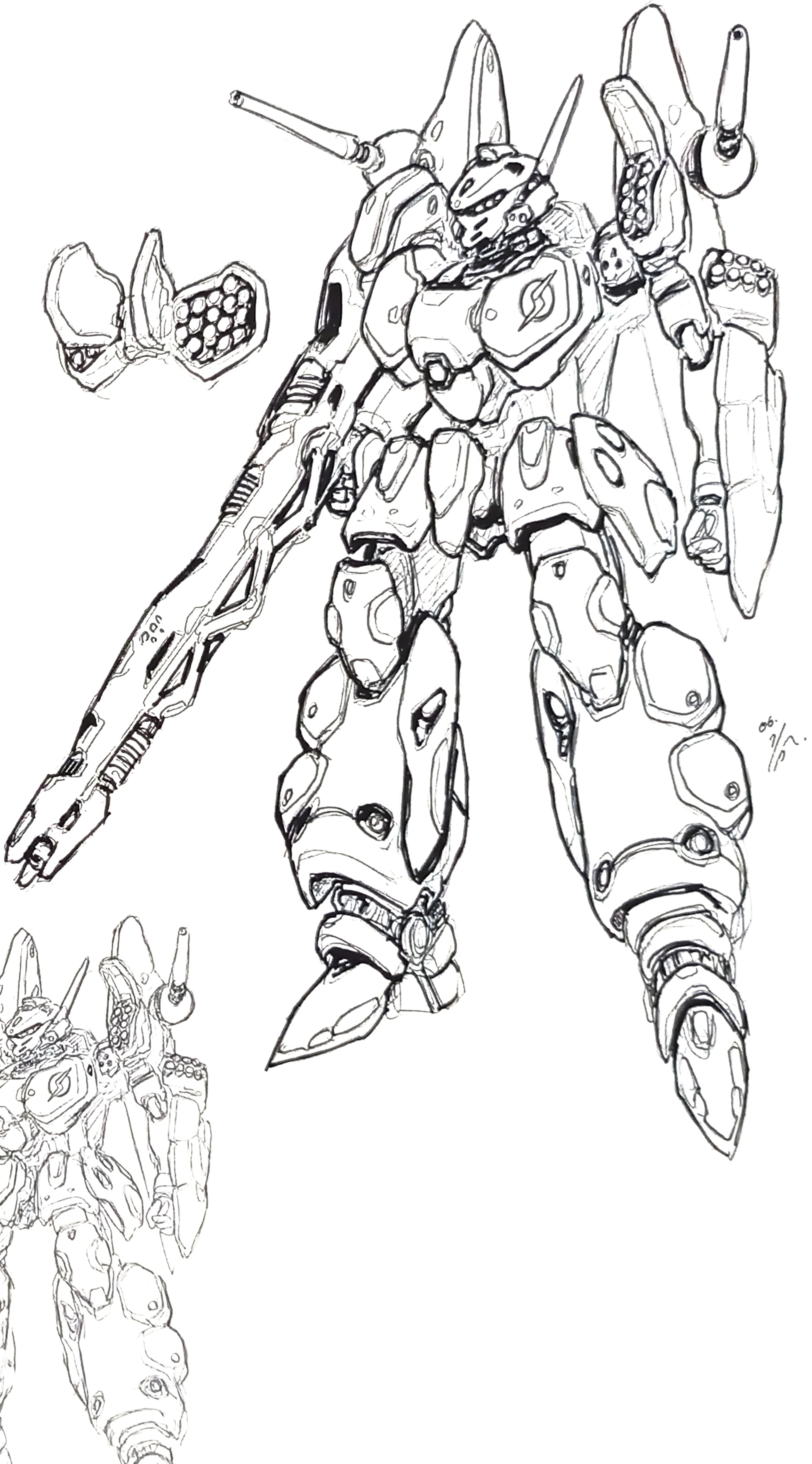
■VF-25メサイア(アーマードパック装備)
VF-25 Messiah (with Armored Pack)

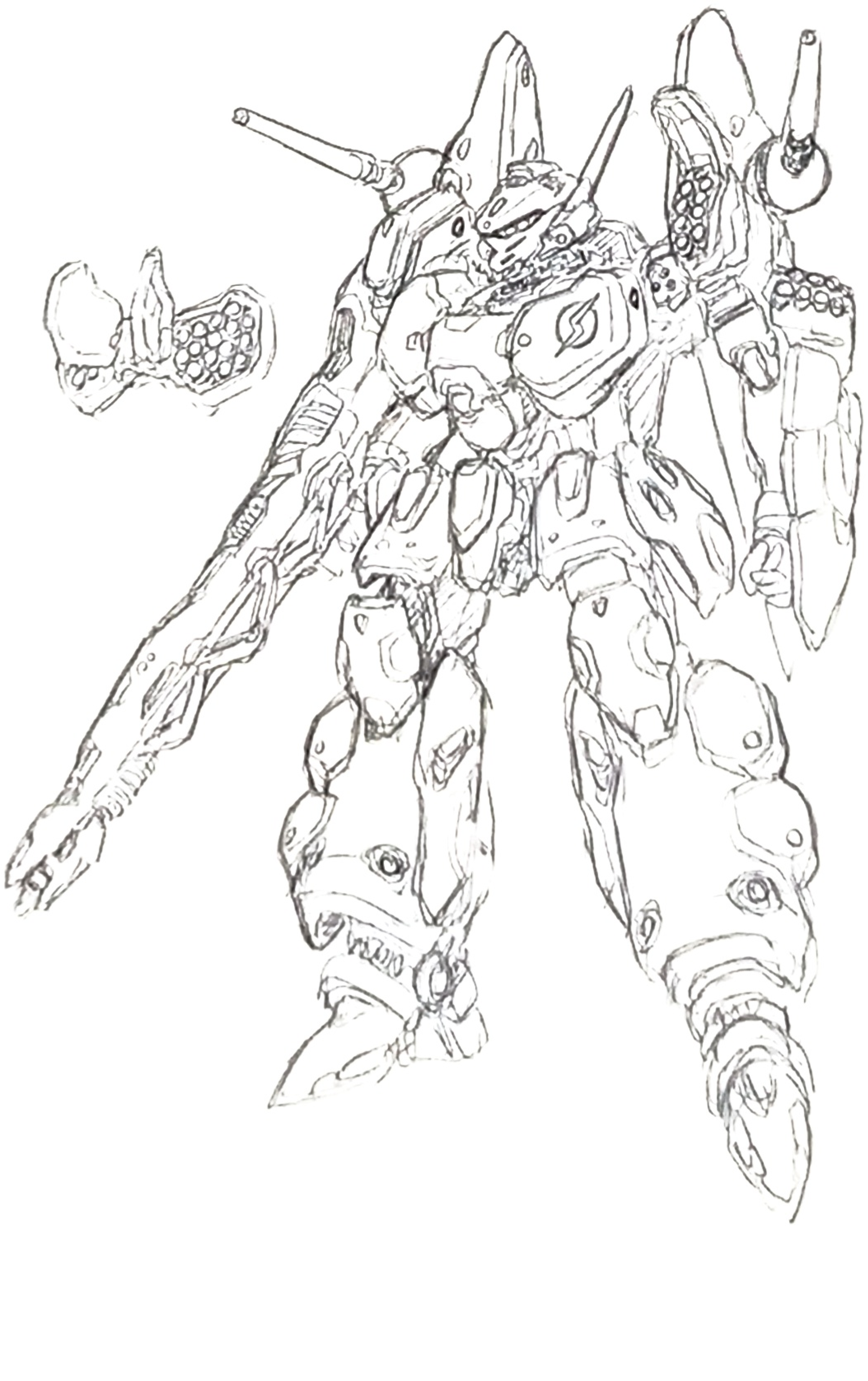


■VF-25メサイア／バトロイド(アーマードパック装備)
VF-25 Messiah / Battroid (with Armored Pack)

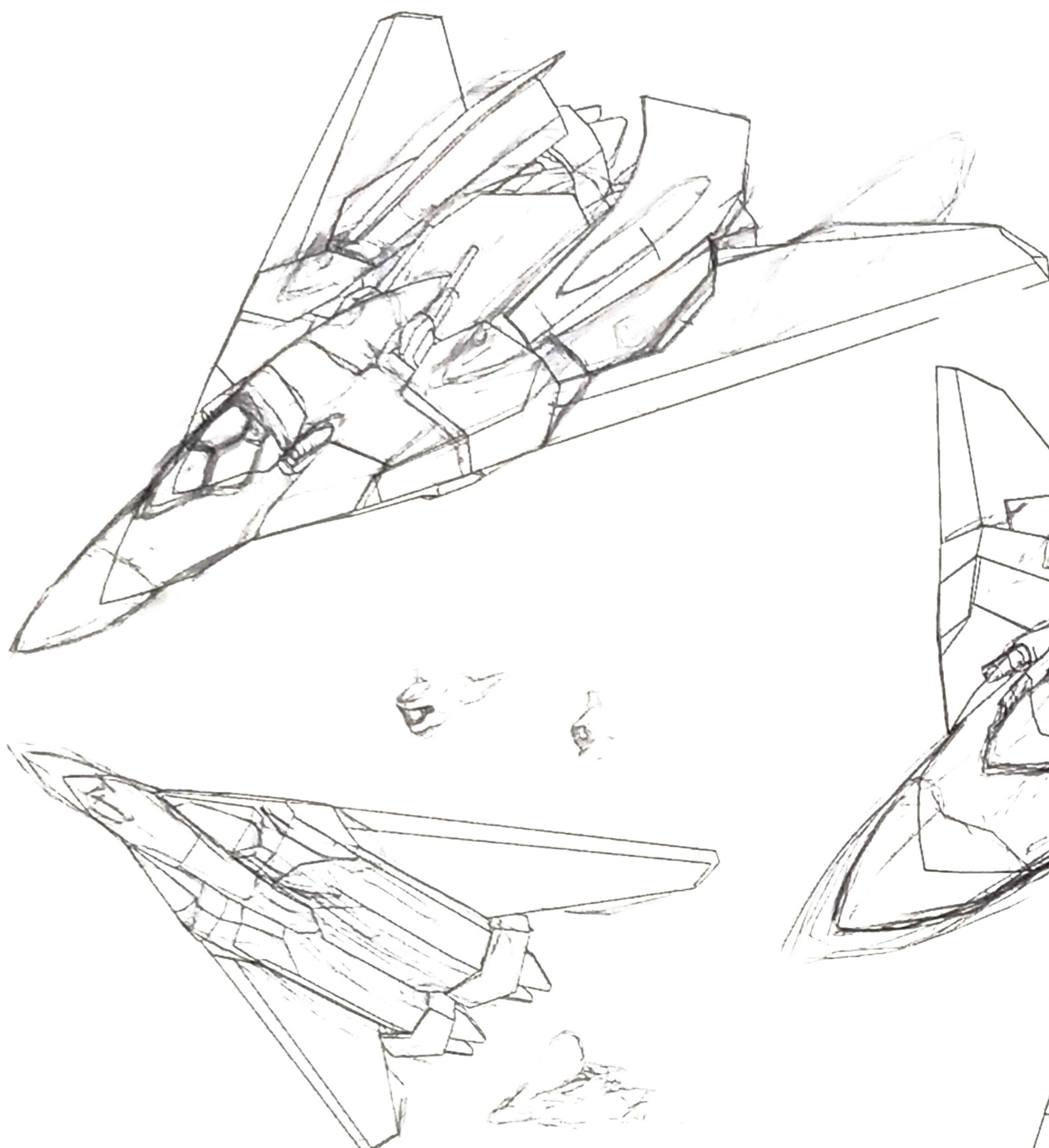


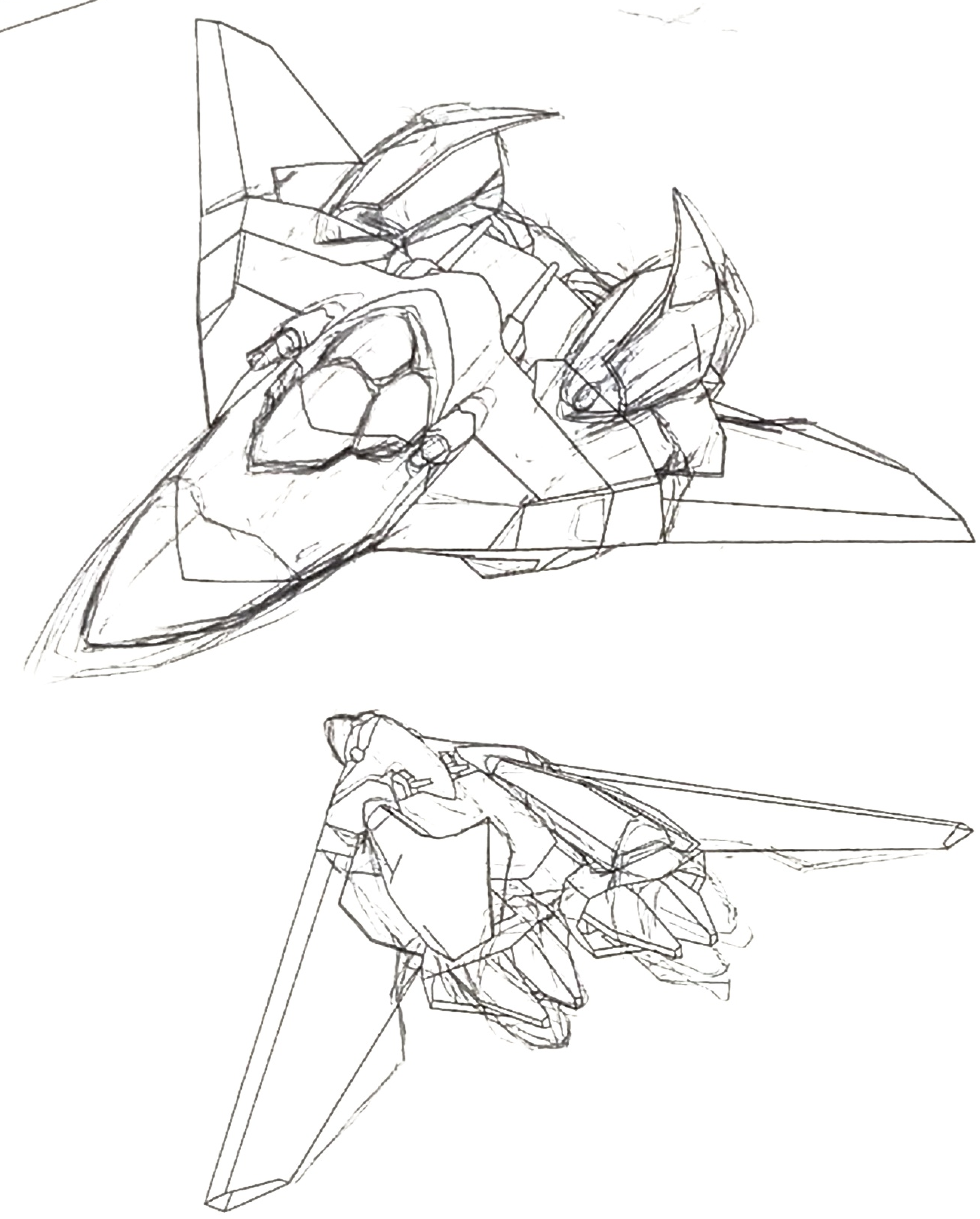






■VF-25メサイア／バトロイド(アーマードパック装備)
VF-25 Messiah / Battroid (with Armored Pack)



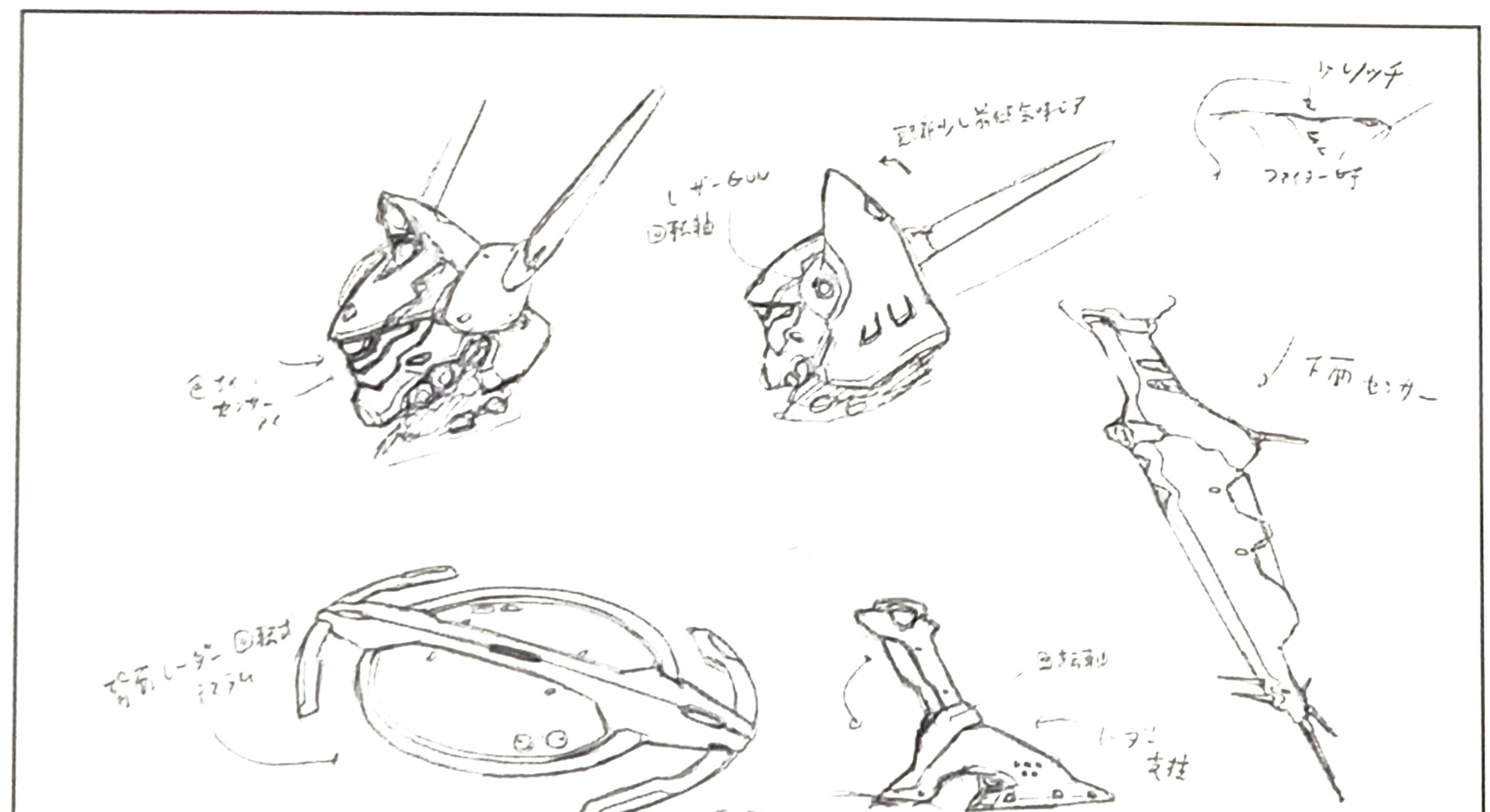


■VF-171ナイトメアプラス

VF-171 Nightmare Plus

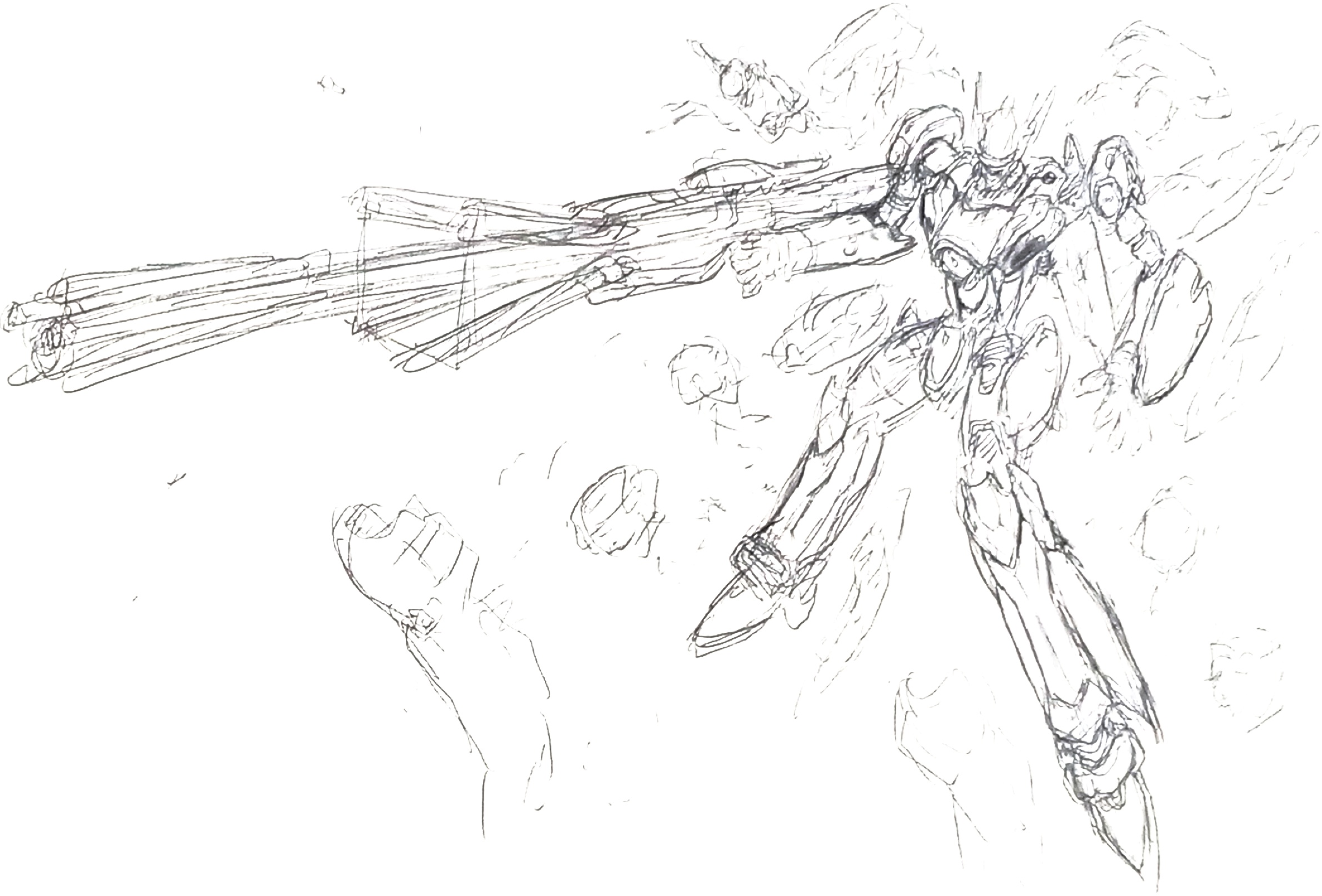
VF-17ナイトメアのCGモデルをベースに、アウトラインを変更してアップデート機体を作ろうとしていることがわかる。

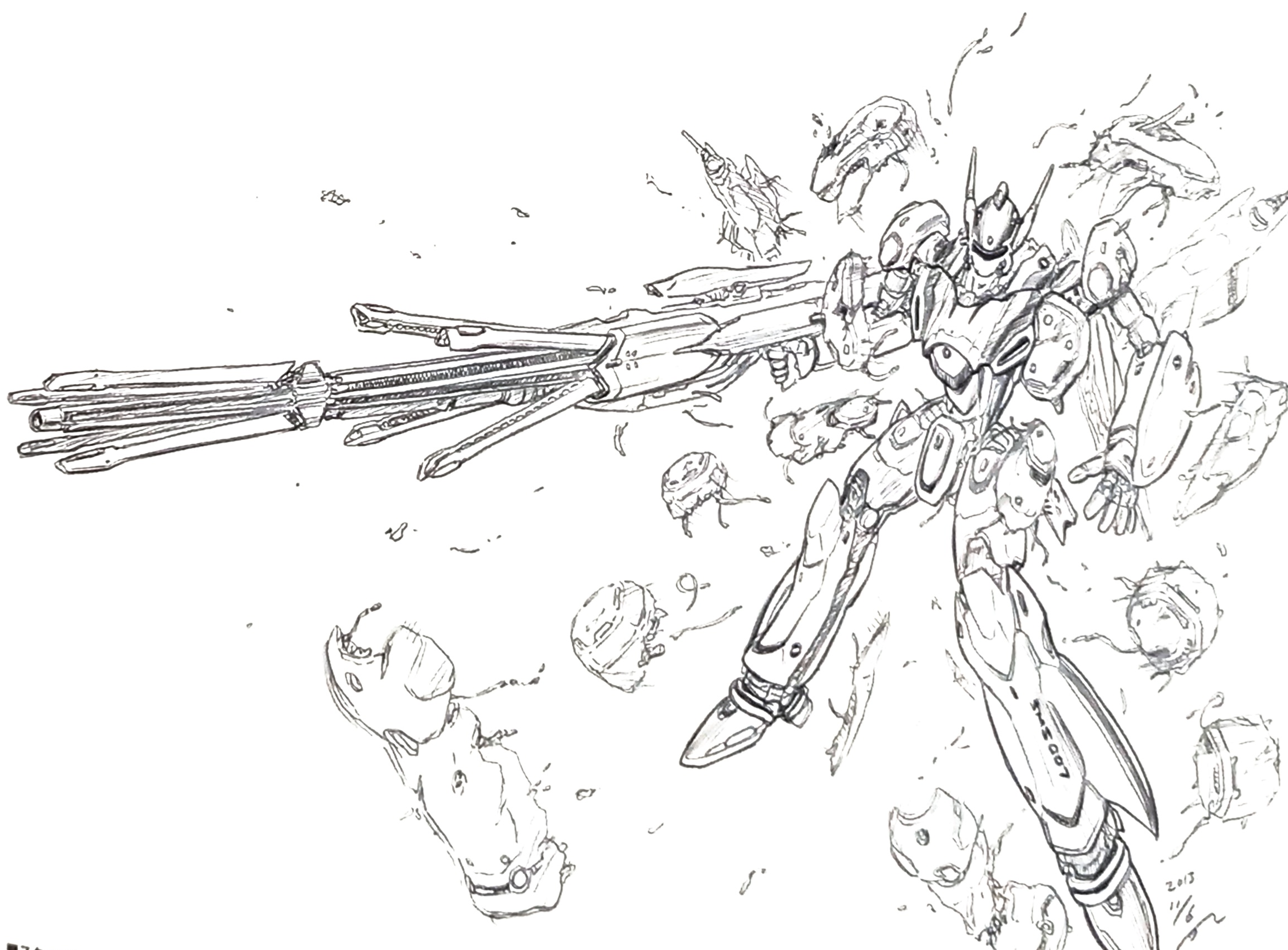
It can be seen that based on the CG model of VF-17 Nightmare, Kawamori was trying to make an updated aircraft by changing the outline.



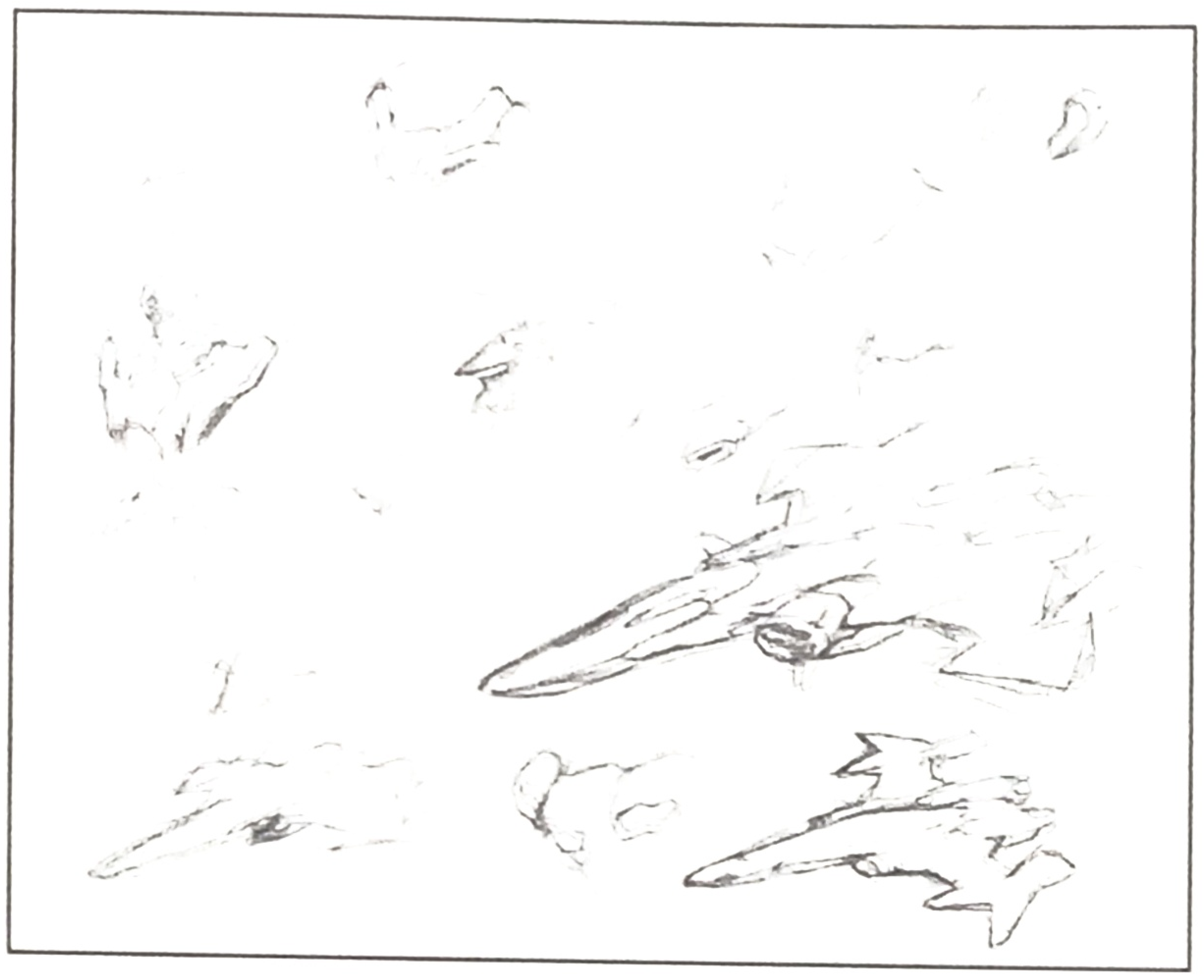
■VF-171ナイトメアプラス【3Dモデル制作用画稿】

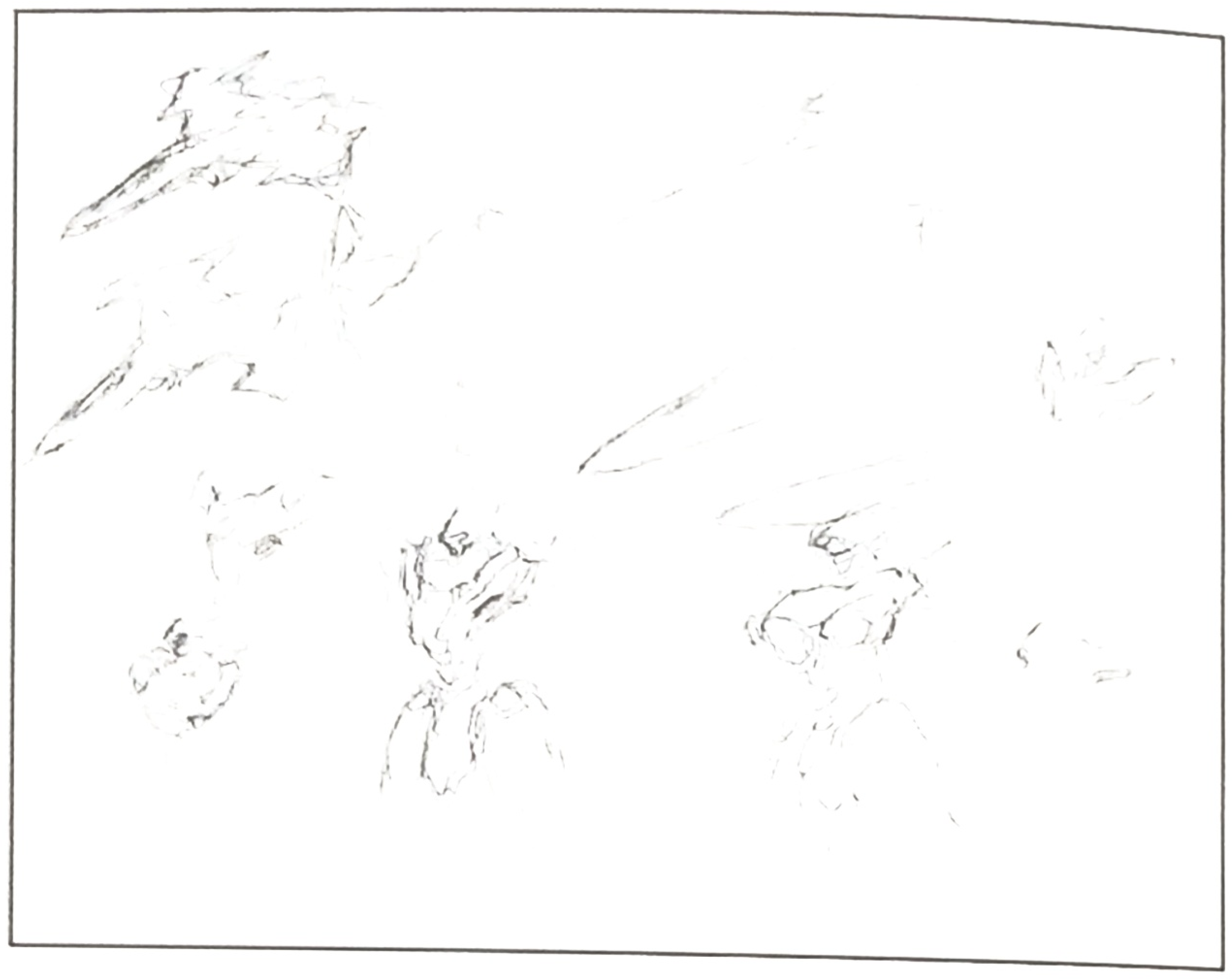
VF-171 Nightmare Plus【reference for creating 3D model】

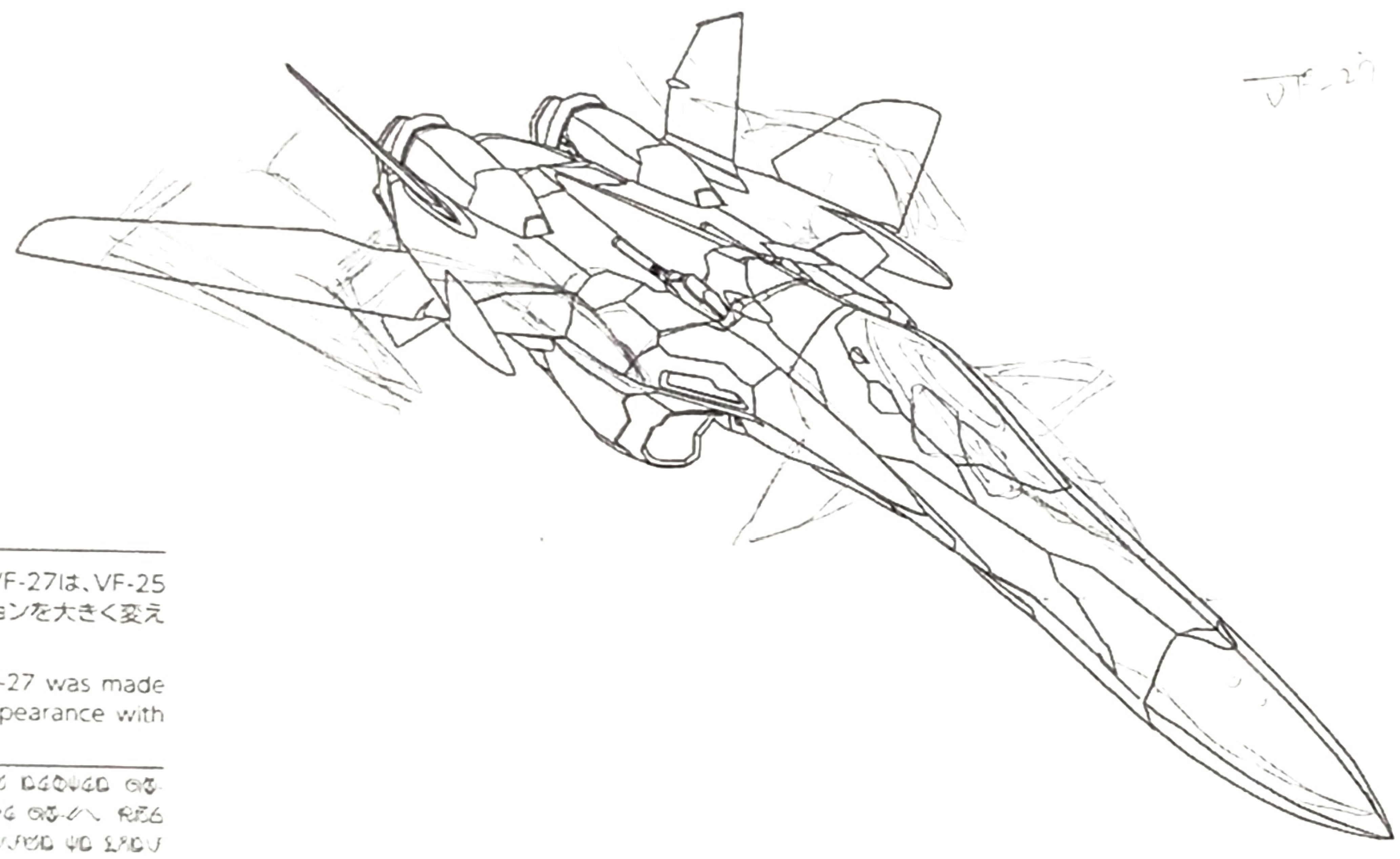




■スタッフ本用表紙イラスト
Cover illustration for staff book







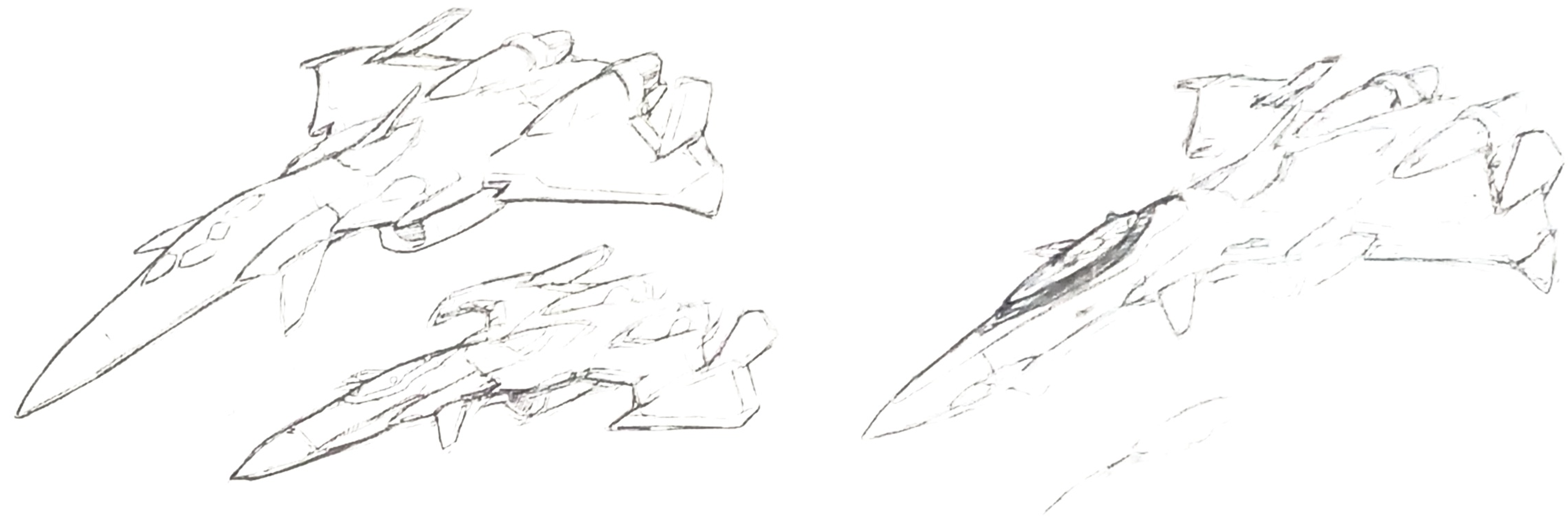
■VF-27γルシファー

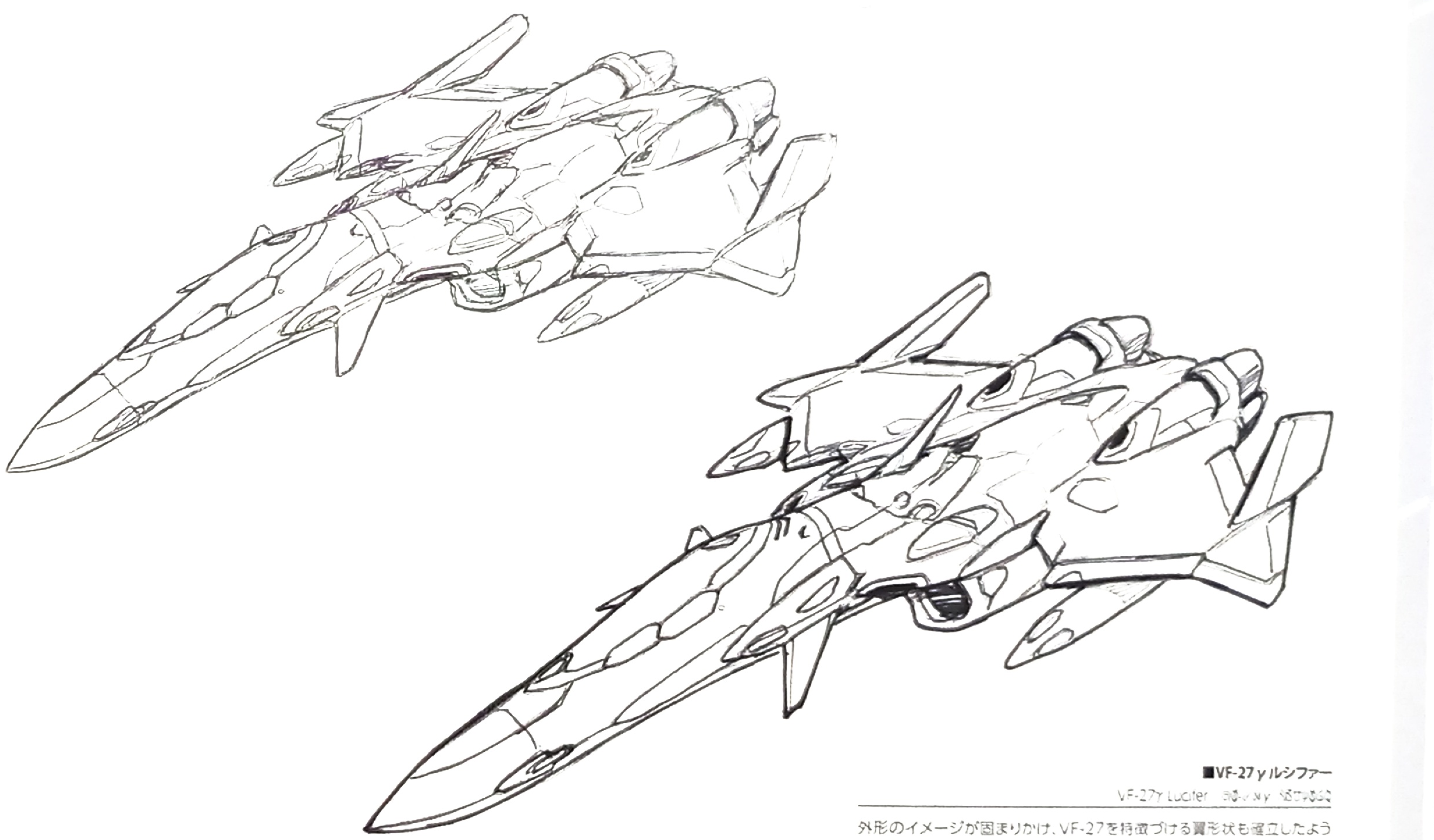
VF-27γ Lucifer

VF-25メサイアと同様にVF-24エボリューション系列であるVF-27は、VF-25をベースとしフォルムを変えることで作られたが、プロポーションを大きく変えた外観もトライされている。

Like the VF-25 Messiah, the VF-24 Evolution series VF-27 was made by changing the form based on the VF-25, but the appearance with greatly changed proportions is also being tried.







■VF-27γルシファー

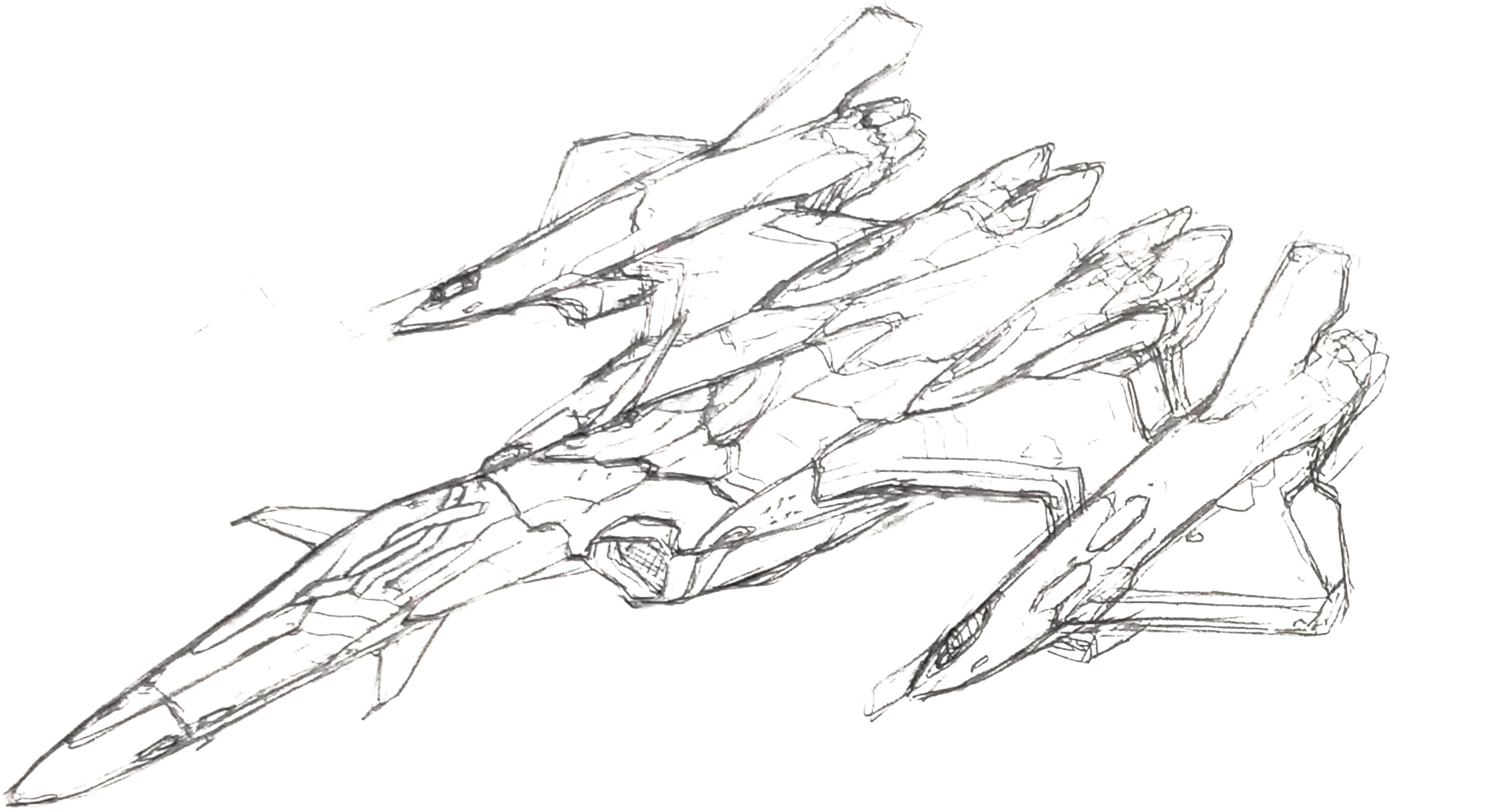
VF-27γ Lucifer

外形のイメージが固まりかけ、VF-27を特徴づける翼形状も確立したように見えるが、この時点ではまだ主翼上のエンジンがない。

The image of the outer shape is about to solidify, and it seems that the wing shape that characterizes the VF-27 has been established, but at this point there is no engine on the main wing yet.





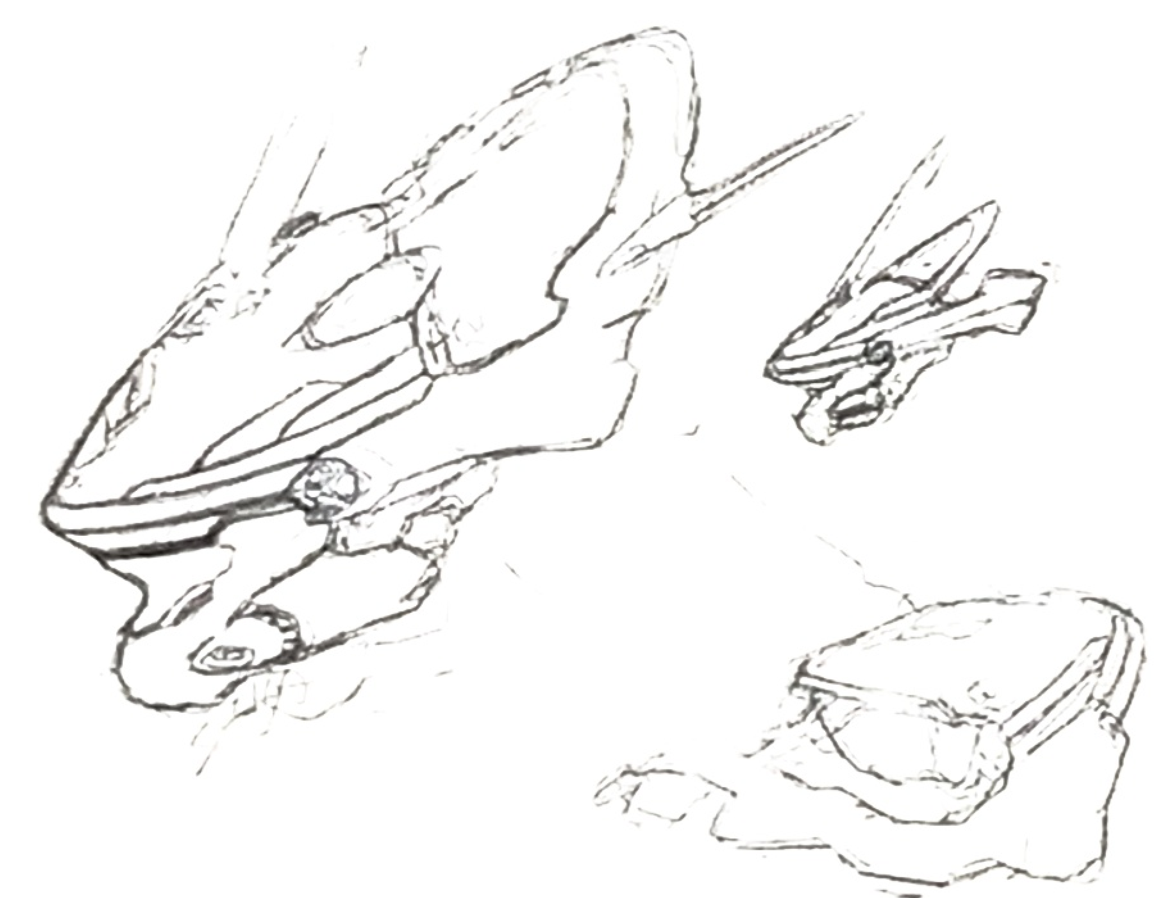


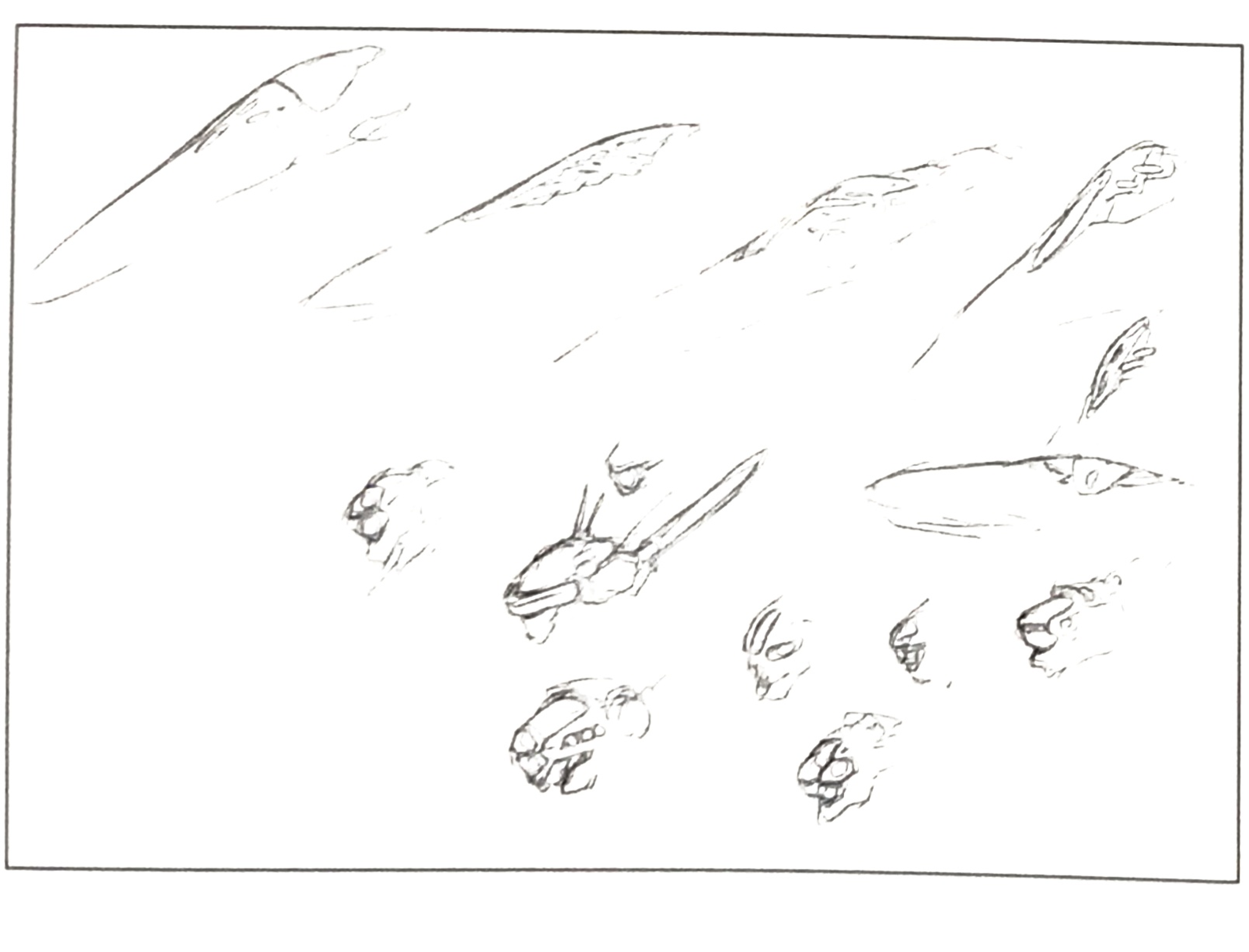
■VF-27γルシファー

VF-27γ Lucifer

河森氏は、機種ごとのアイデンティティを明確にすることを意識してデザインしている。監督によれば、主翼エンジンに繋がる内翼のラインにもこだわりがあるという。真っ直ぐなラインで繋げるか、決定稿のように「く」の字に一度返してから繋げるかで印象が変わる。メカの"キャラクター性"はこうした一見些細に見えるポイントで大きく左右されるのだ。

Mr. Kawamori is conscious of clarifying the identity of each VF when designing. According to Mr. Kawamori, he is particular about the line of the inner wing that connects to the main wing engine. The impression changes depending on whether you connect with a straight line or return it like the letter ">" once and then connect it like the final draft. The "character" of the mecha is greatly influenced by these seemingly trivial points.

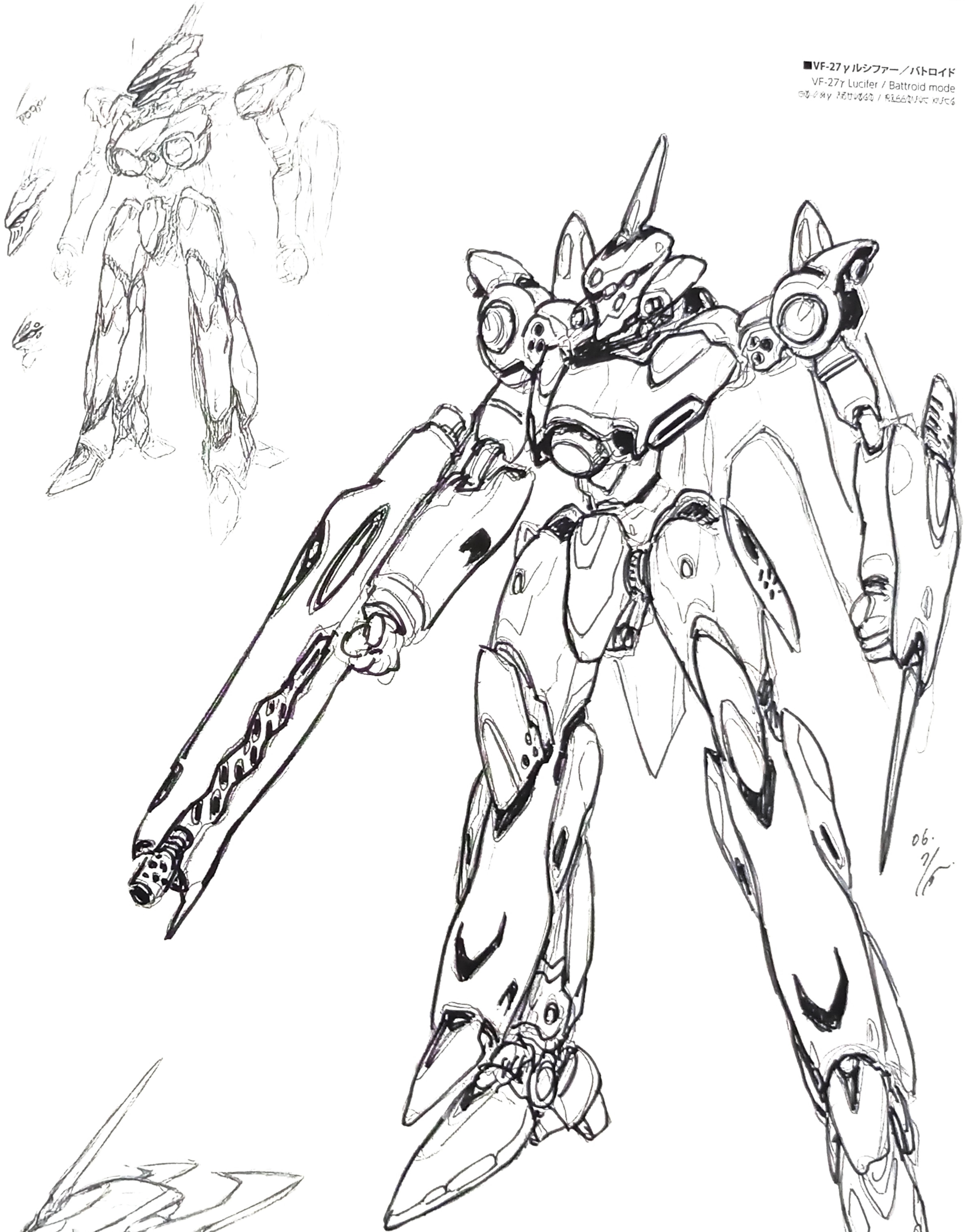






■VF-27γルシファー／頭部

VF-27γ Lucifer / head



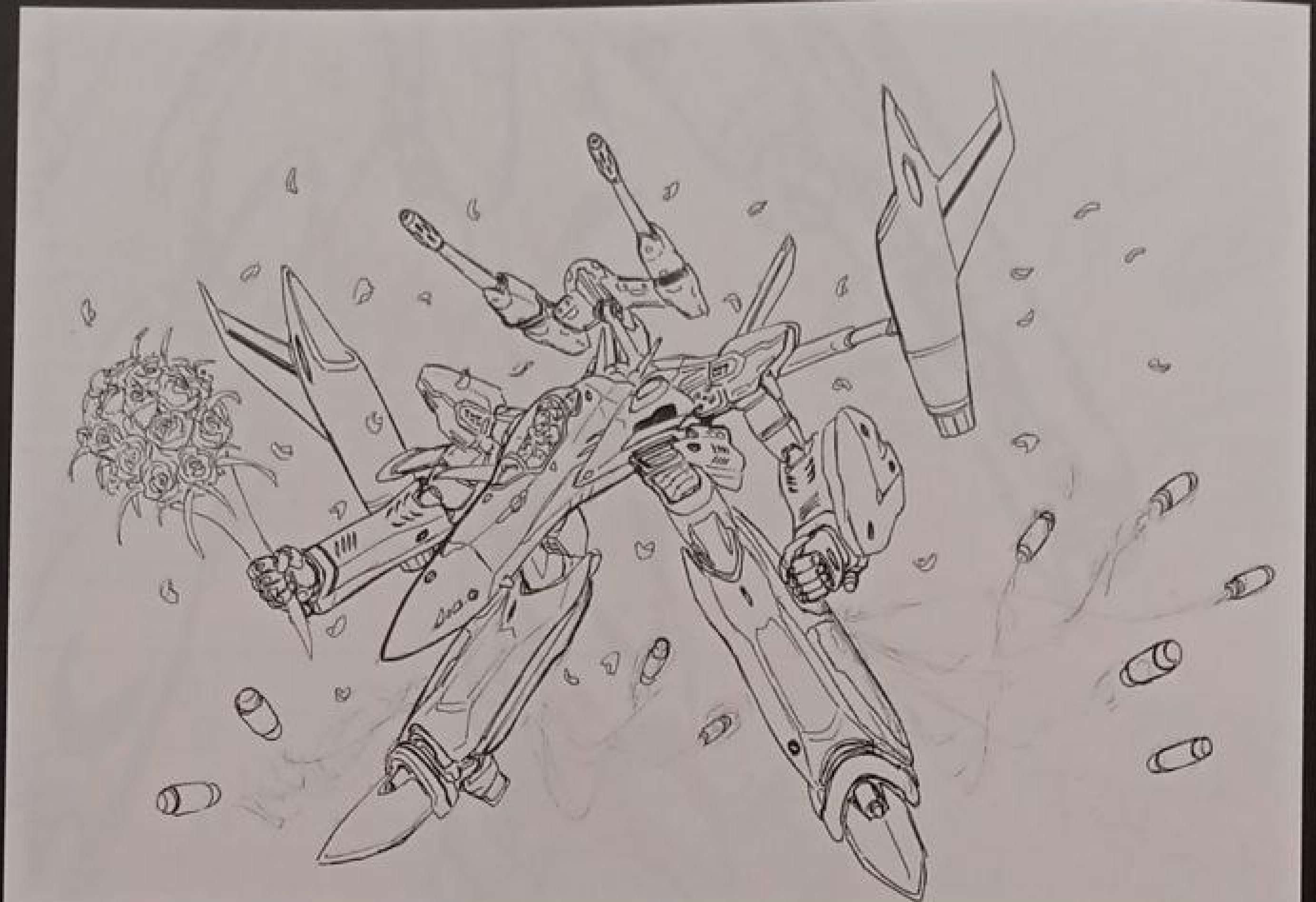
■VF-27γルシファー／バトロイド
VF-27γ Lucifer / Battroid mode

この画稿はp.571中段の機体のバトロイド形態である。
This sketch is the Battroid mode of the aircraft in the middle of p.571.

2009-2011

劇場版 マクロスF
～イツワリノウタヒメ～
～サヨナラノツバサ～
劇場版

MACROSS FRONTIER THE MOVIE
"ITSUWARI NO UTAHIME"　"SAYONARA NO TSUBASA"

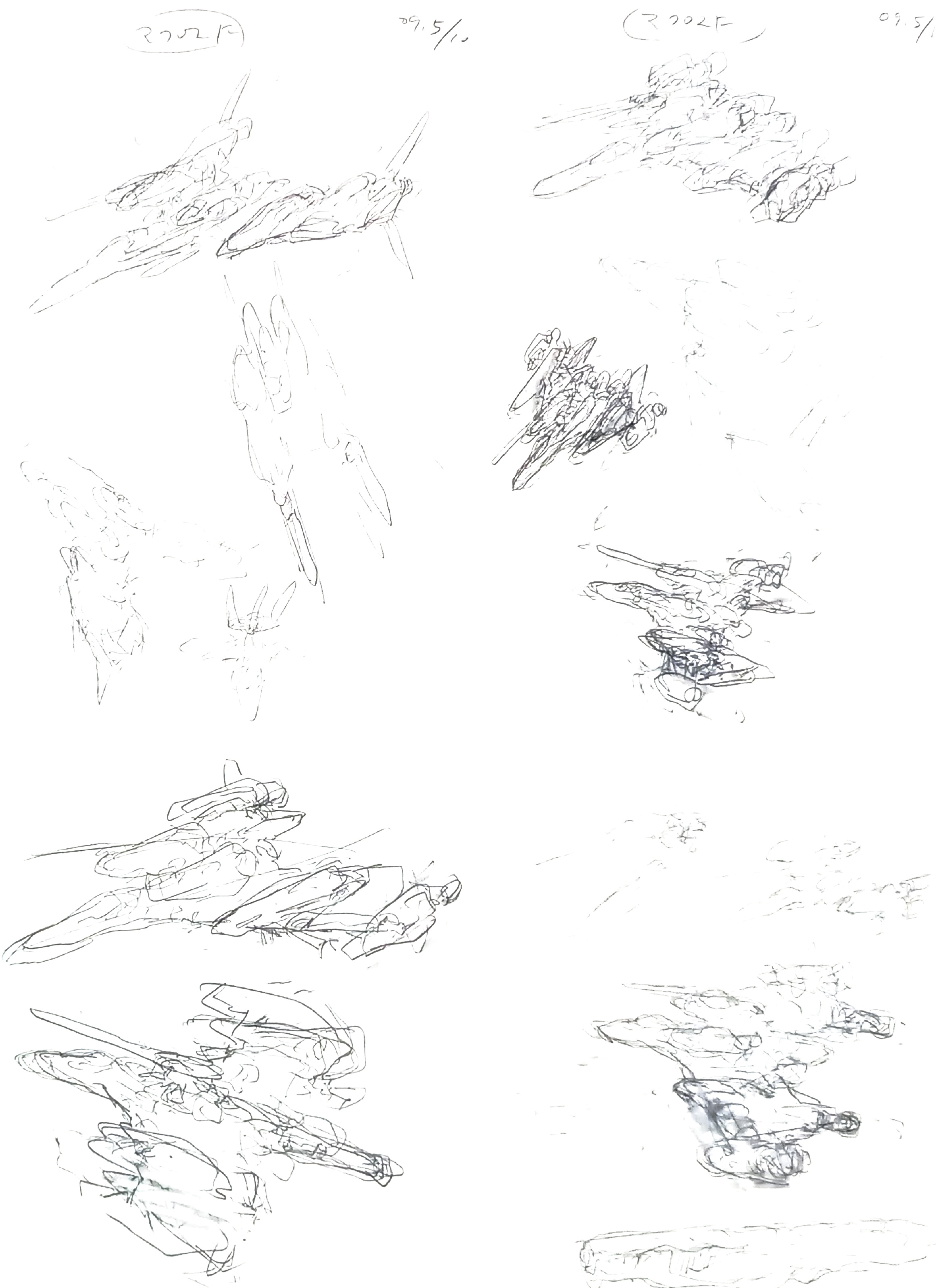


これは、ある「マクロスF」スタッフの結婚を祝福するために描かれたイラストの線画。

This is a line art of an illustration drawn to celebrate the marriage of a "Macross Frontier" staff member.

シェリルとランカ、ふたりの際立つ歌姫を生み出した「マクロスF」はシリーズでも屈指のヒット作となった。そのため、TVシリーズの終了後に前後編の劇場作品が制作されている。最初の映画で主役機のVF-25には新装備であるトルネードパックがデザインされた。続く後編で、主人公アルトが乗る新型機として、YF-29デュランダルが登場したが、この機体はVF-25をベースとしつつも前進翼を採用し、大気圏内において敵であるVF-27γルシファーと熾烈なドッグファイトを繰り広げ、観る者に強い印象を残したのである。

"Macross Frontier", which produced two outstanding diva, Sheryl and Ranka, became one of the best hits in the series. Therefore, after the end of the TV series, theatrical works of the front and back parts are produced. In the first movie, the main mechine VF-25 was designed with a new tornado pack. In the following sequel, the YF-29 Durandal appeared as a new model on which the main character Alto rides, but this aircraft adopts forward wings while being based on the VF-25, and is fierce with the enemy VF-27 γ Lucifer in the atmosphere. The dogfight was unfolding and left a strong impression on the viewer.

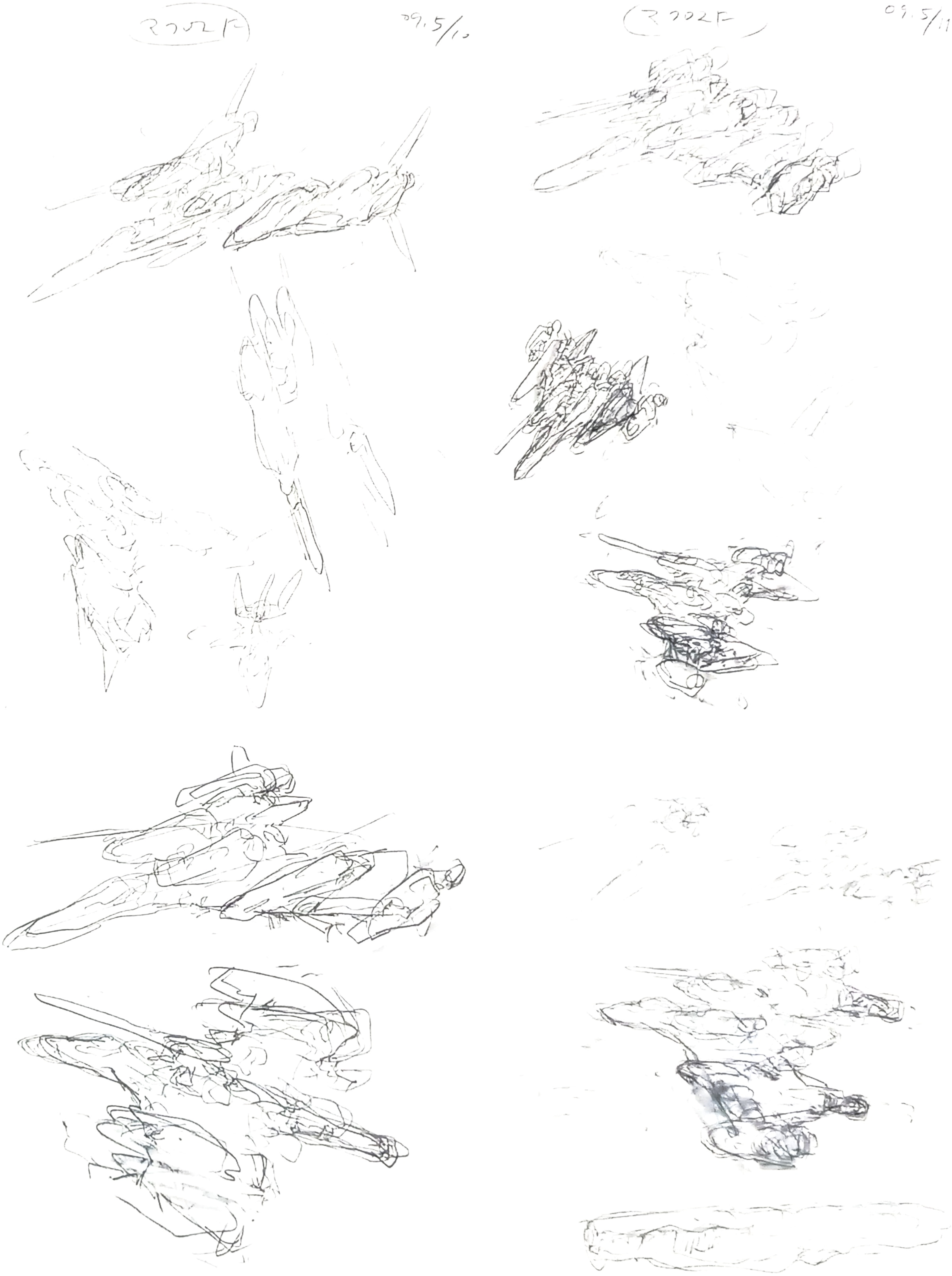


■VF-25メサイア（トルネードパック装備）

VF-25 Messiah (with Tornado Pack)

VF-25メサイア用トルネード装備のラフスケッチ。『マクロスF』における最初の劇場版である『劇場版 マクロスF ～イツワリノウタヒメ～』用にデザインされた。

Rough sketch of VF-25 Messiah tornado equipment. It was designed for "Macross F -Itsuwari no Utahime-", which the first movie version of "Macross F".



■VF-25メサイア(トルネードパック装備)
VF-25 Messiah (with Tornado Pack)

VF-25メサイア用トルネード装備のラフスケッチ。「マクロスF」における最初の劇場版である「劇場版 マクロスF 〜イツワリノウタヒメ〜」用にデザインされた。

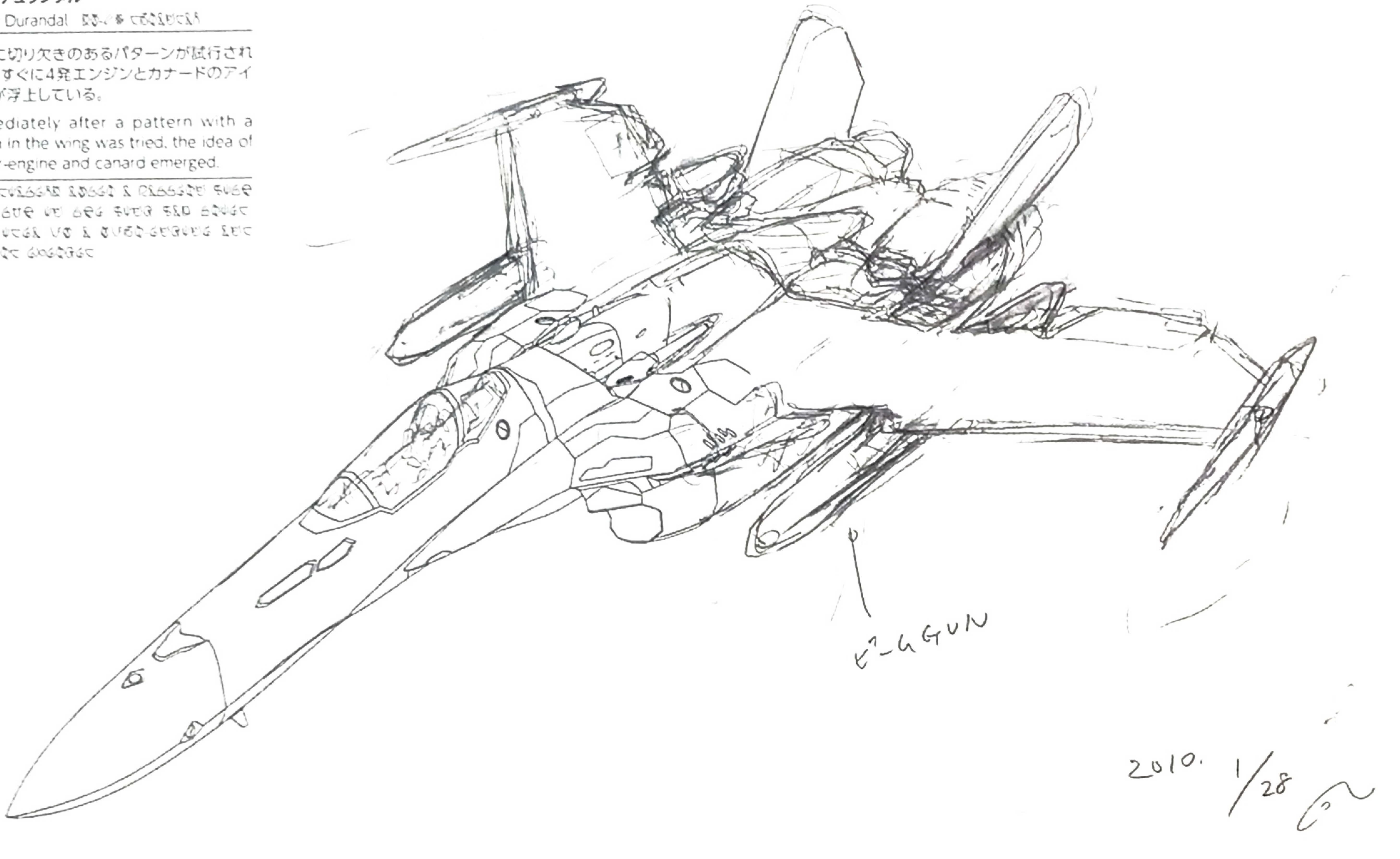
Rough sketch of VF-25 Messiah tornado equipment. It was designed for "Macross F -Itsuwari no Utahime-", which the first movie version of "Macross F".

■YF-29デュランダル

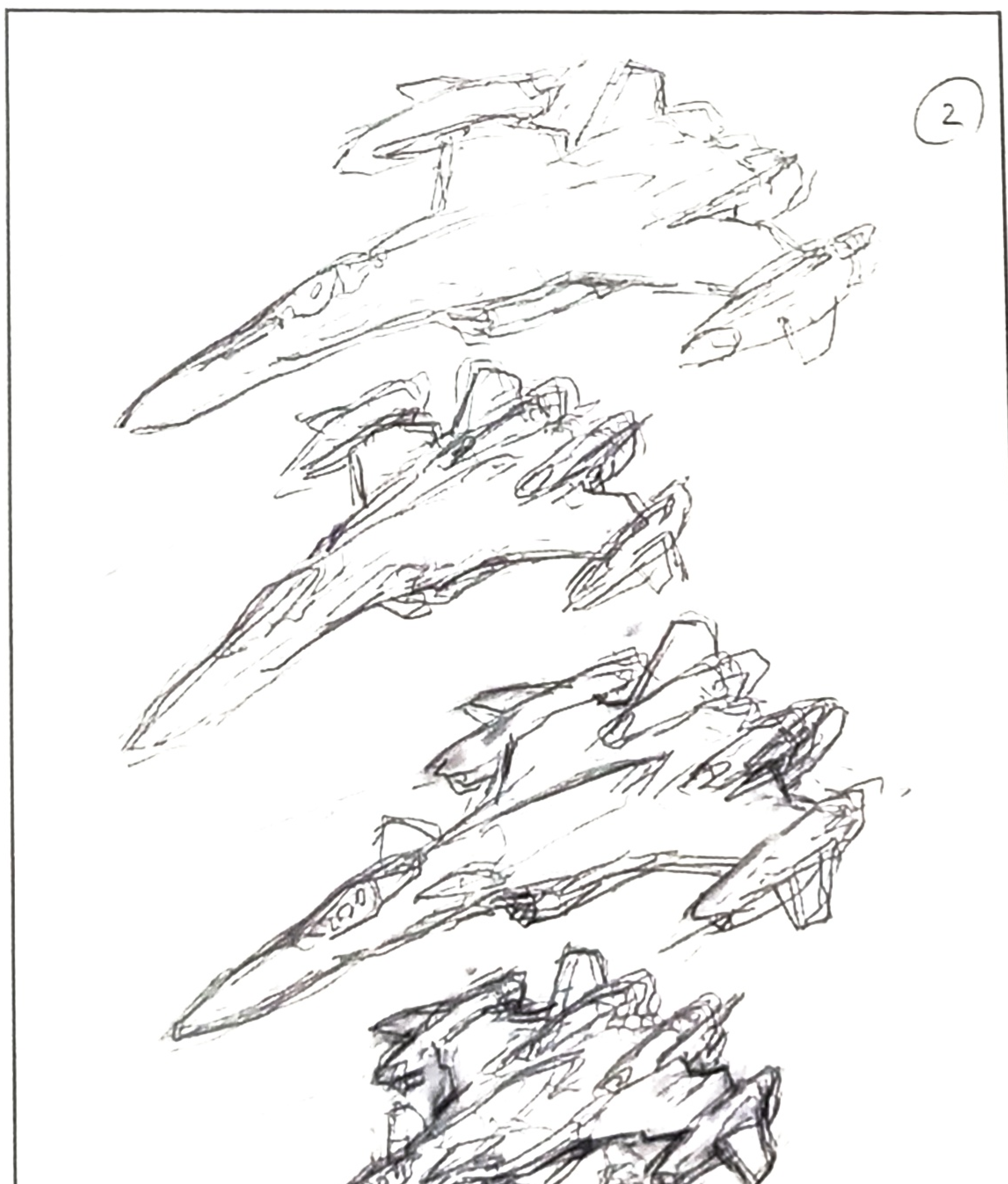
YF-29 Durandal

主翼に切り欠きのあるパターンが試行された後、すぐに4発エンジンとカナードのアイデアが浮上している。

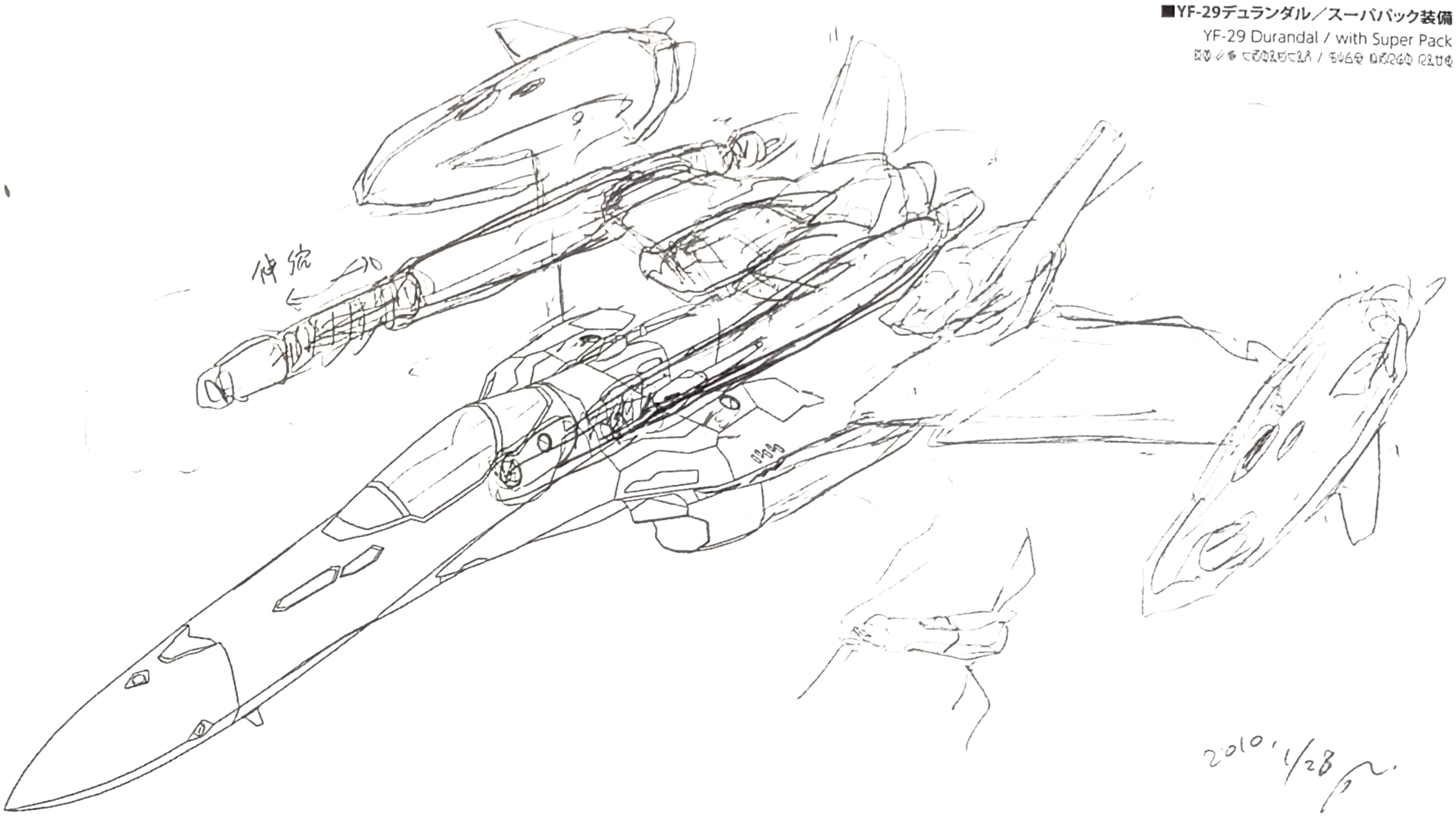
Immediately after a pattern with a notch in the wing was tried, the idea of a four-engine and canard emerged.

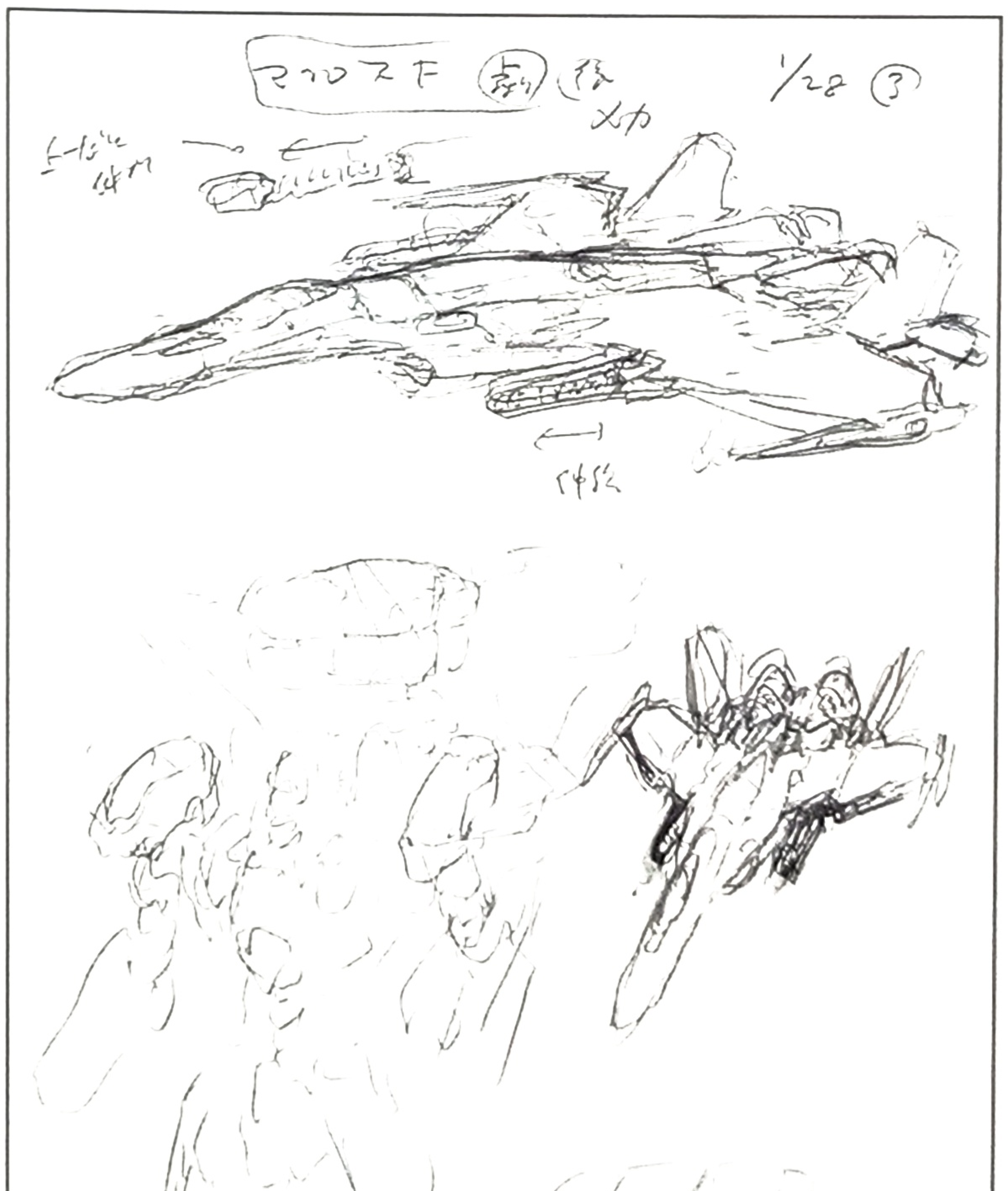






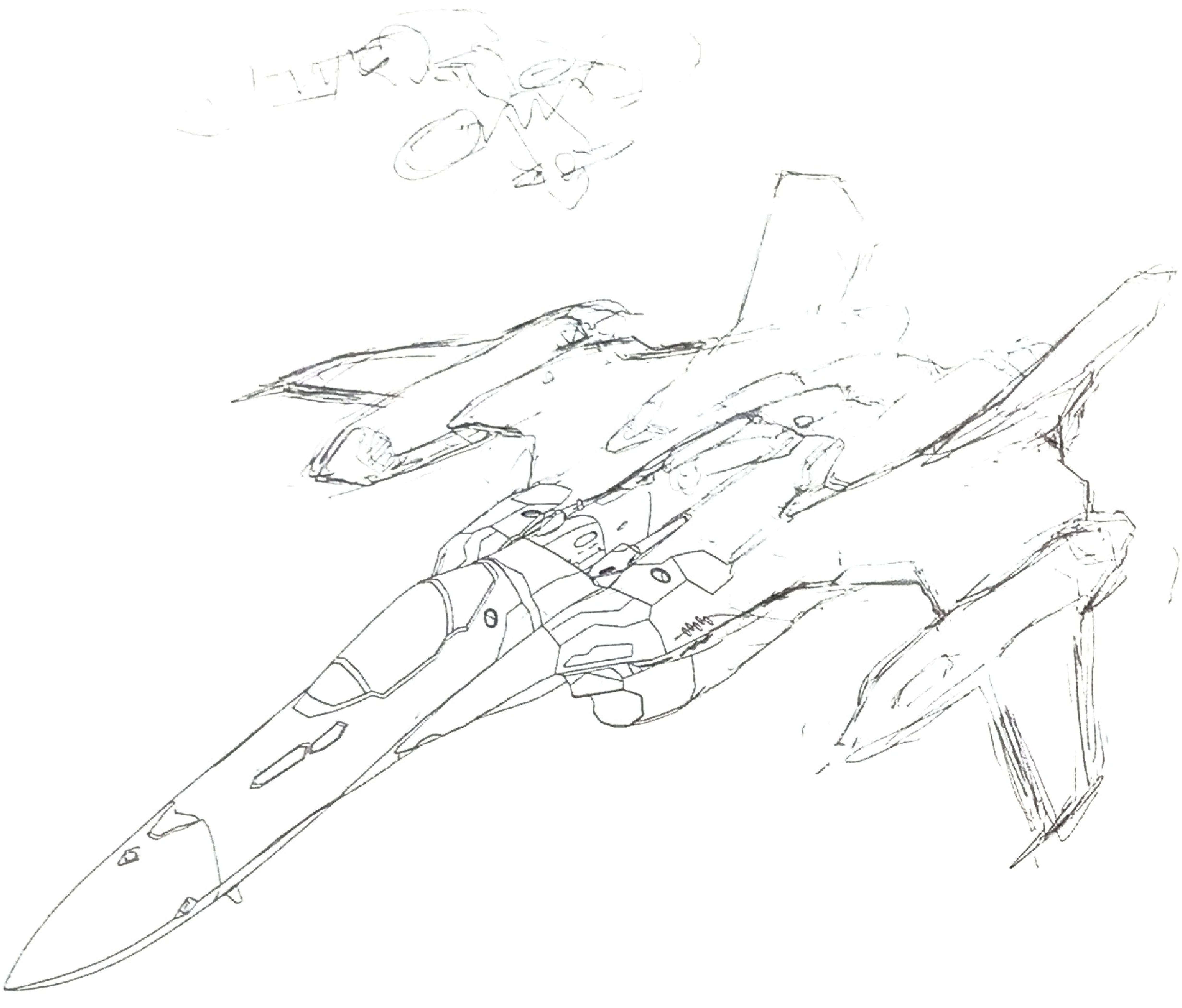
■YF-29デュランダル／スーパーパック装備
YF-29 Durandal / with Super Pack



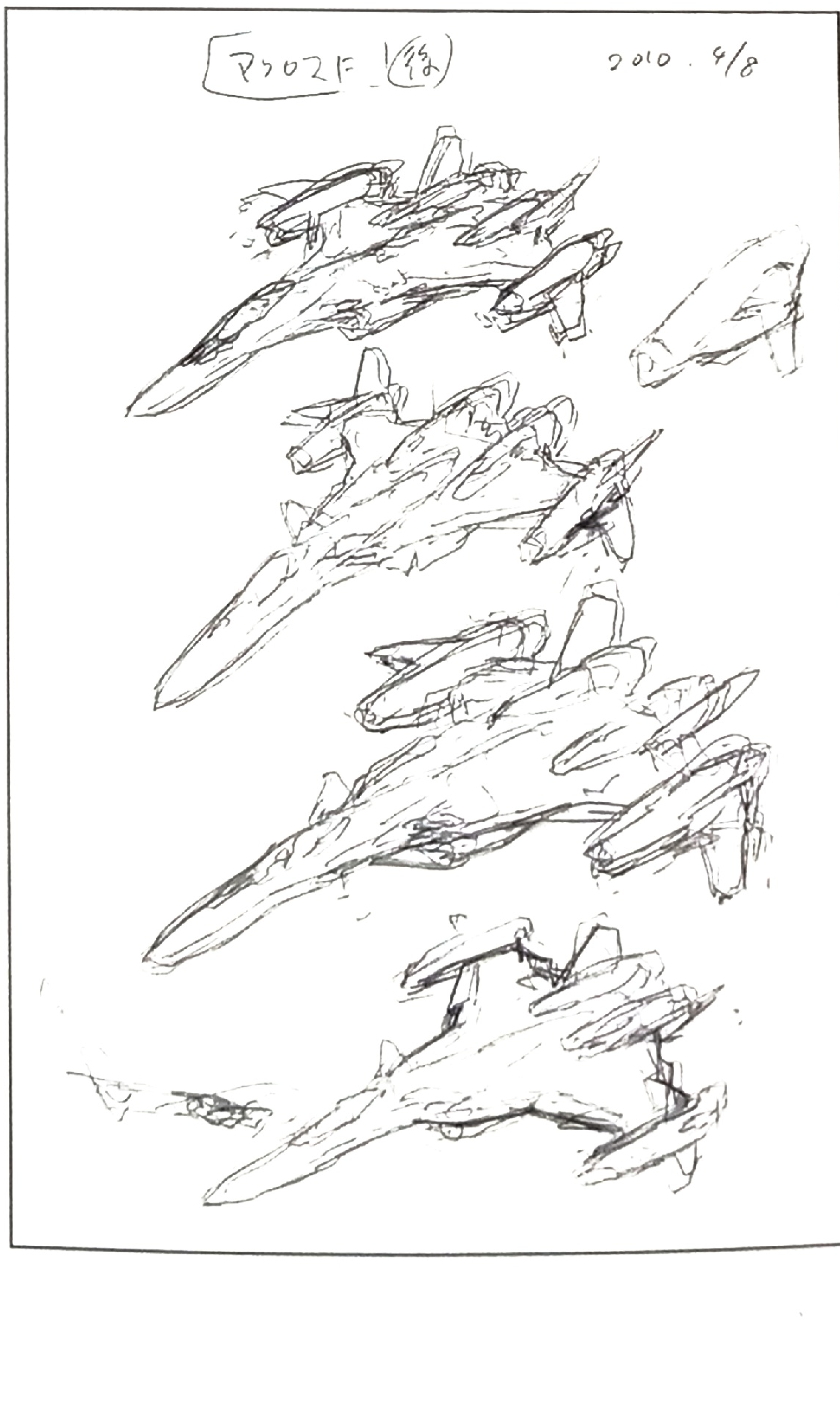




■YF-29デュランダル
YF-29 Durandal





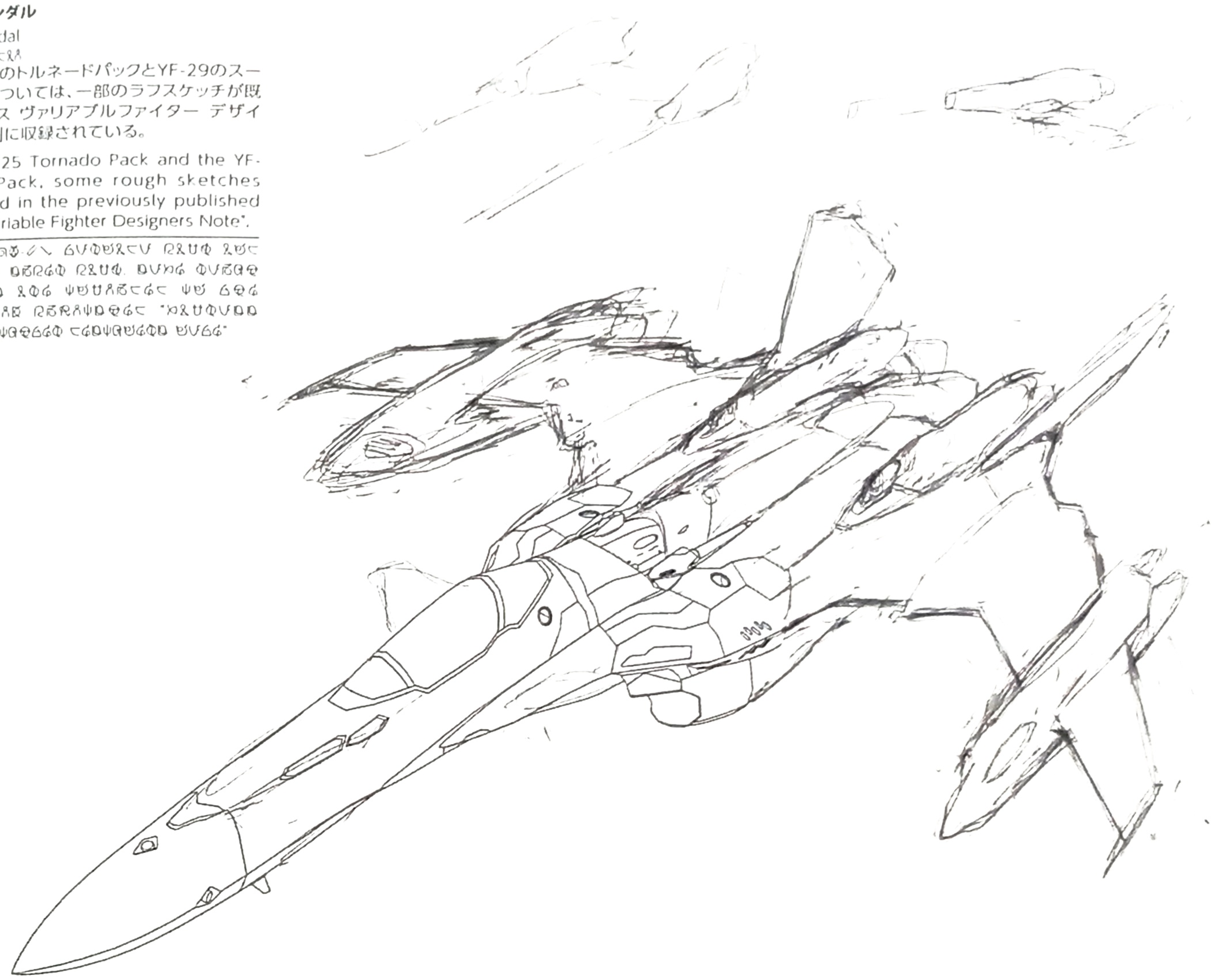


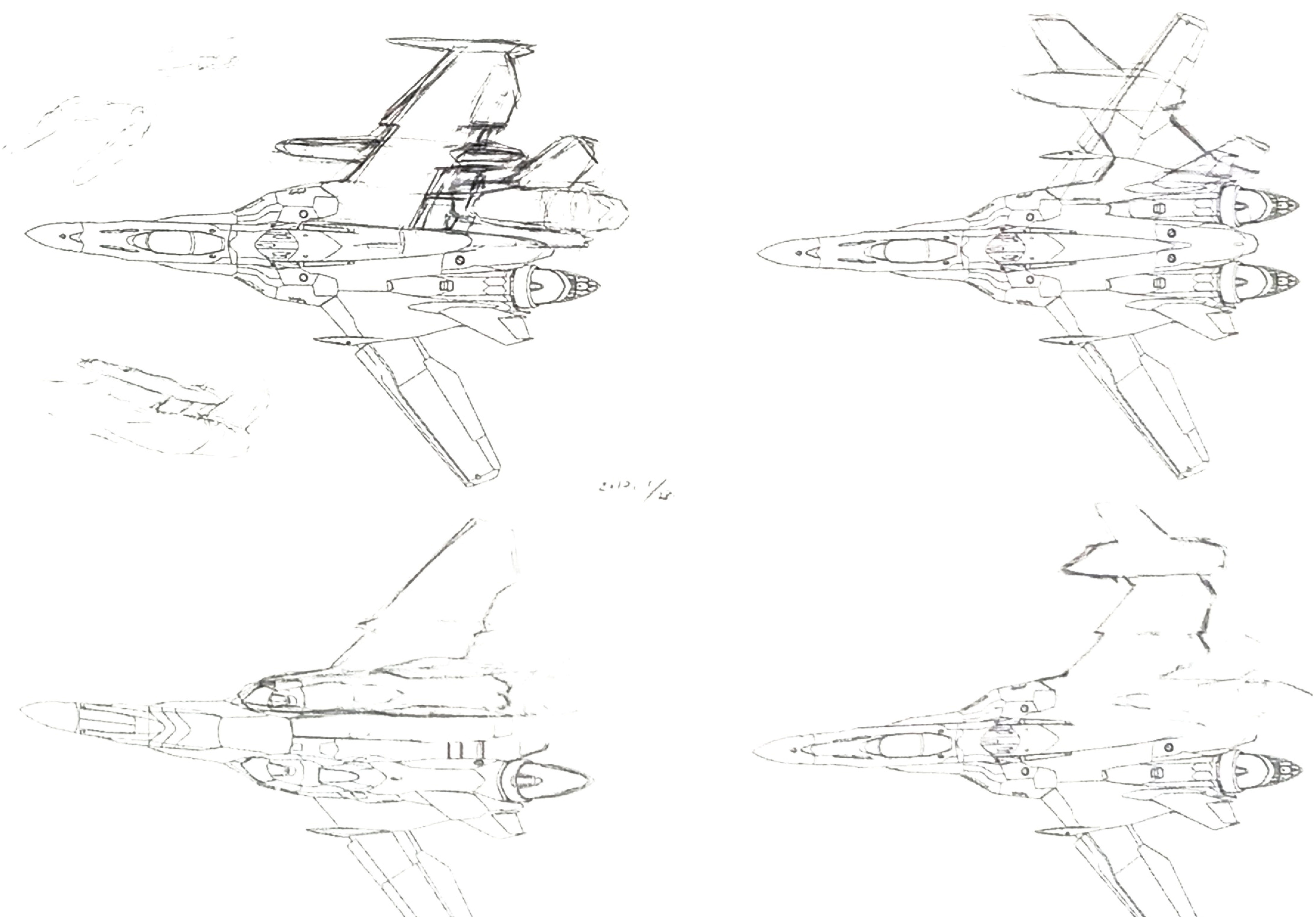
■YF-29デュランダル

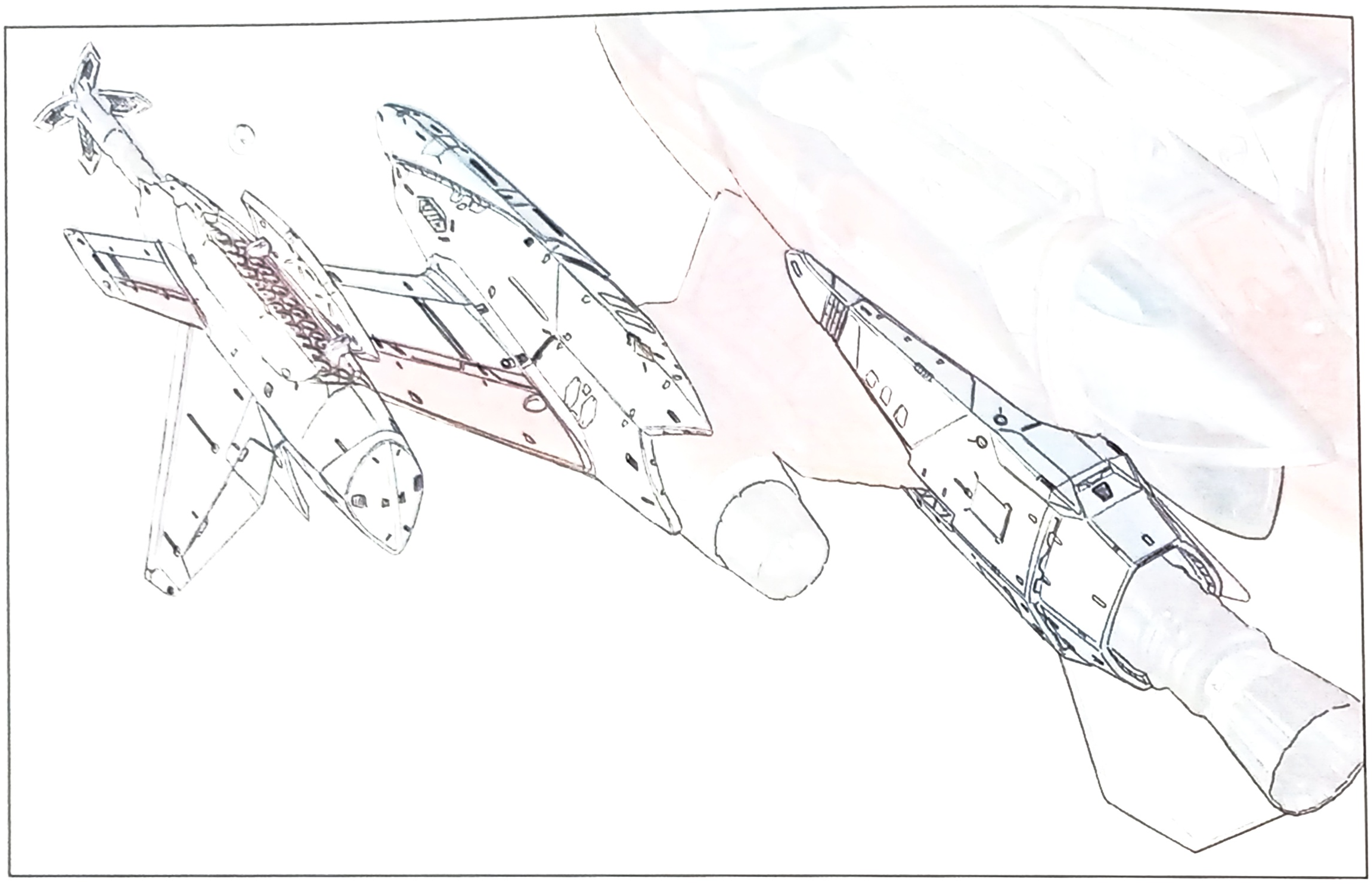
YF-29 Durandal

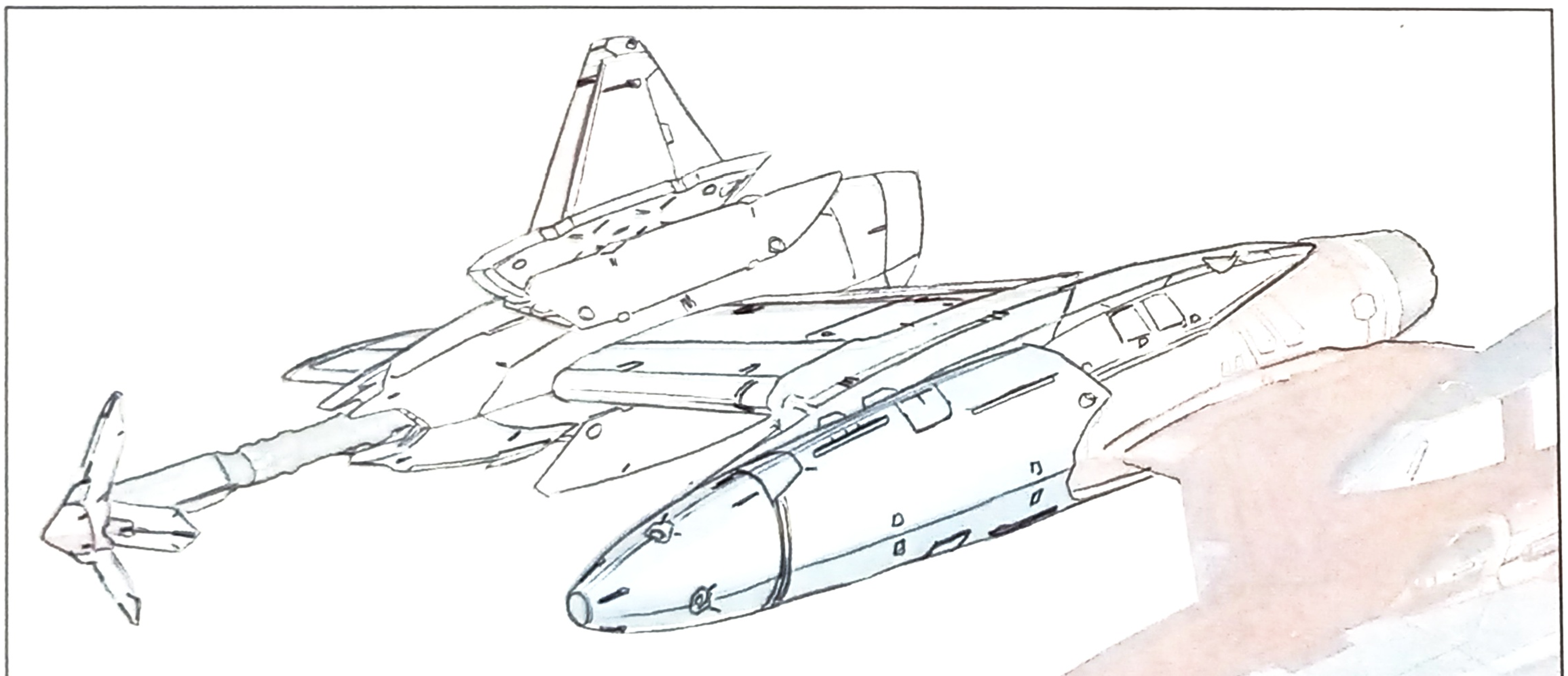
なお、VF-25のトルネードパックとYF-29のスーパーパックについては、一部のラフスケッチが既刊の「マクロス ヴァリアブルファイター デザイナーズノート」に収録されている。

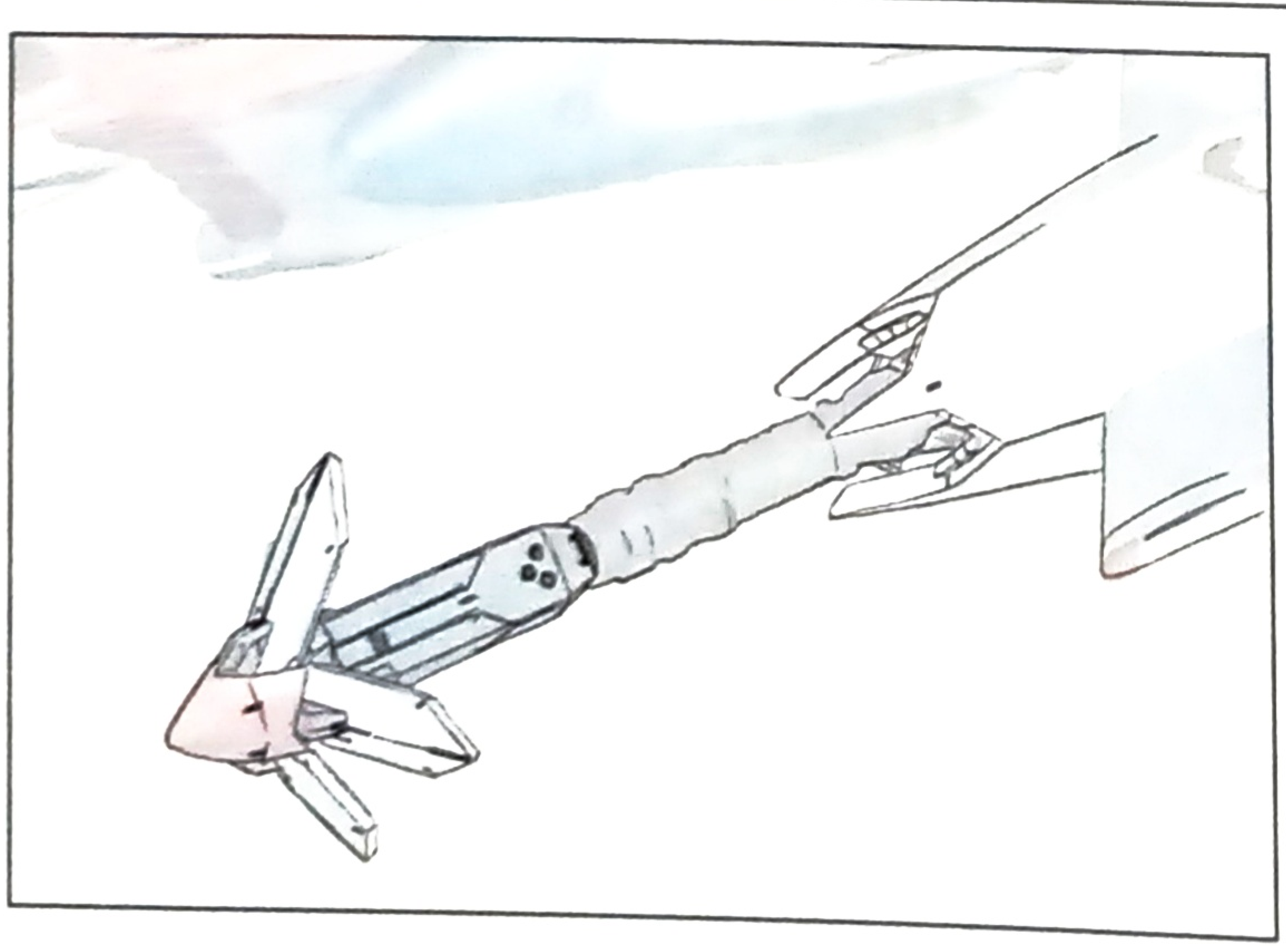
For the VF-25 Tornado Pack and the YF-29 Super Pack, some rough sketches are included in the previously published "Macross Variable Fighter Designers Note".

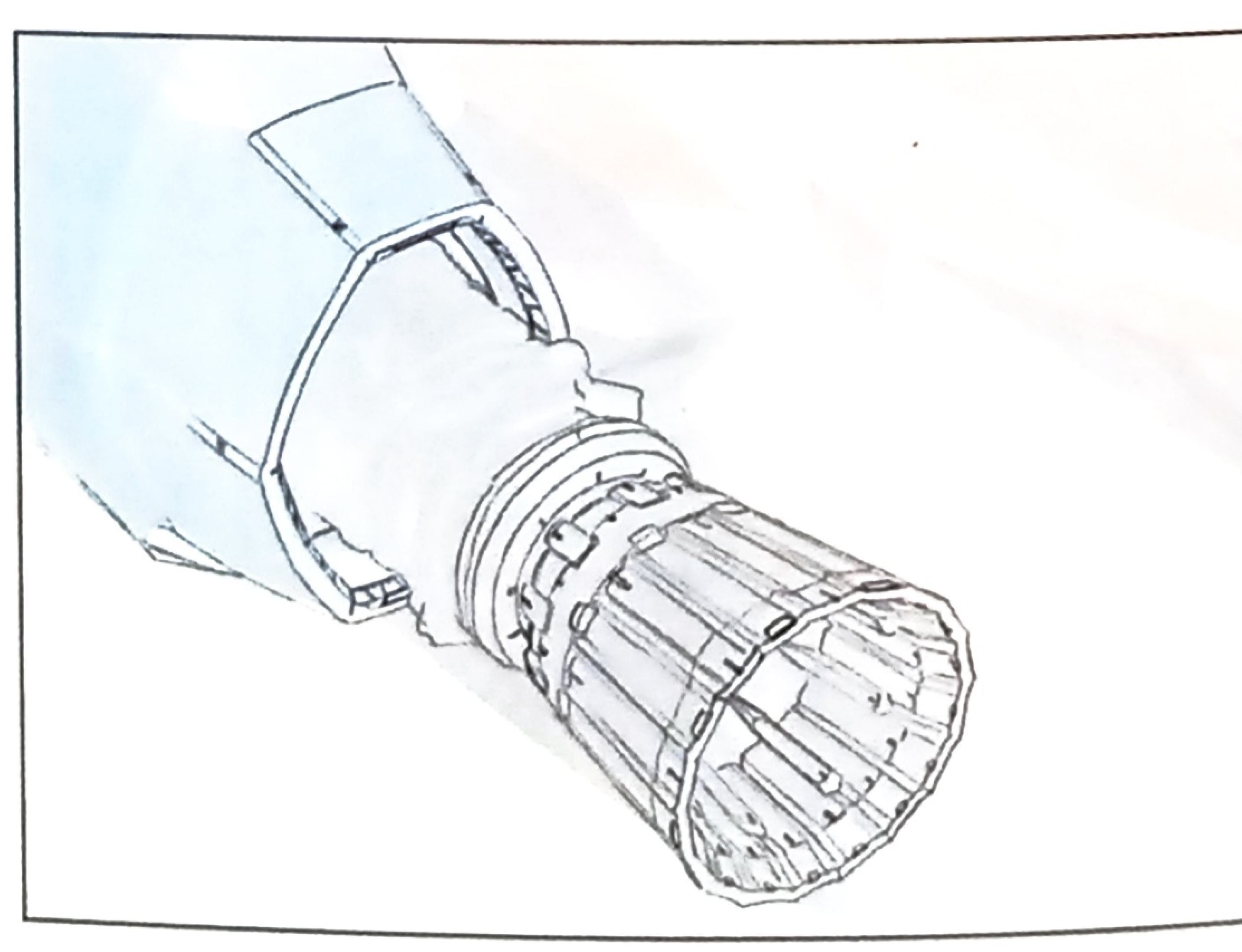


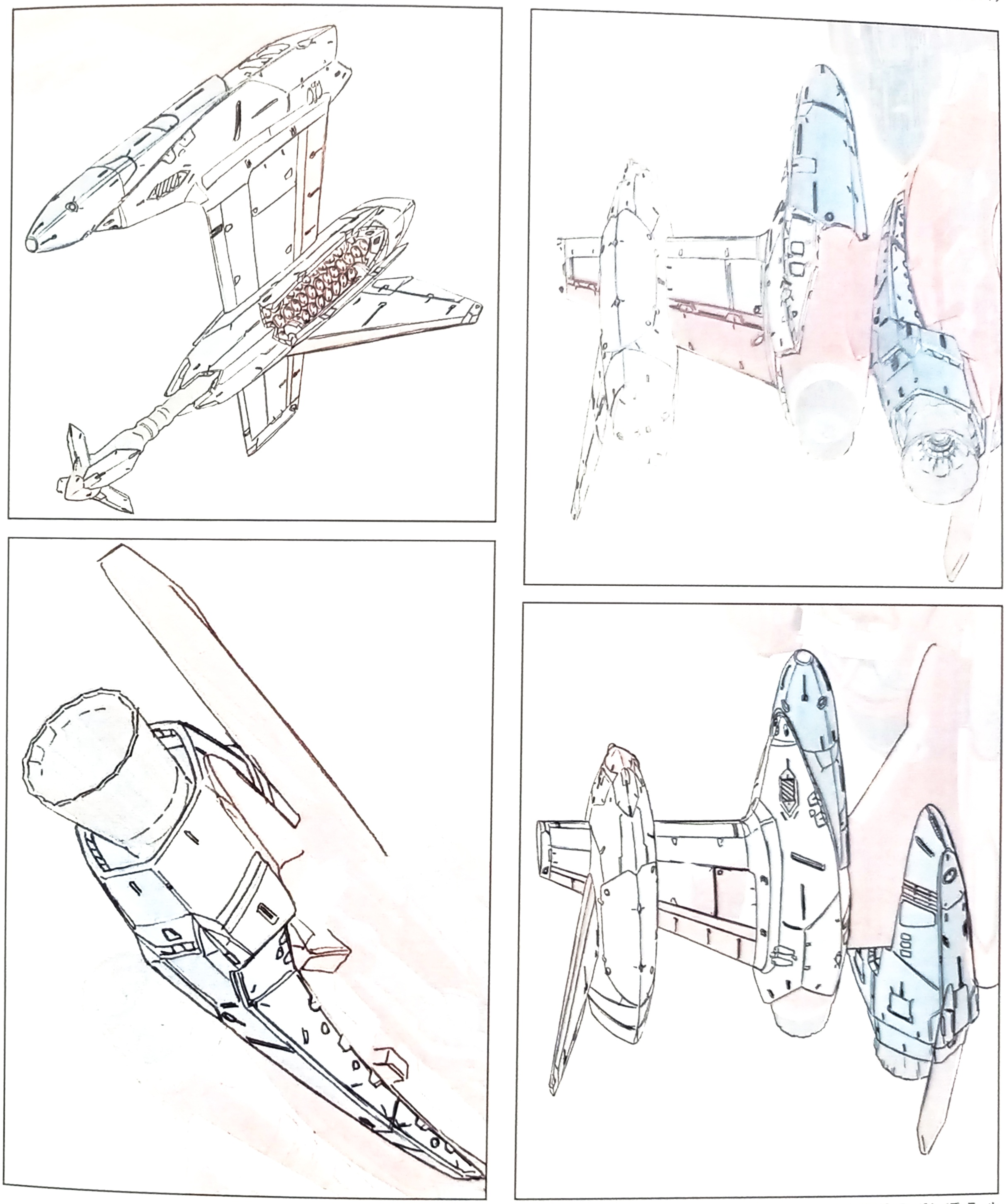






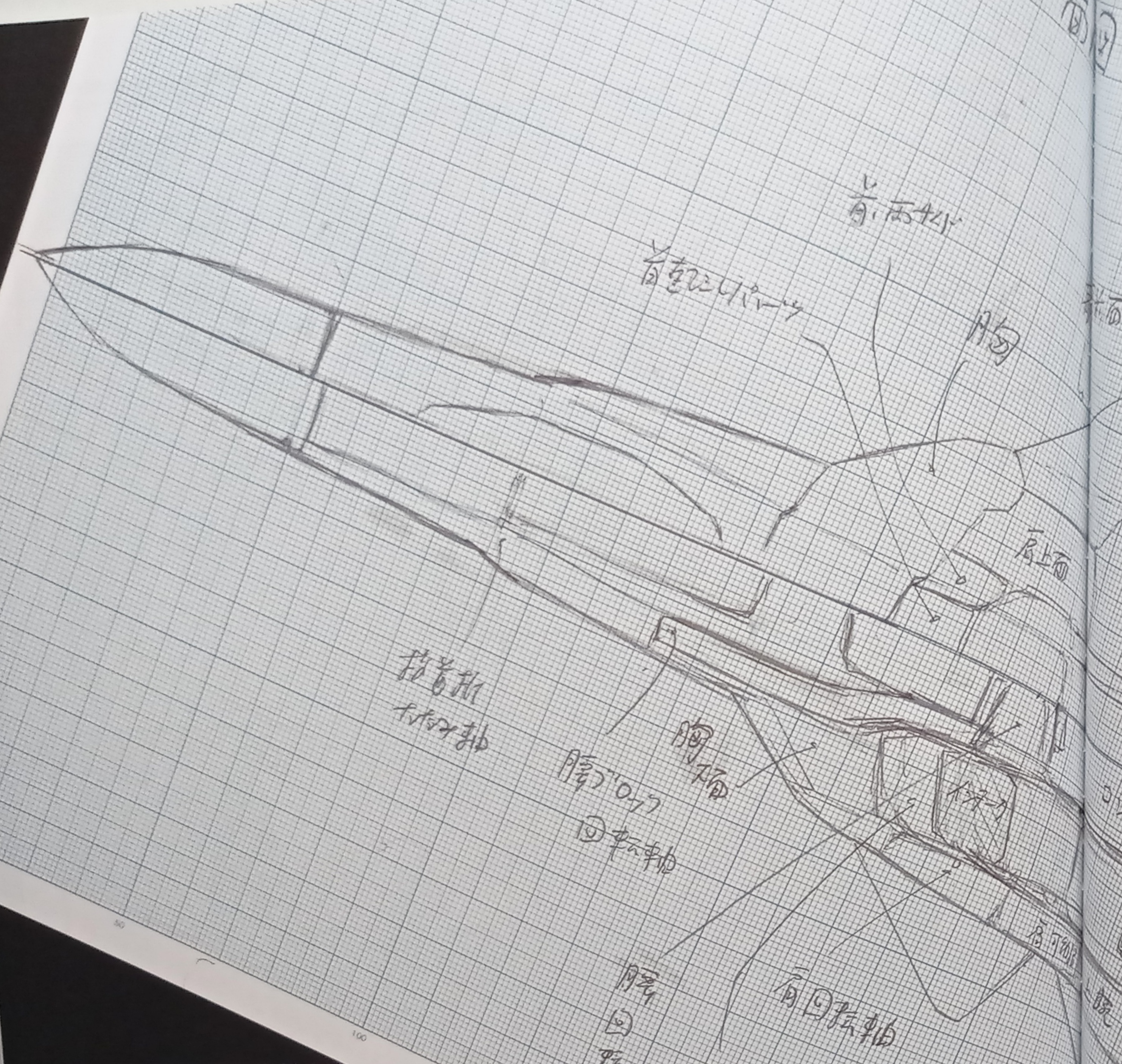


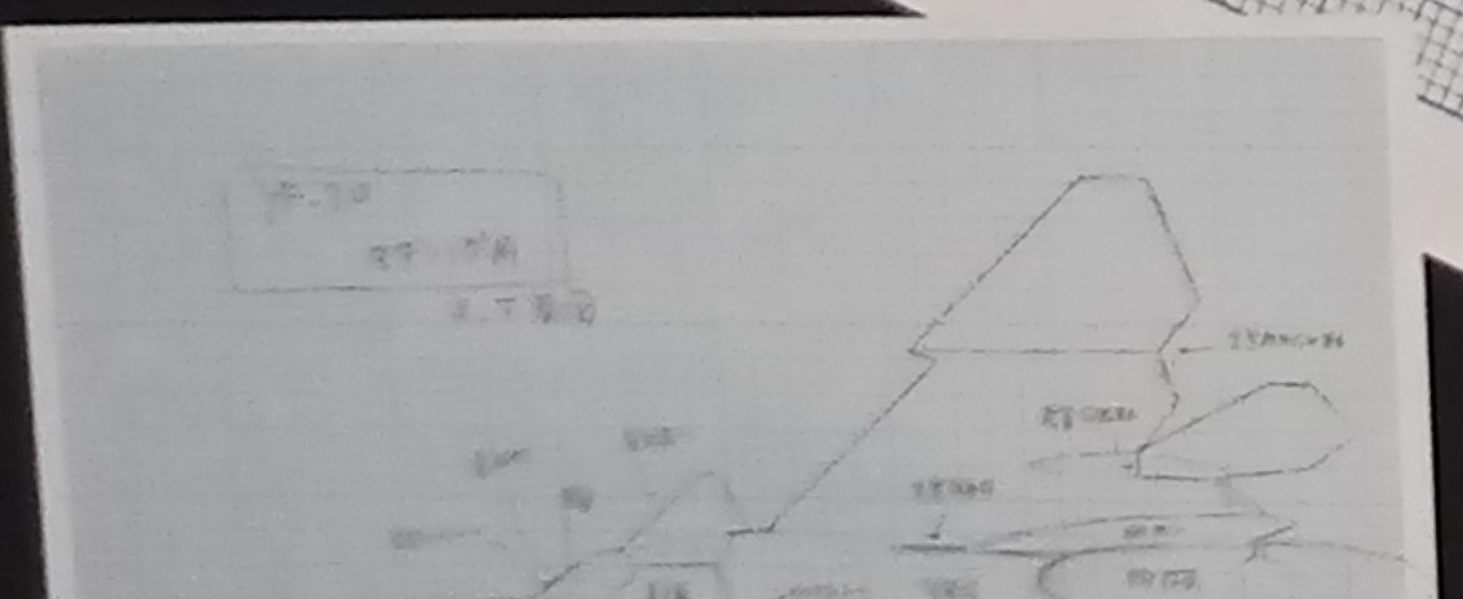




■YF-29デュランダル／ディテール
YF-29 Durandal / detail

3Dデータをプリントアウトしたものをベースに、ペンでディテールを描き入れている。
Based on the 3D data printed out, the details are drawn with a pen.





■YF-30クロノス【上面図】

YF-30 Chronos【Drawing / Top view】

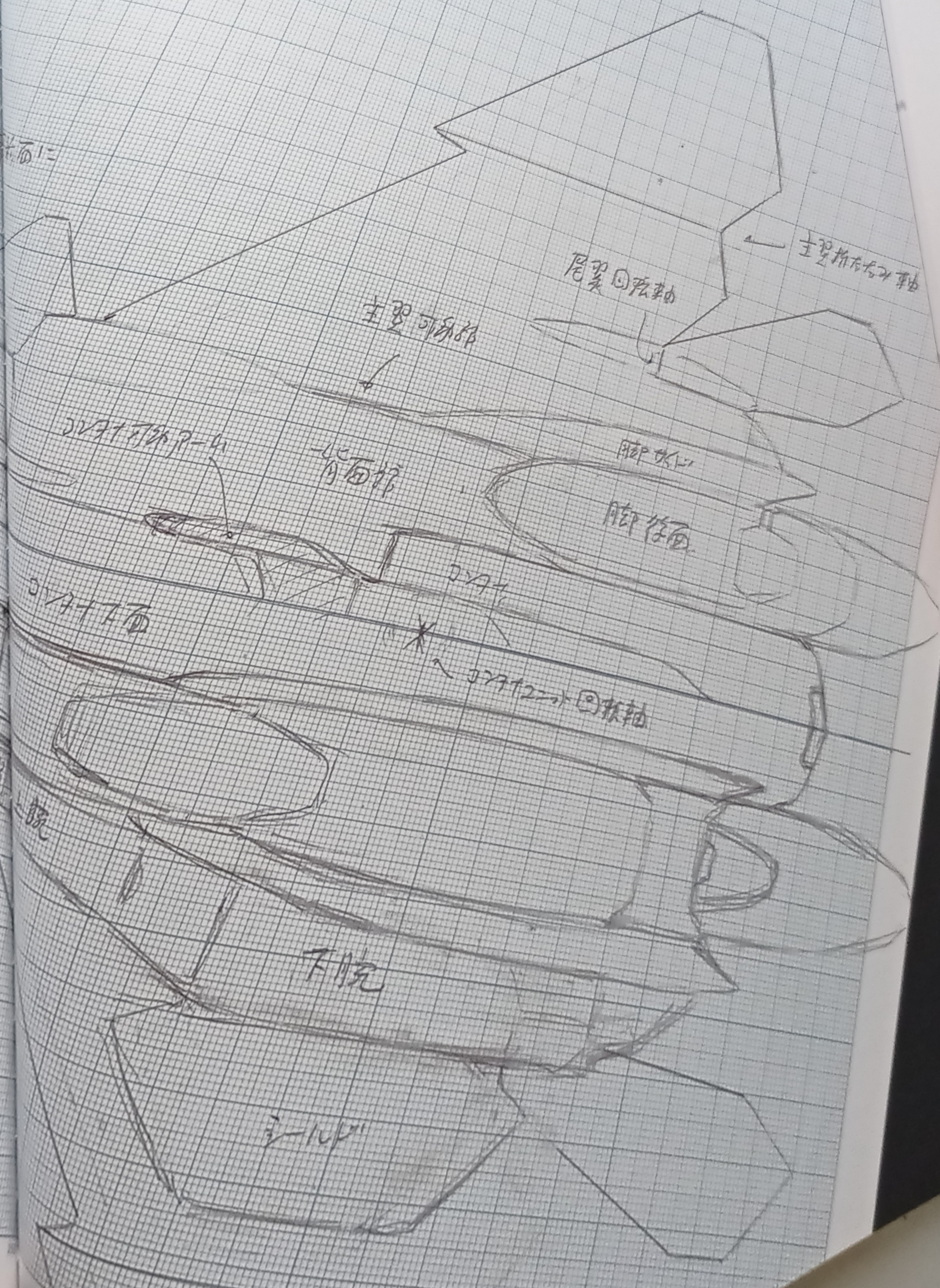
A3の方眼用紙に描かれたYF-30クロノスの平面図。本書では試みに原寸で掲載する。画稿の実際の大きさを実感してほしい。

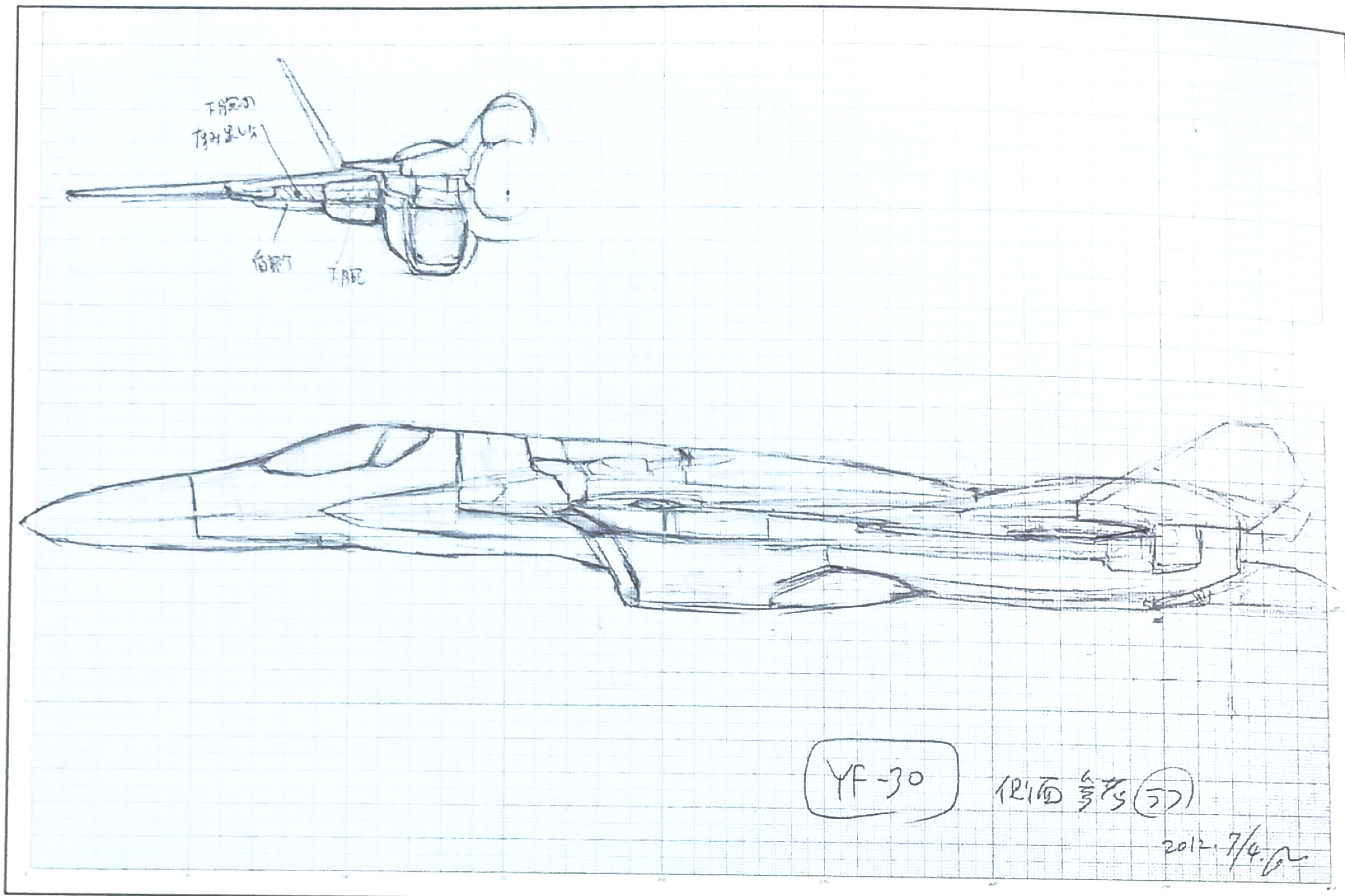
Top view of "YF-30 Chronos" drawn on A3 graph paper. In this book, it will be posted in full size in the trial. I want you to feel the actual size of the sketch.

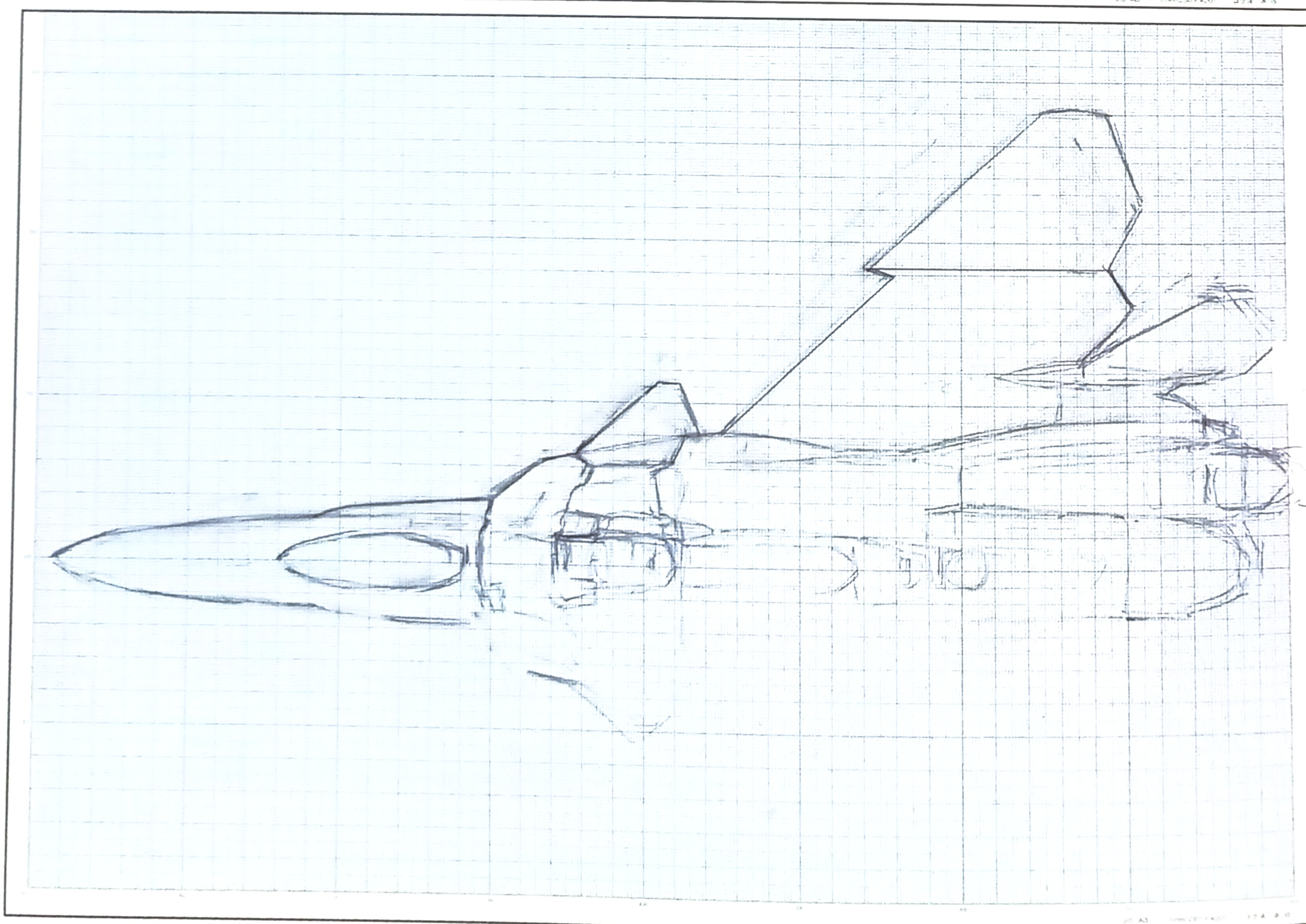
2013

マクロス30 銀河を繋ぐ歌声

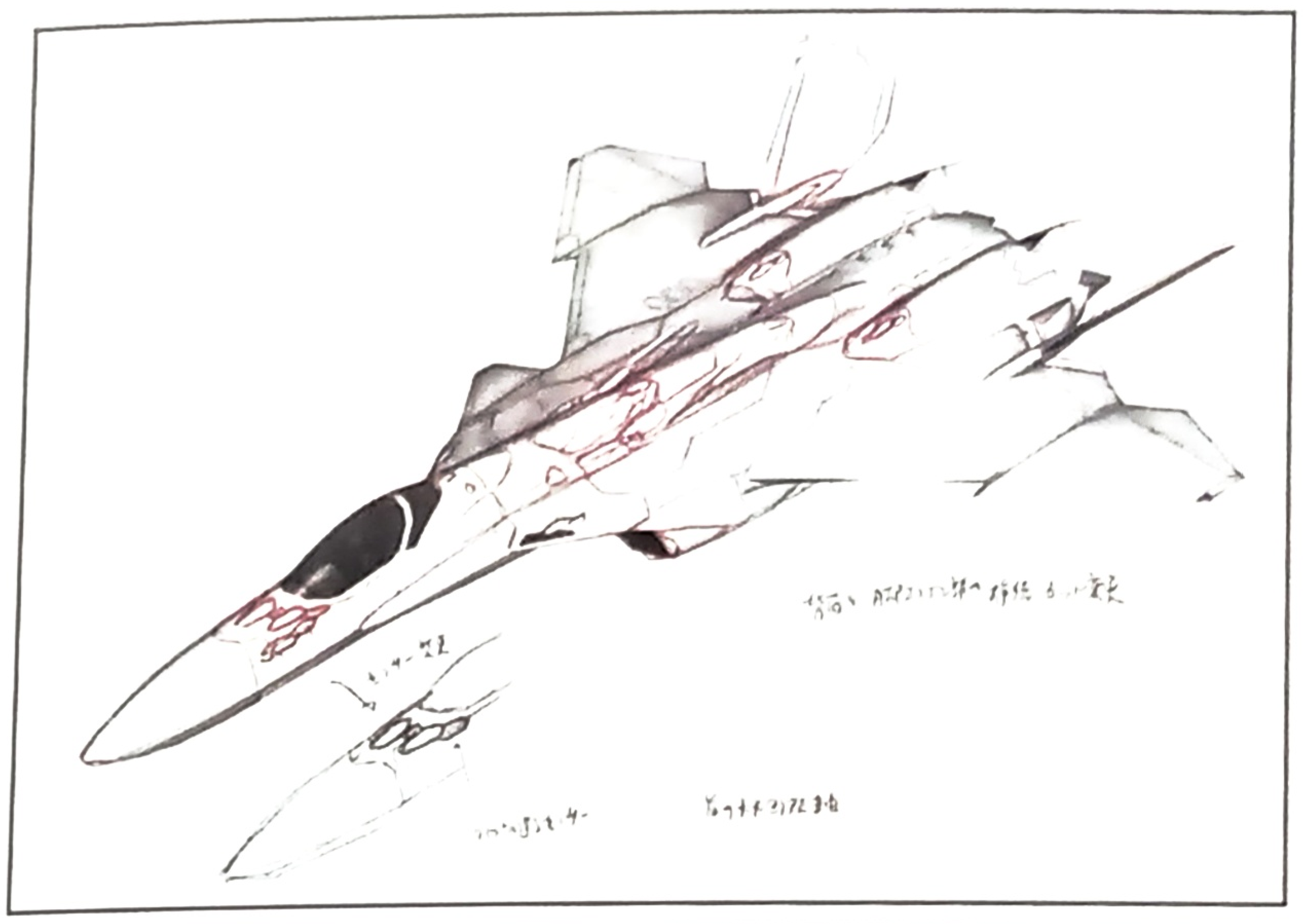
ゲーム MACROSS 30 -Voices across the Galaxy-

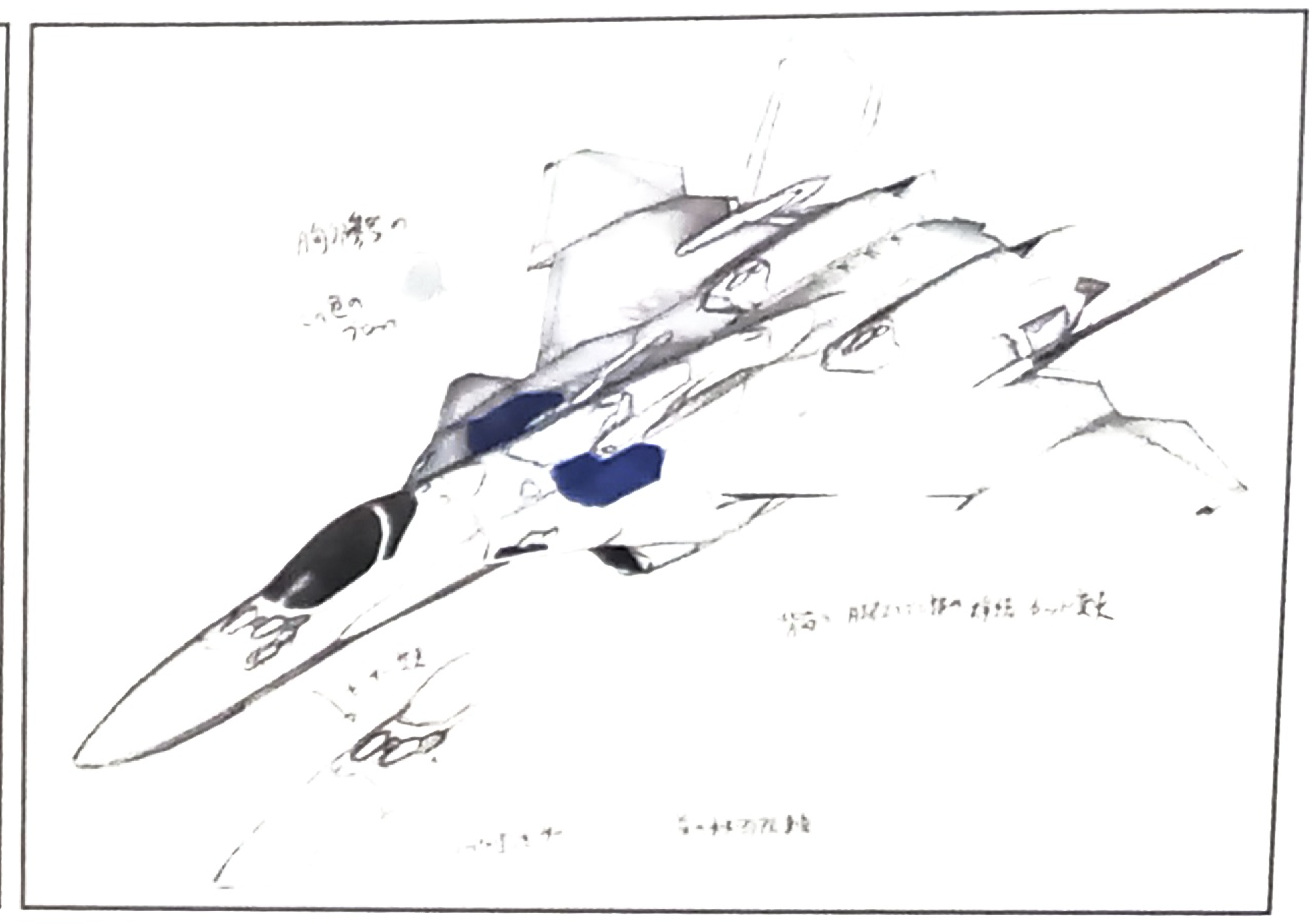

主翼折たたみ軸
尾翼回転軸
主翼可動部
コンテナ可動アーム
背面部
脚ガイド
コンテナ
コンテナ下面
コンテナユニット回転軸
上腕
下腕
シールド

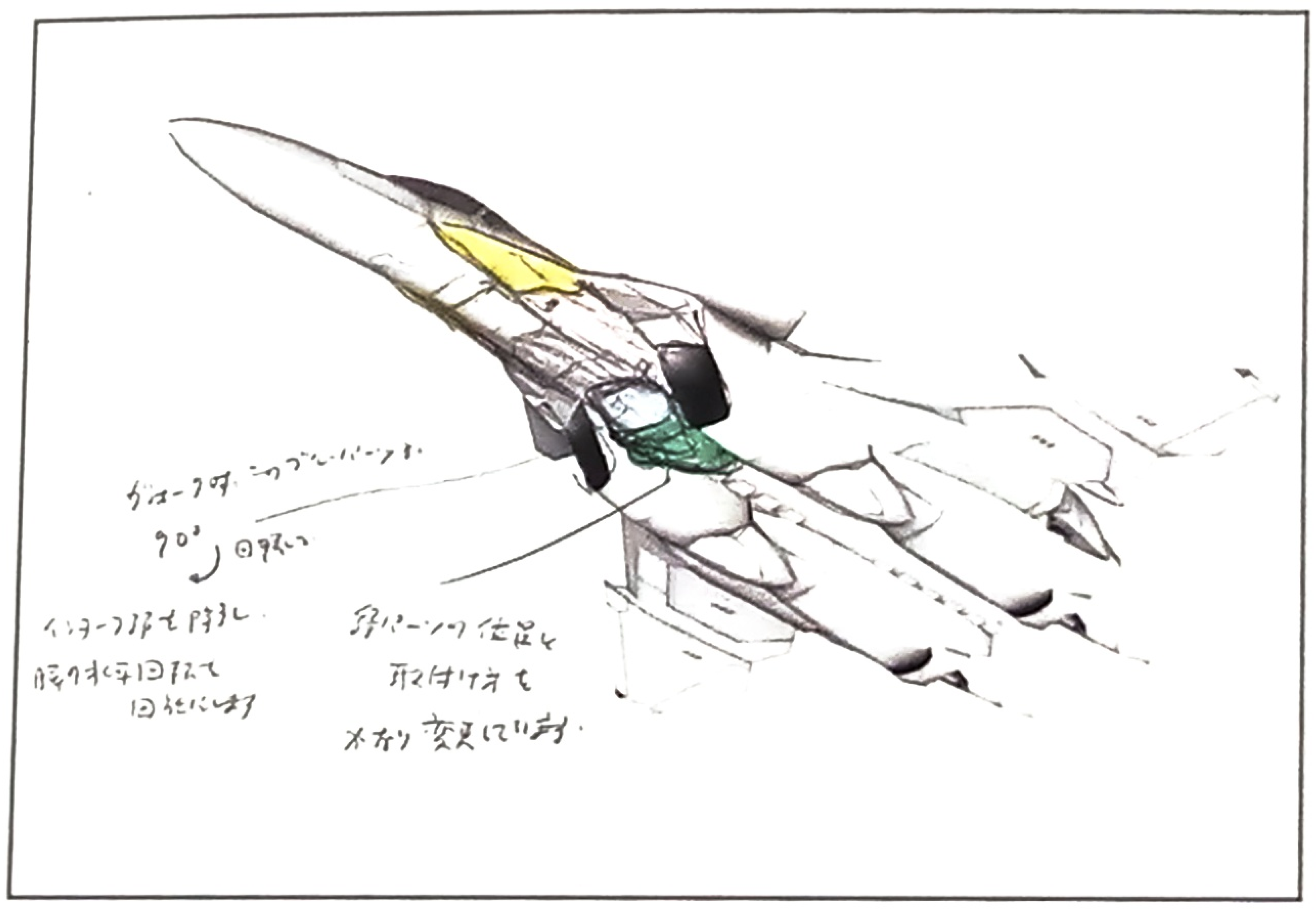


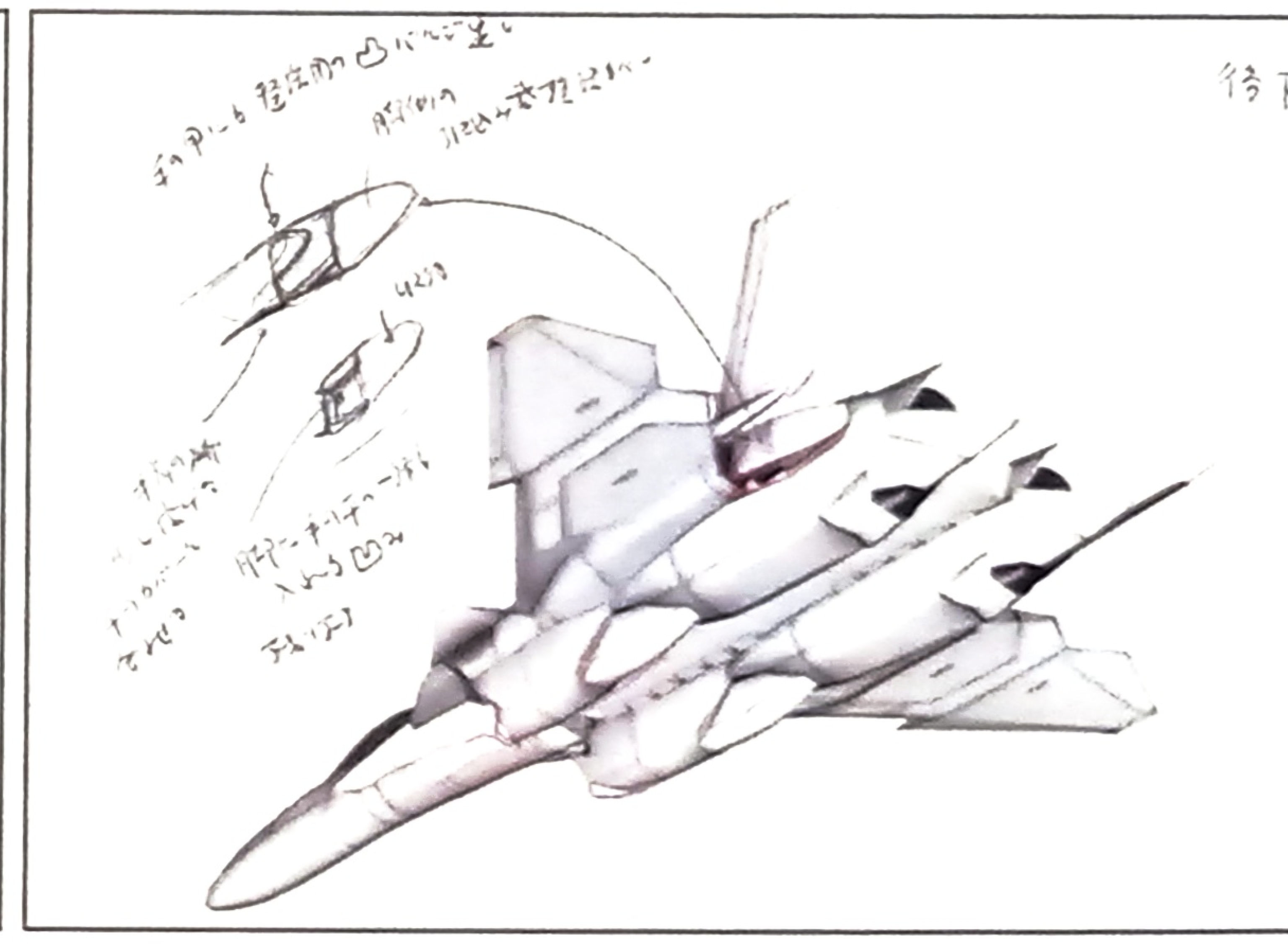


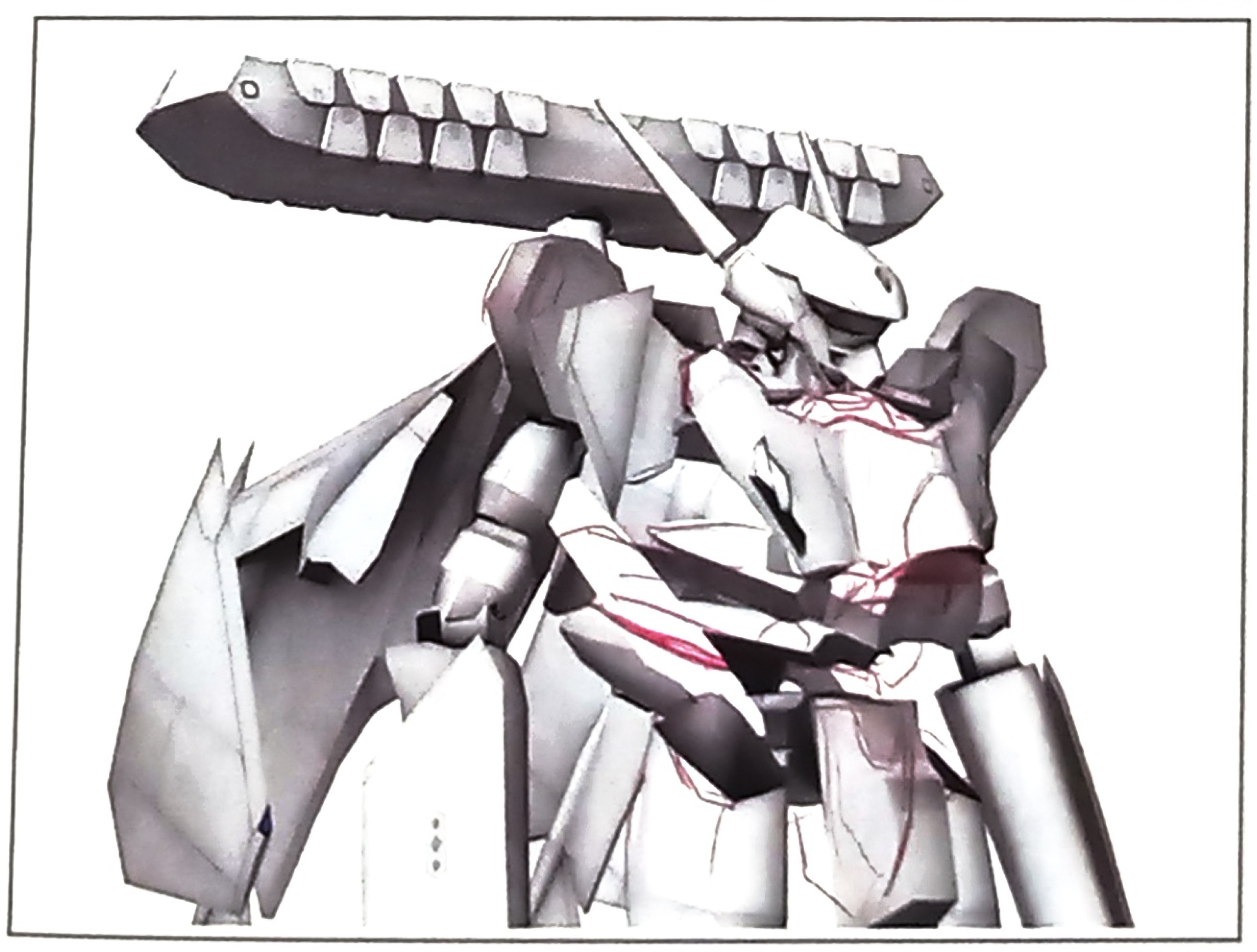
■YF-30クロノス【図面】
YF-30 Chronos【Drawing】











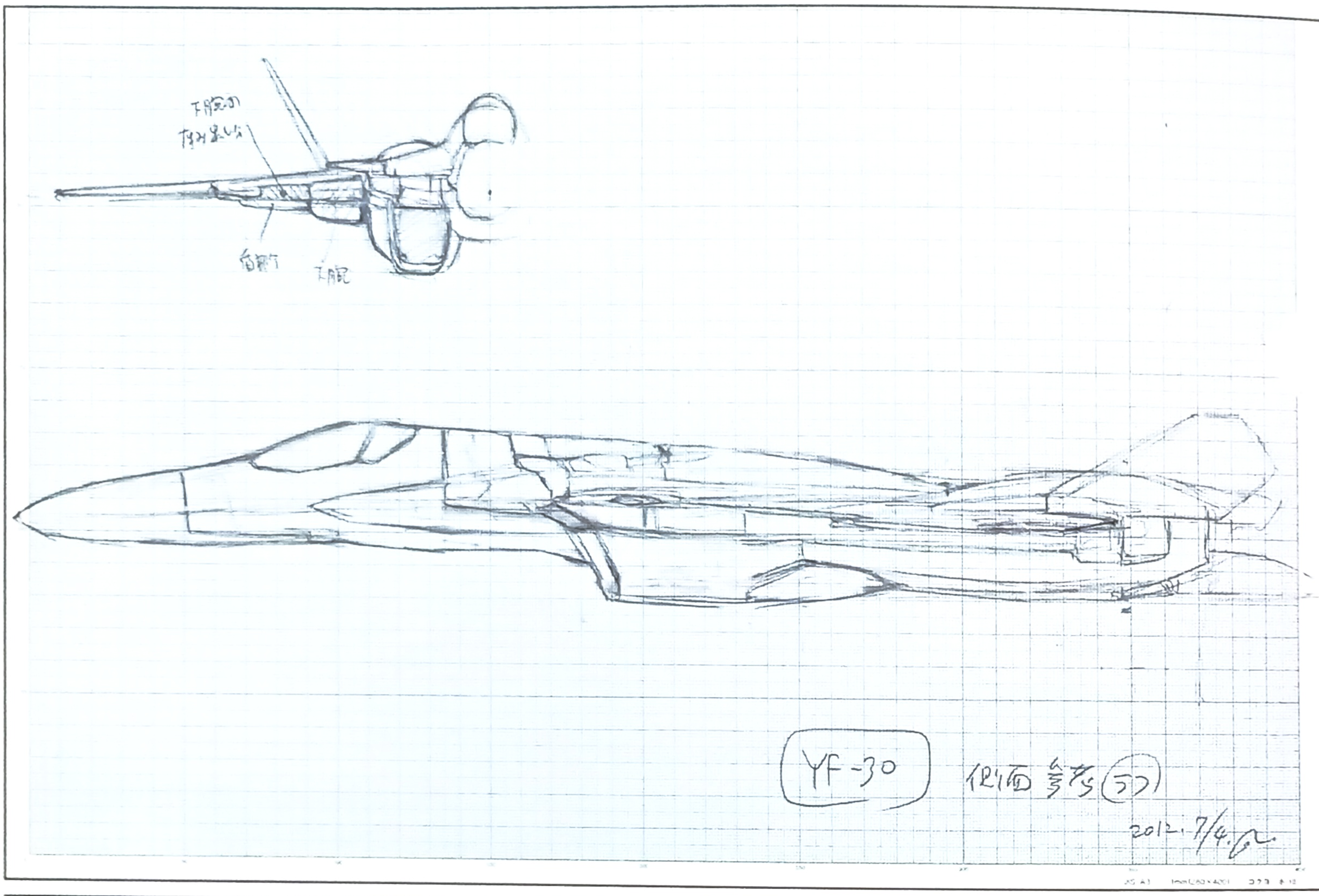


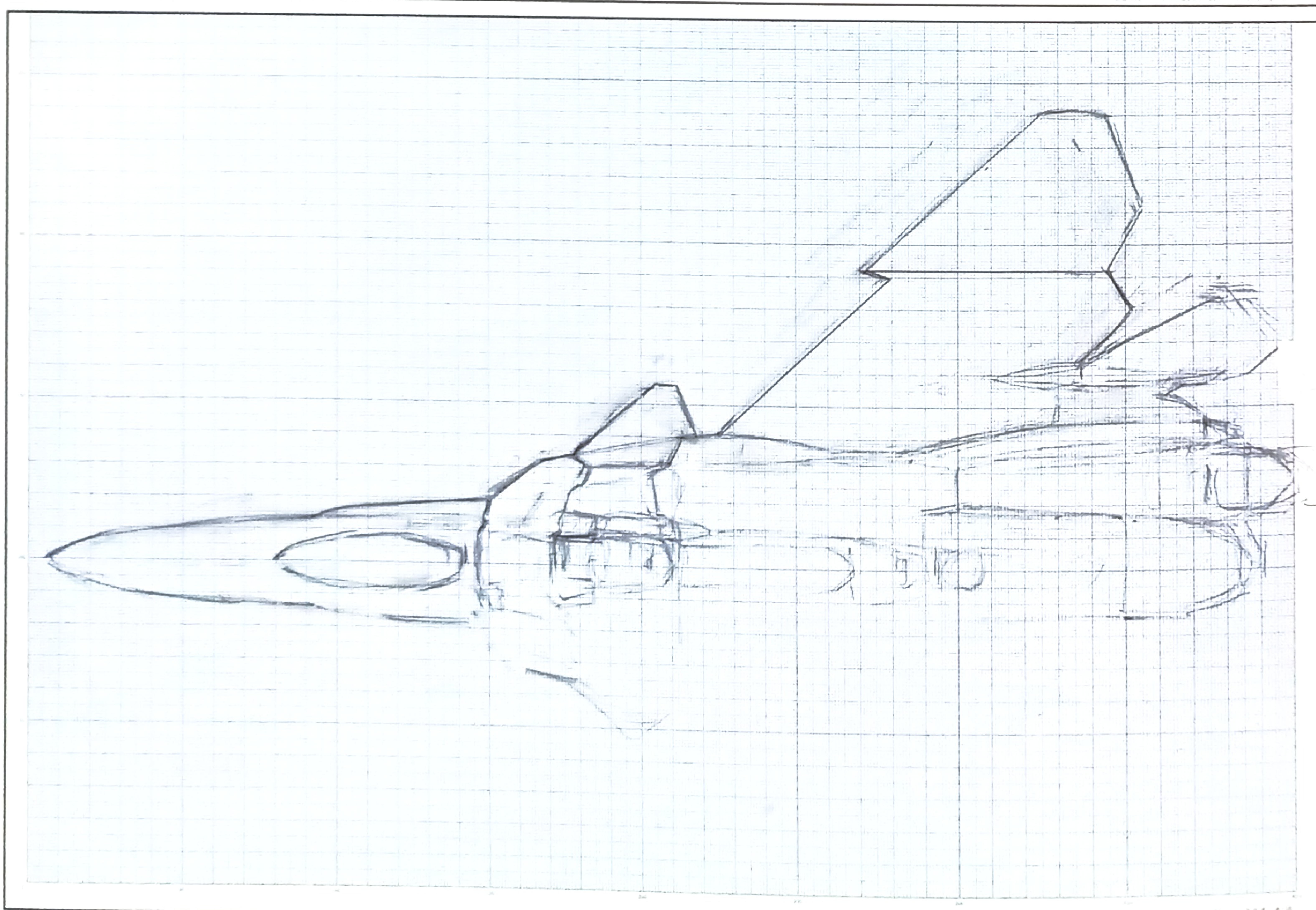
■YF-30クロノス【3Dモデル形状修正】

YF-30 Chronos【3D model shape correction】

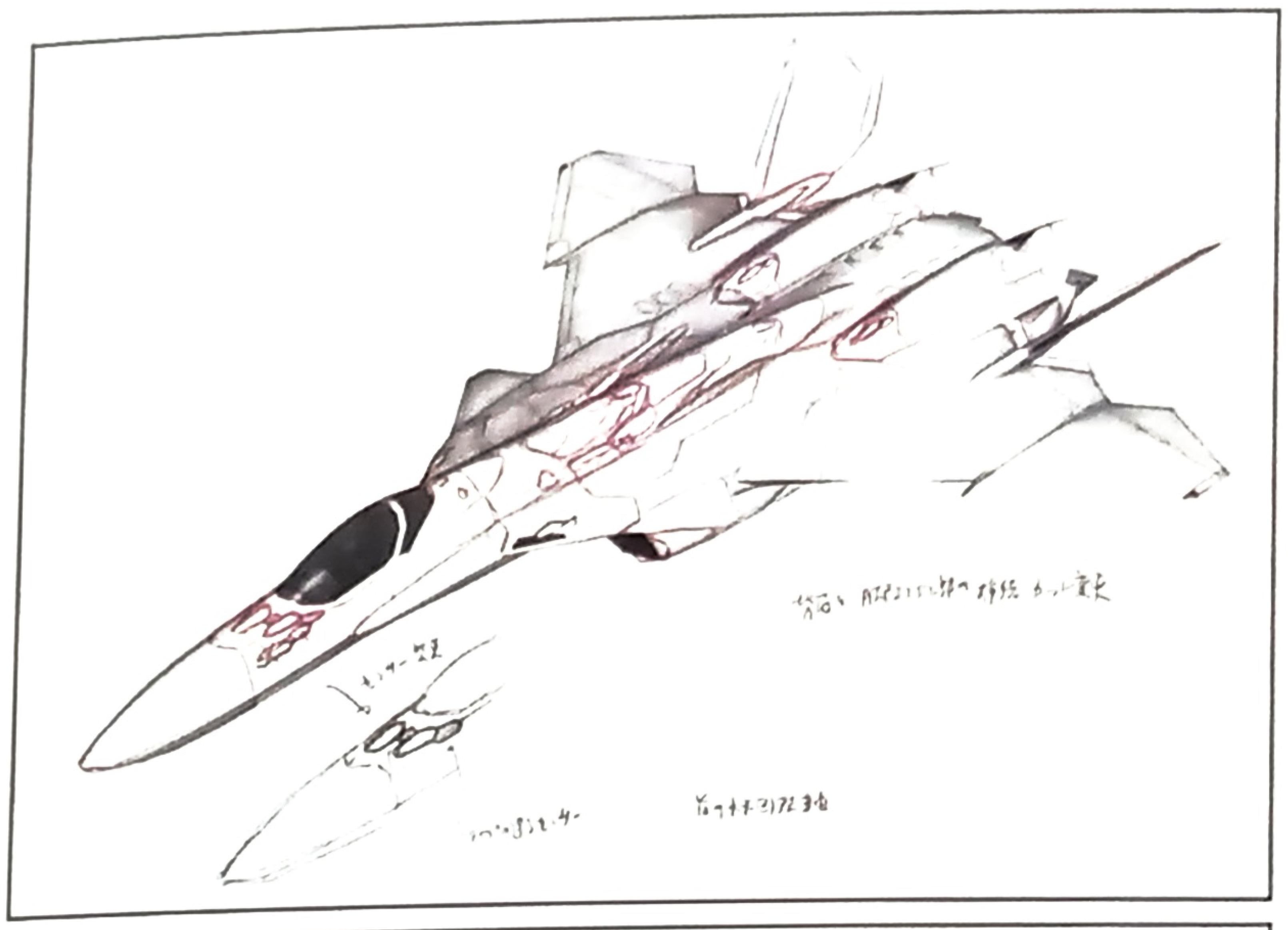
YF-30はVF-25で複雑化した変形機構を一部シンプルなものとし、より完成度の高いVFとなった。この機体の特徴は機体尾部に換装式のウェポンコンテナを搭載する点である。

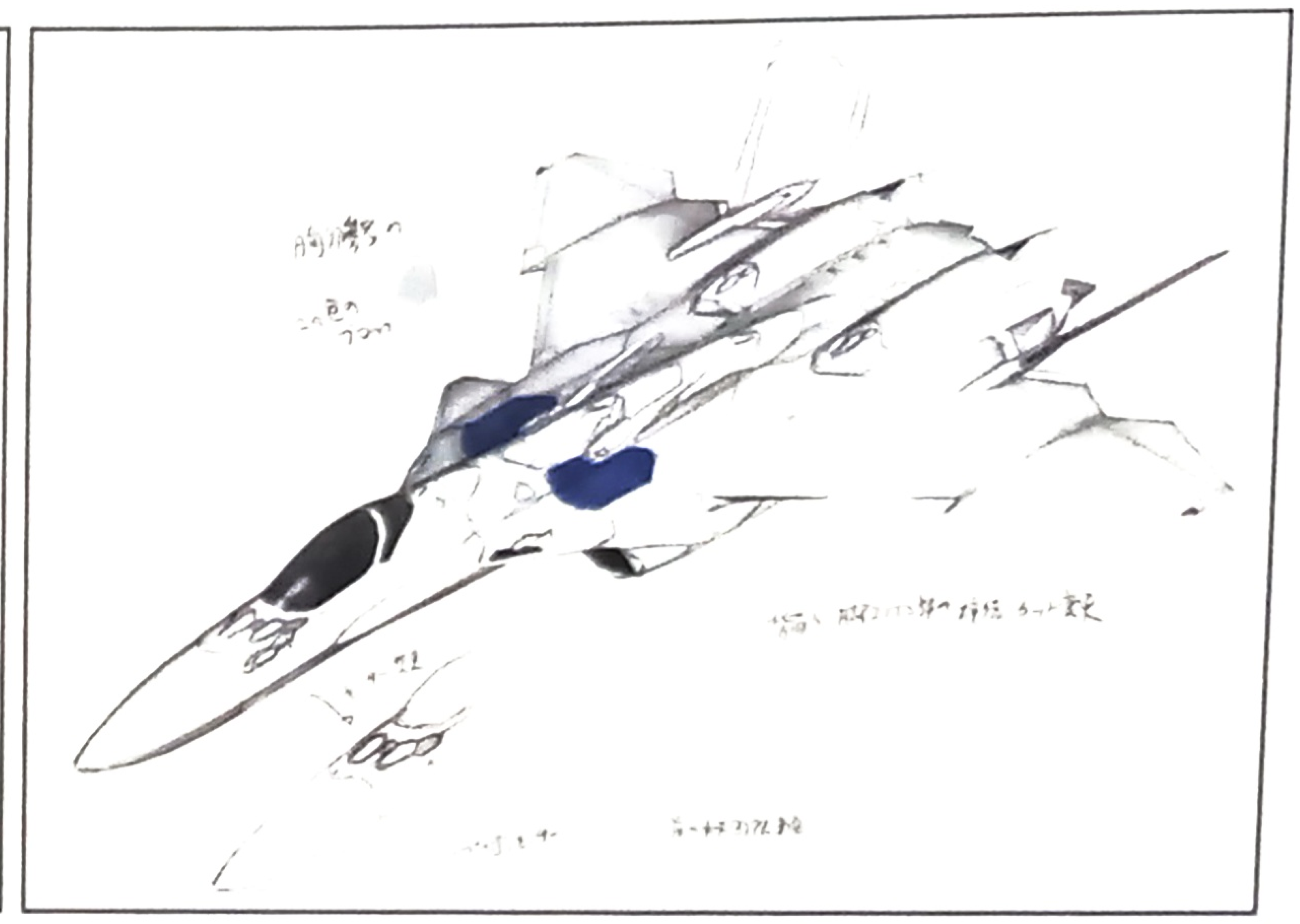
The YF-30 has a more complete VF by simplifying some of the transfomation mechanisms complicated by the VF-25. The feature of this VF is that it is equipped with a replaceable weapon container at the tail of the aircraft.

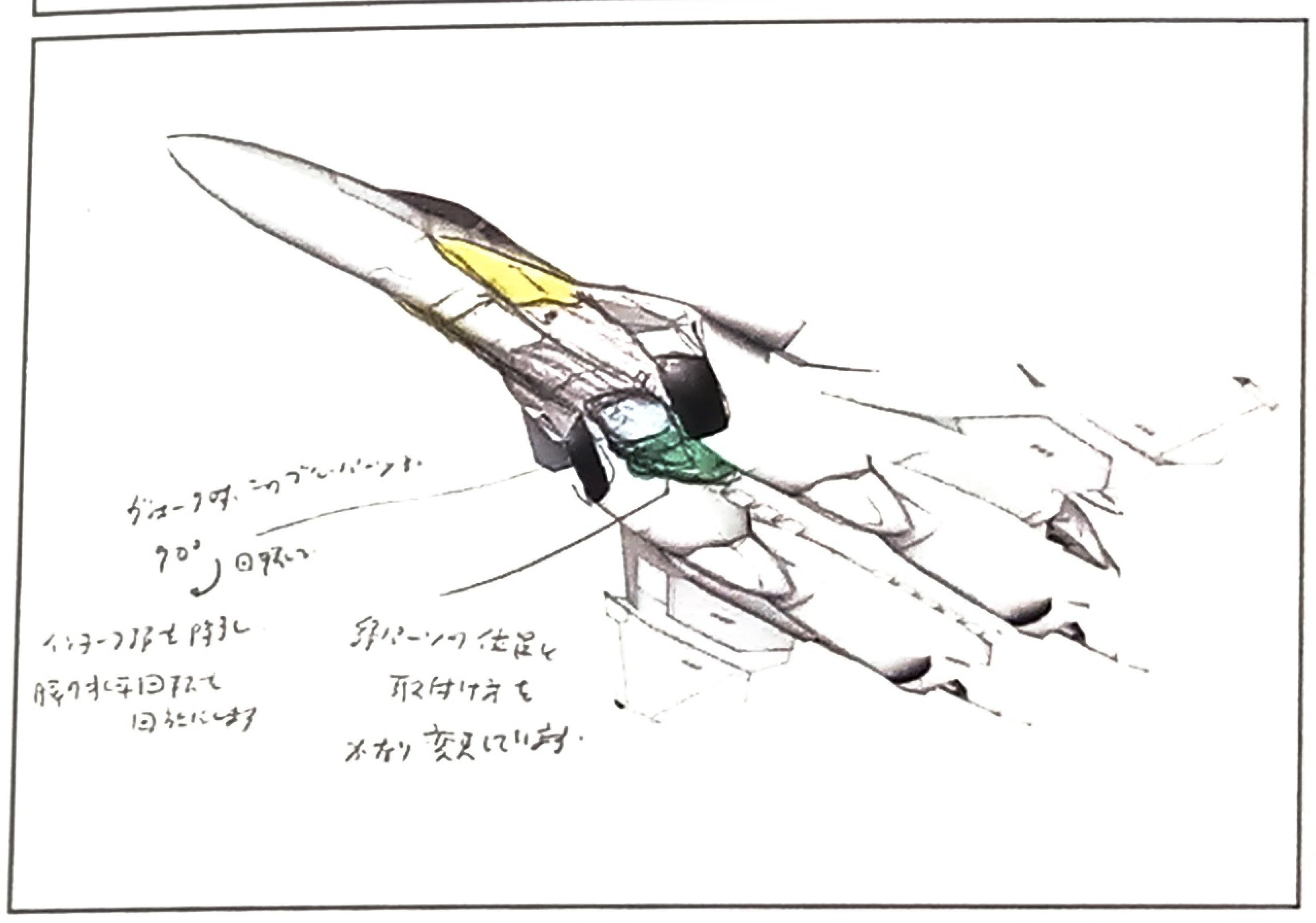




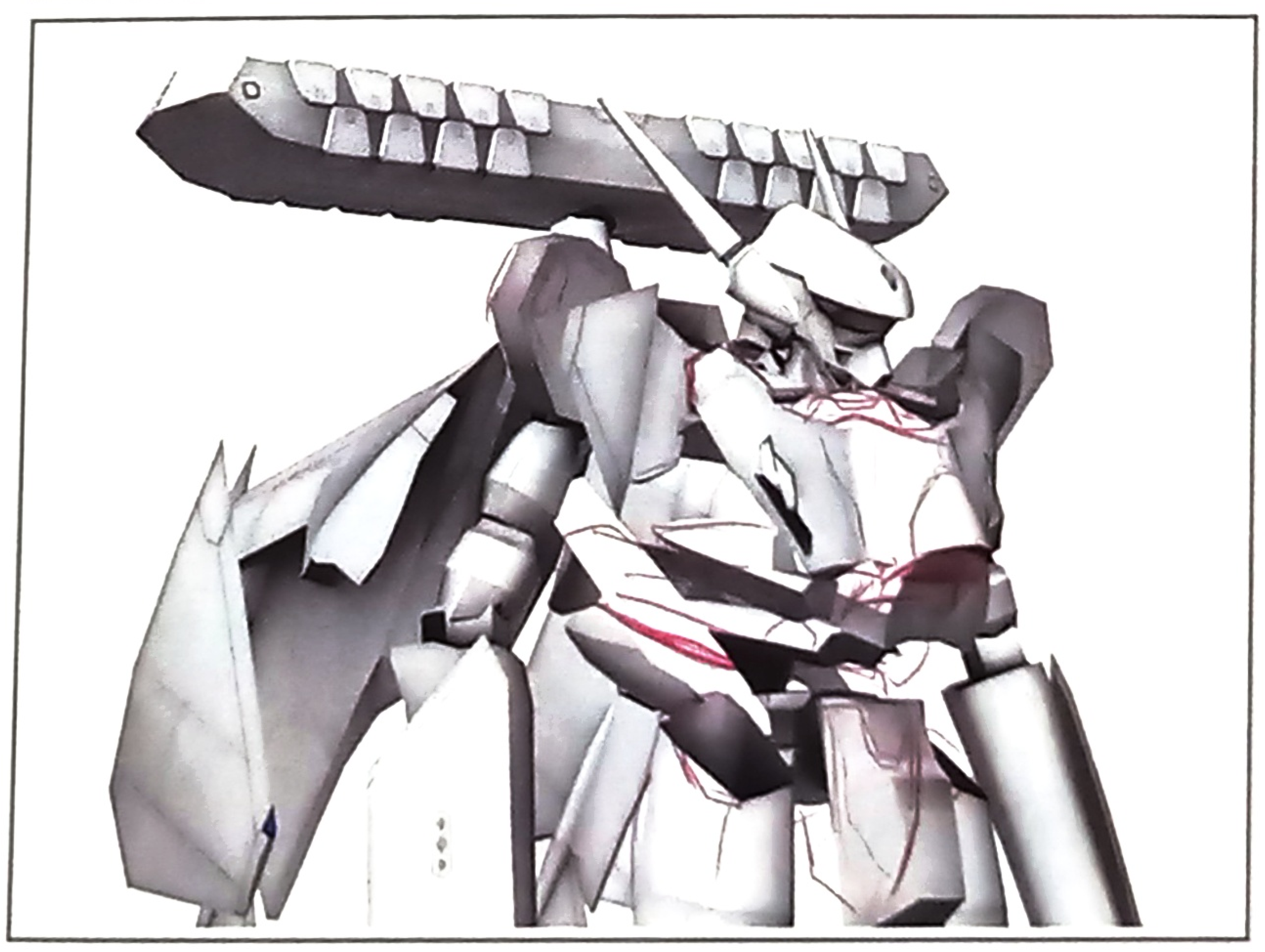
■YF-30クロノス【図面】
YF-30 Chronos【Drawing】

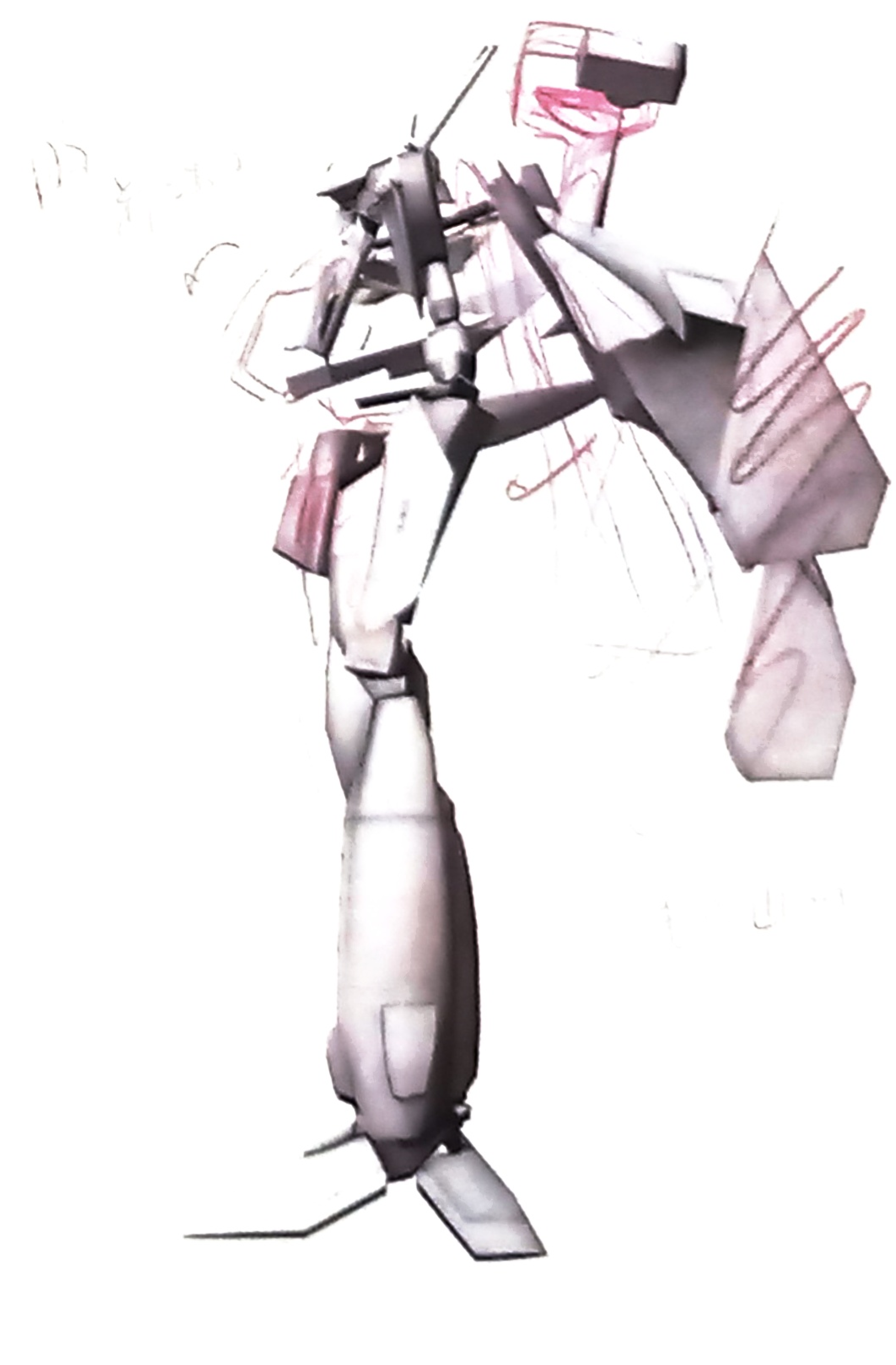










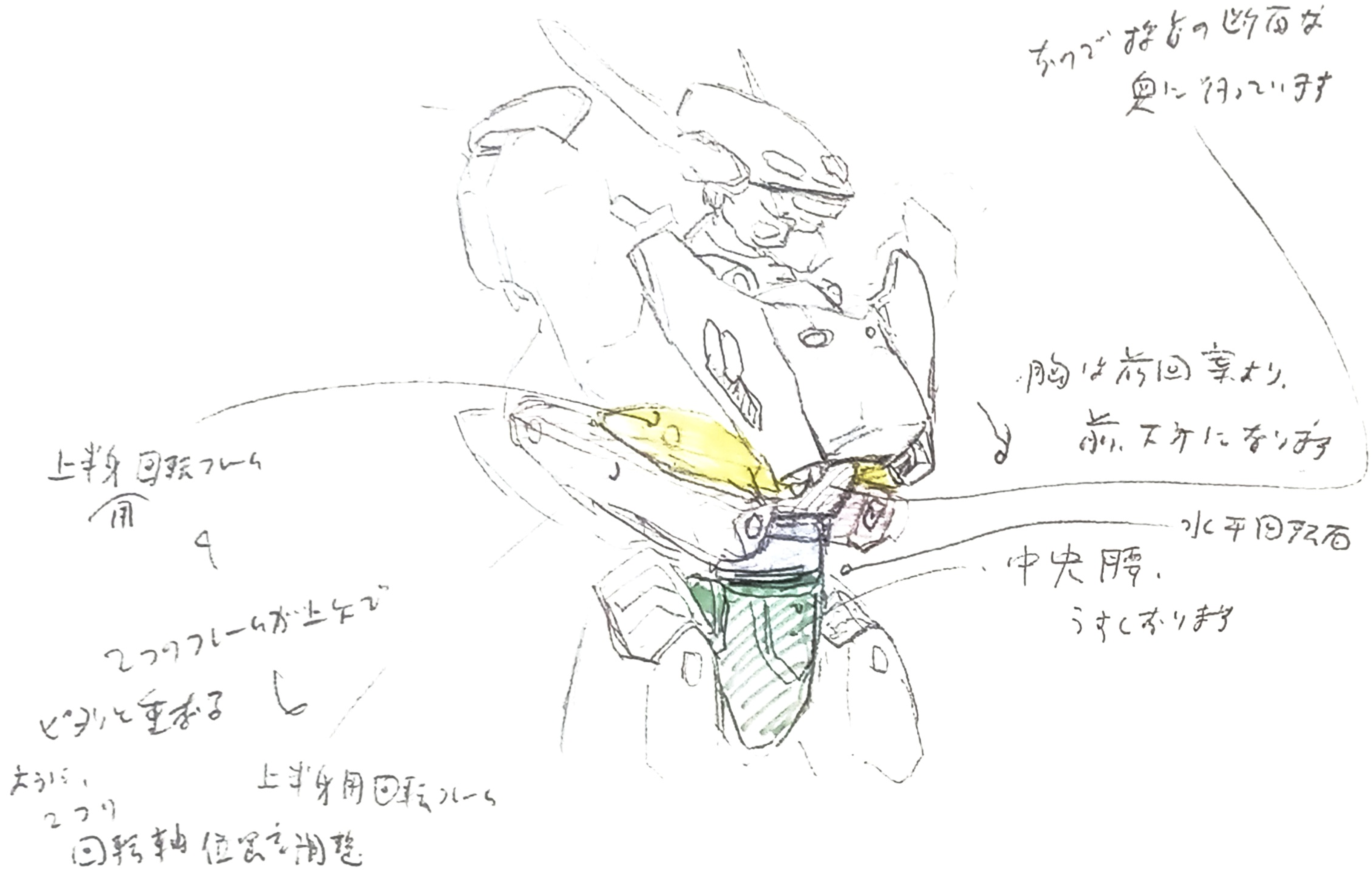


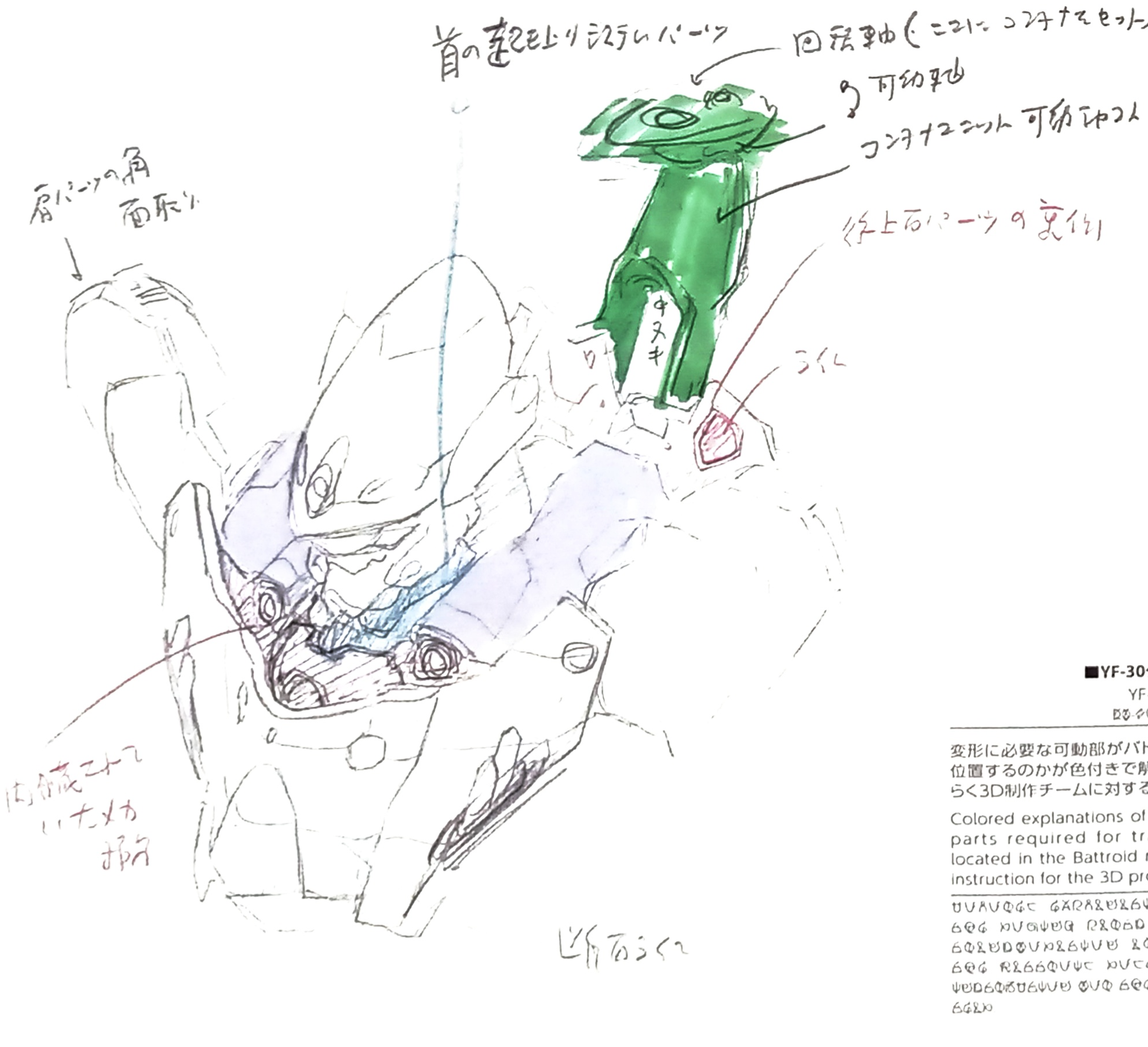
■YF-30クロノス【3Dモデル形状修正】

YF-30 Chronos【3D model shape correction】

YF-30はVF-25で複雑化した変形機構を一部シンプルなものとし、より完成度の高いVFとなった。この機体の特徴は機体尾部に換装式のウェポンコンテナを搭載する点である。

The YF-30 has a more complete VF by simplifying some of the transformation mechanisms complicated by the VF-25. The feature of this VF is that it is equipped with a replaceable weapon container at the tail of the aircraft.



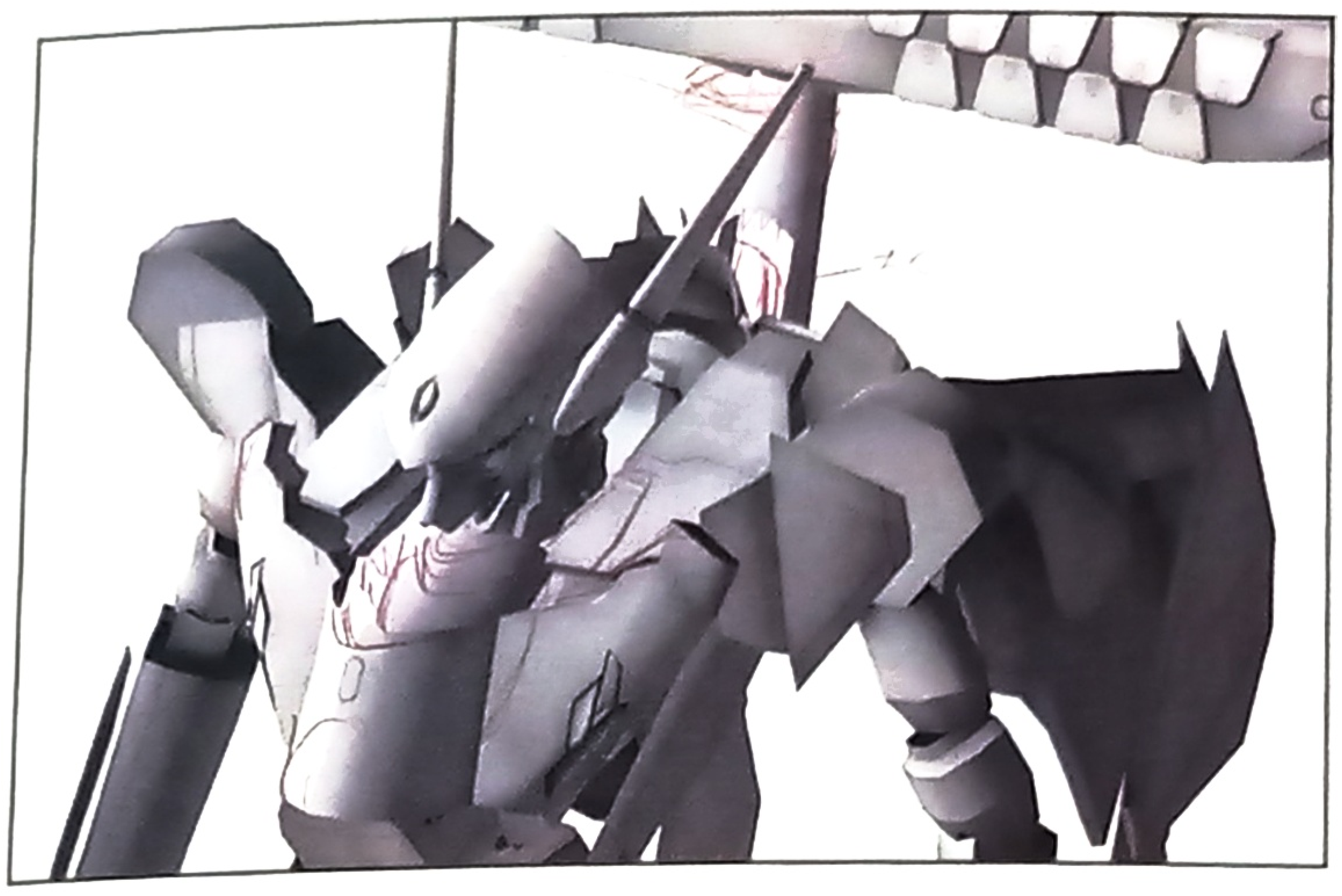


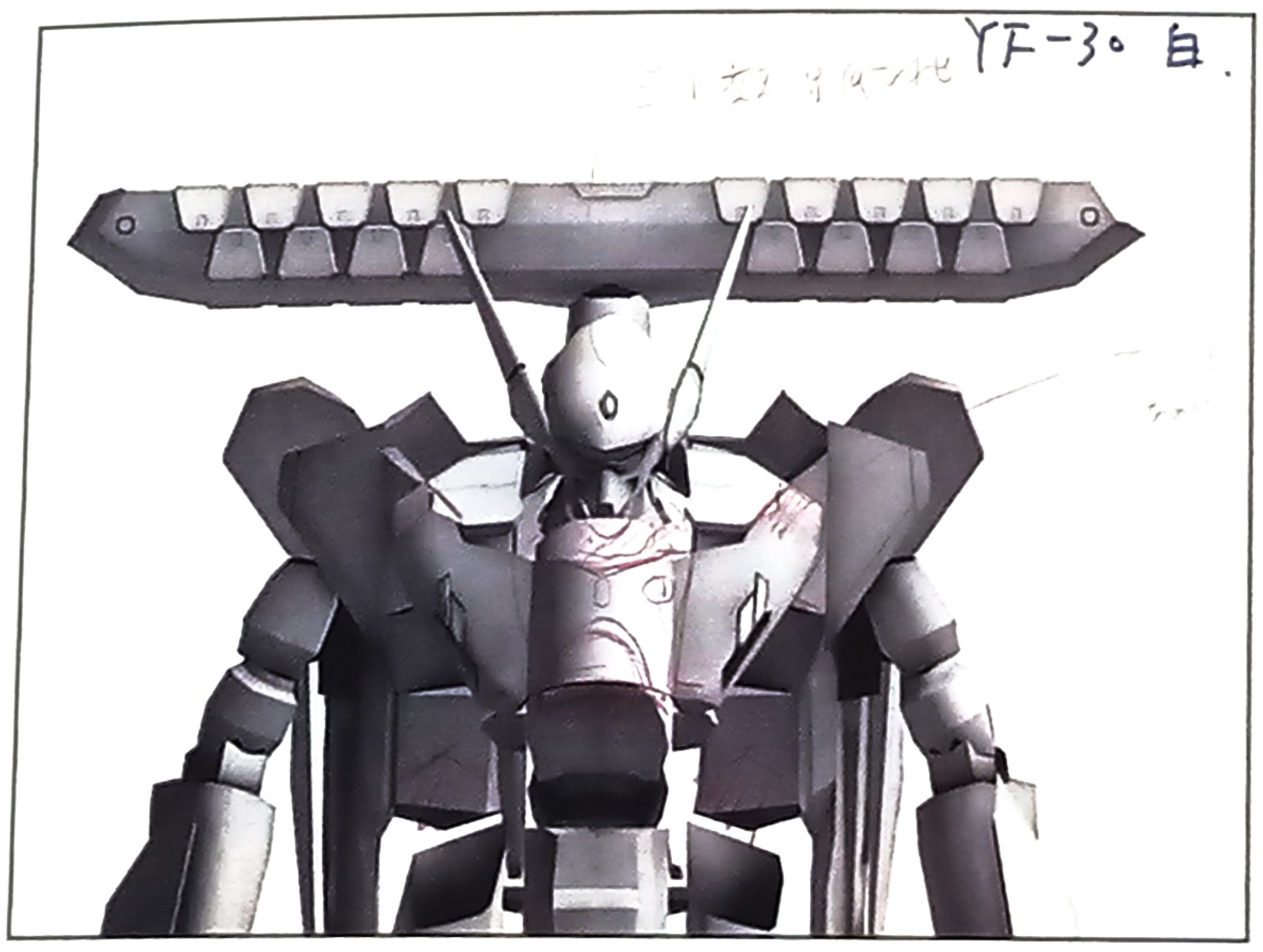
■YF-30クロノス／ディテール

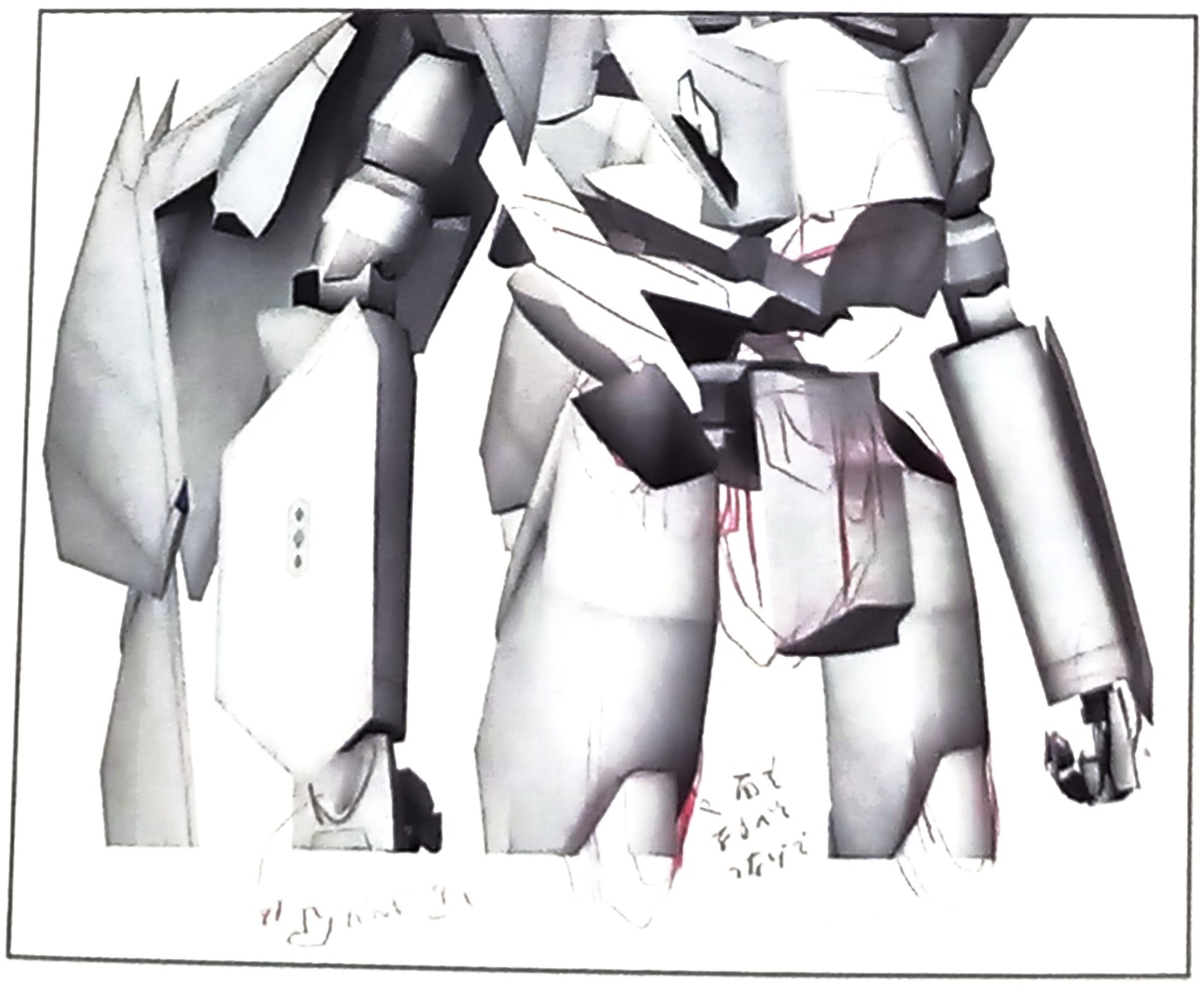
YF-30 Chronos / detail

変形に必要な可動部がバトロイド形態でどこに位置するのかが色付きで解説されている。おそらく3D制作チームに対する指示書であろう。

Colored explanations of where the moving parts required for transfomation are located in the Battroid mode. Probably an instruction for the 3D production team.







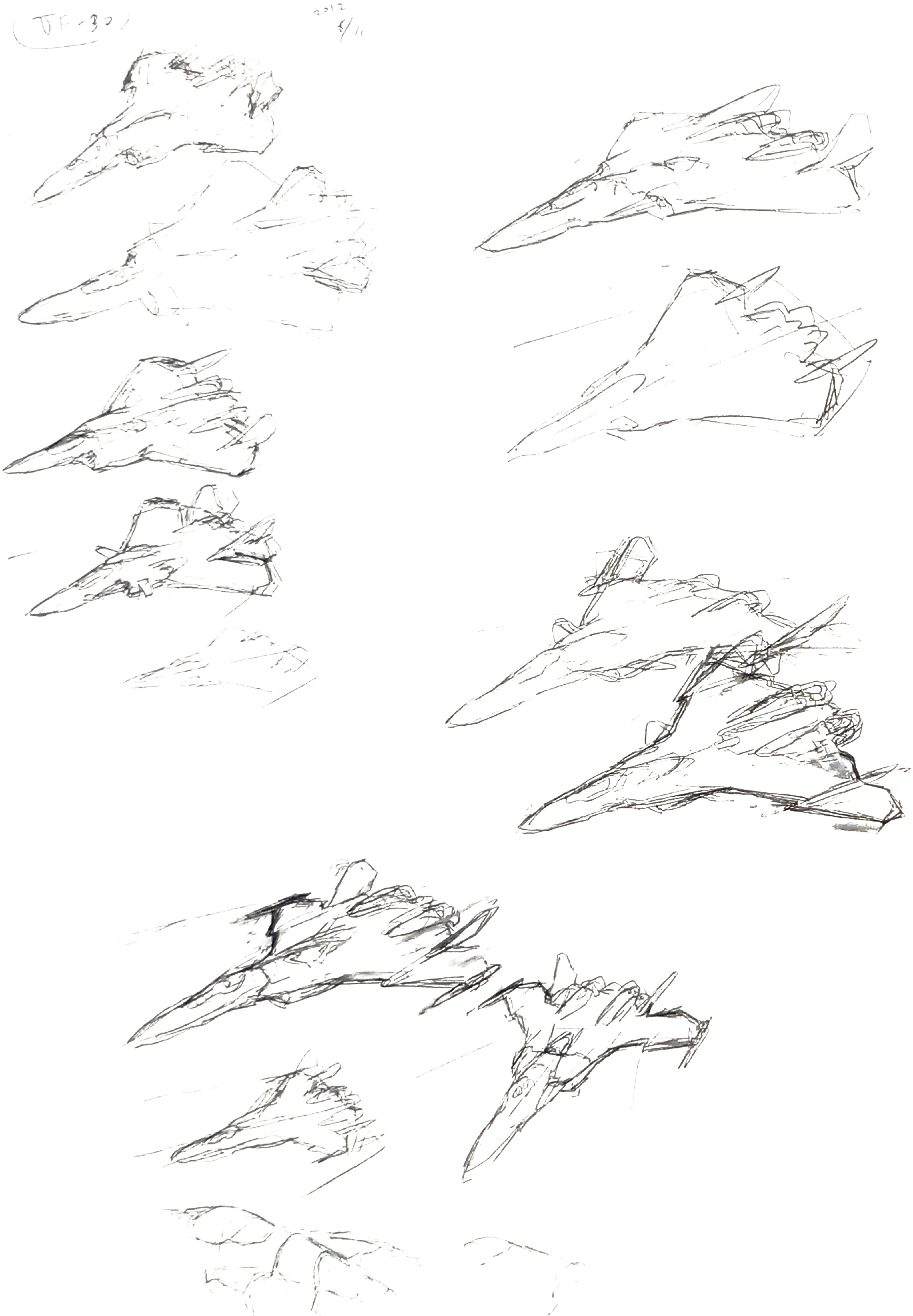


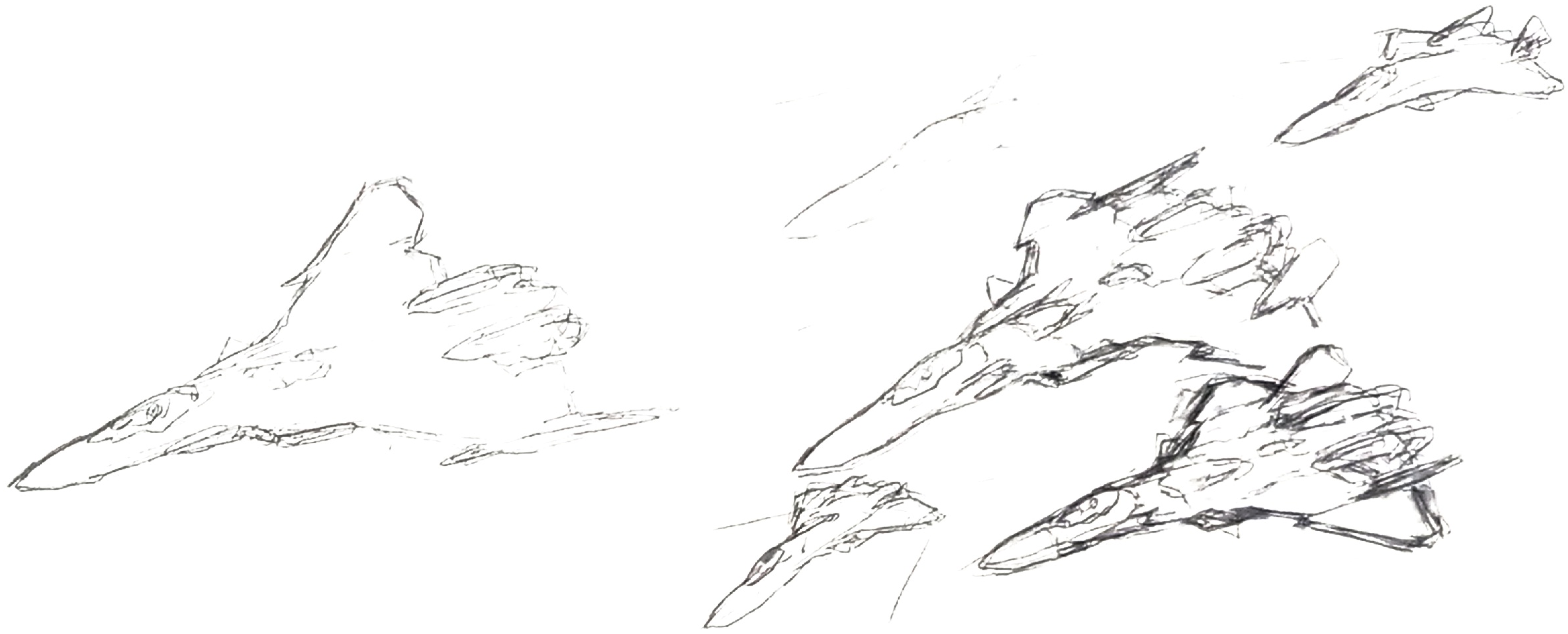
■YF-30クロノス【3Dモデル形状修正】

YF-30 Chronos【3D model shape correction】

最初のモデリングが完成した後、3D制作チームに対して出された形状修正指示の描き込み。3Dデータをプリントアウトしたものをベースに、赤ペンでディテールが描き入れられている。

After the initial modeling is completed, the shape correction instructions given to the 3D production team are drawn. The details are drawn with a red pen based on the 3D data printed out.


VF-30
2012
5/11



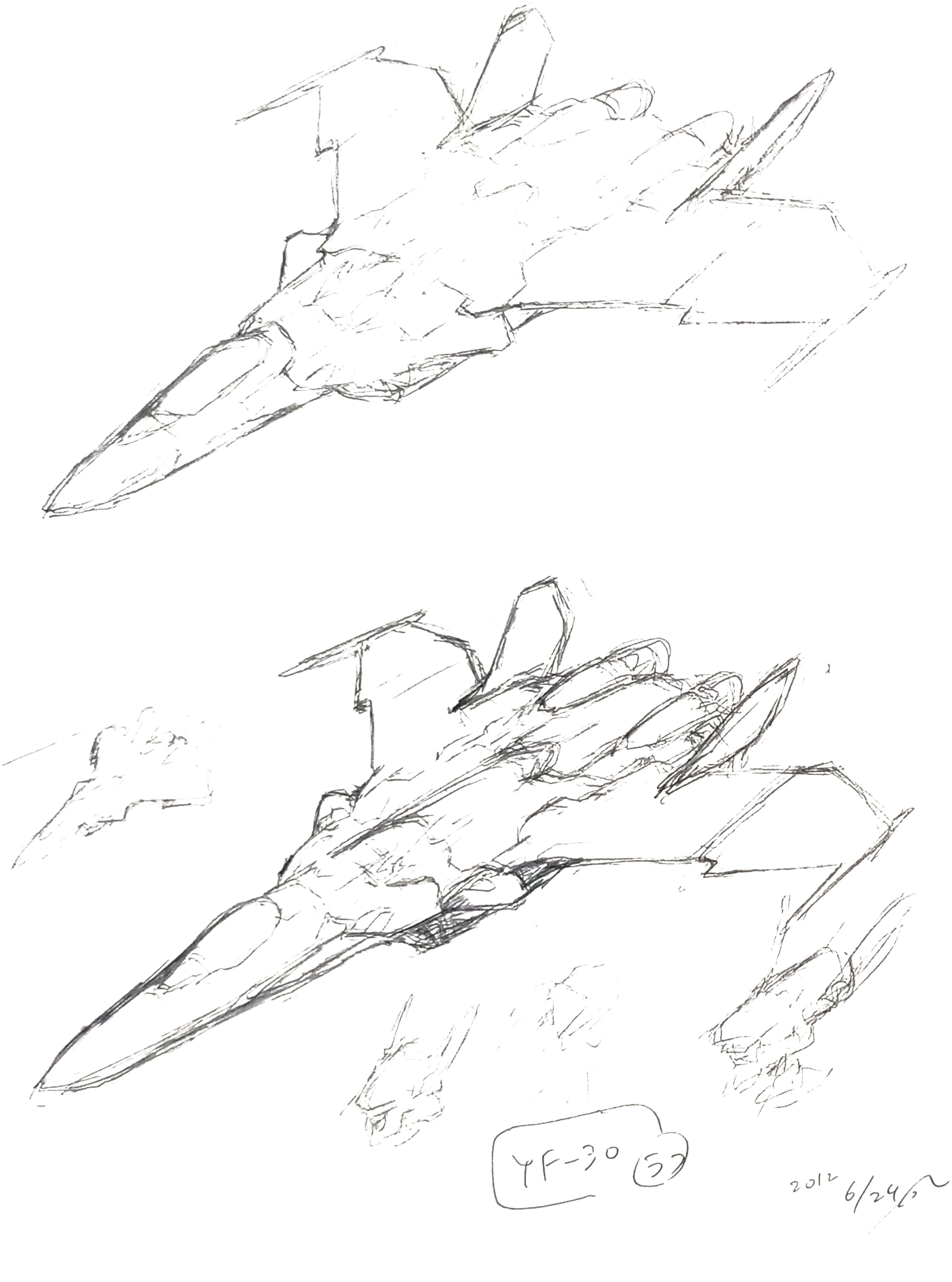


■YF-30クロノス

YF-30 Chronos

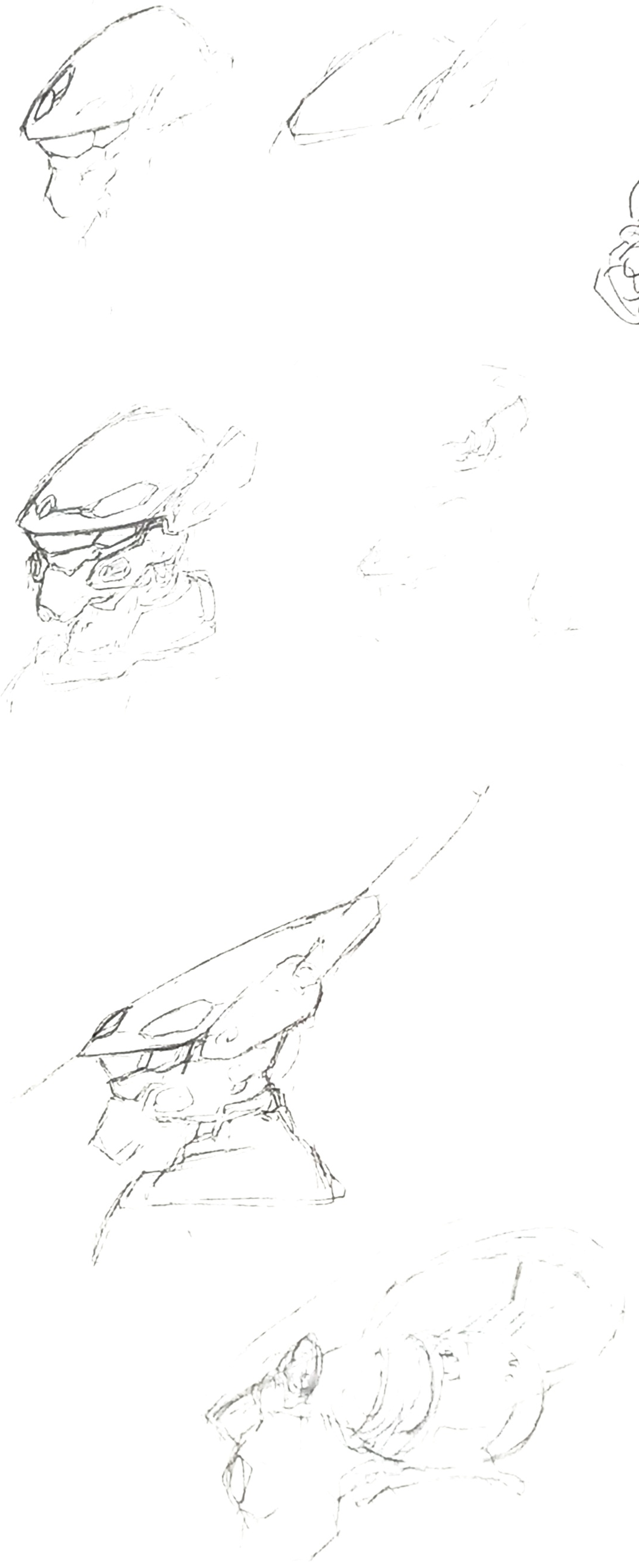
YF-30クロノスはマクロス世界においてはVF-24エボリューション系列の試作機であるが、河森デザインの系譜ではVF-31ジークフリードの直接の前身に当たる。

The "YF-30 Chronos" is a prototype VF of the "VF-24 Evolution" series in the Macross world, but it is the direct predecessor of the "VF-31 Siegfried" in the Kawamori design lineage.

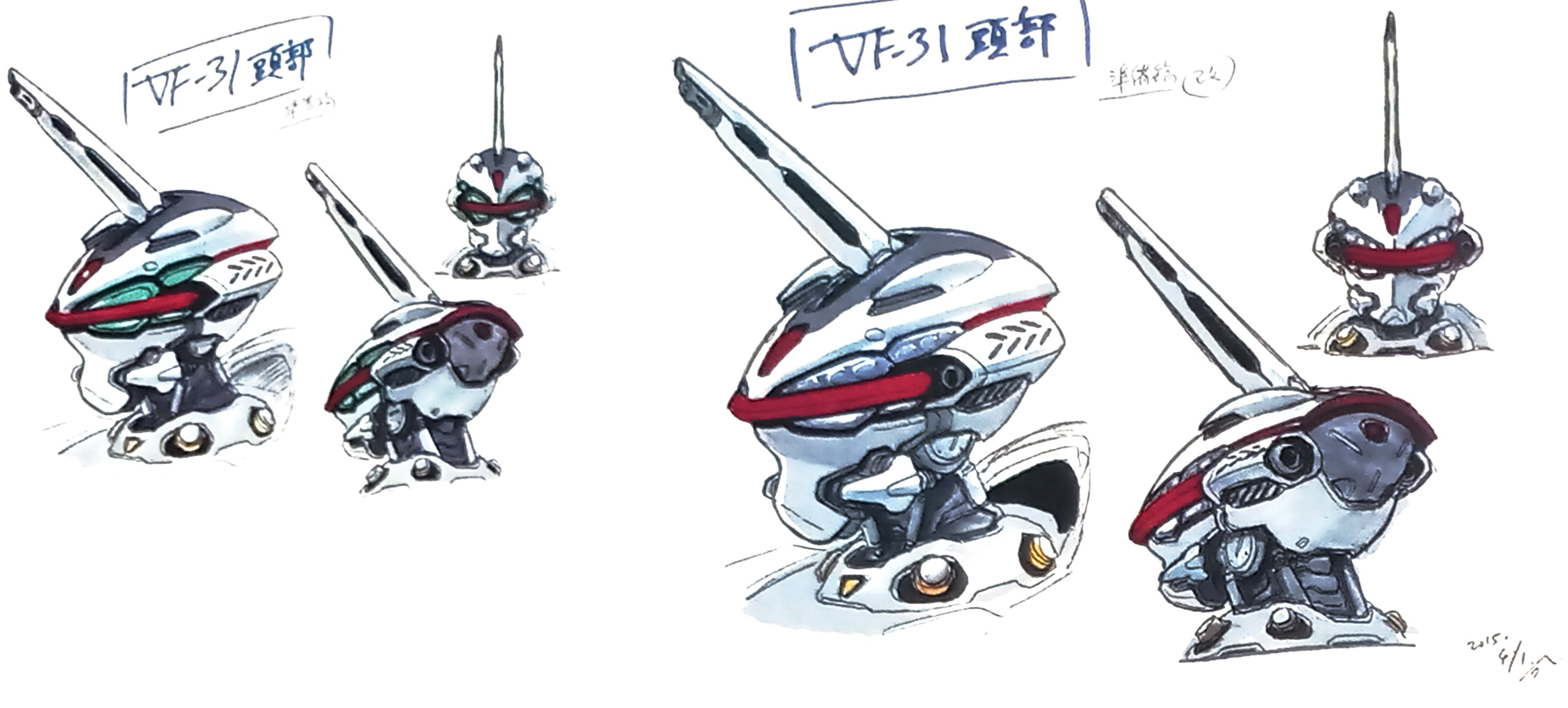


■**YF-30クロノス**
YF-30 Chronos

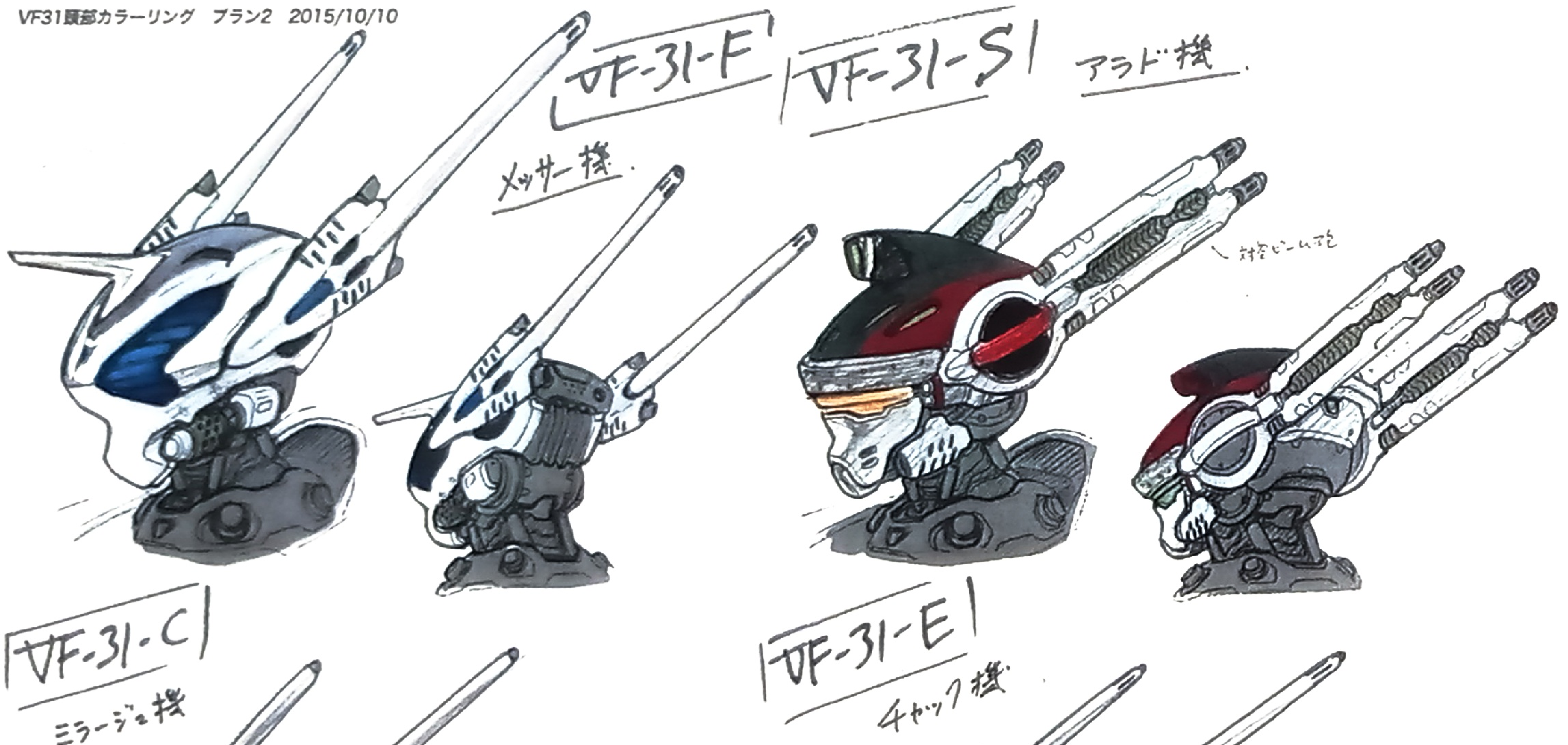
■YF-30クロノス／バトロイド＆頭部
YF-30 Chronos / Battroid mode & head







VF31頭部カラーリング　プラン2　2015/10/10



■VF-31ジークフリード／頭部

VF-31 Siegfried / head

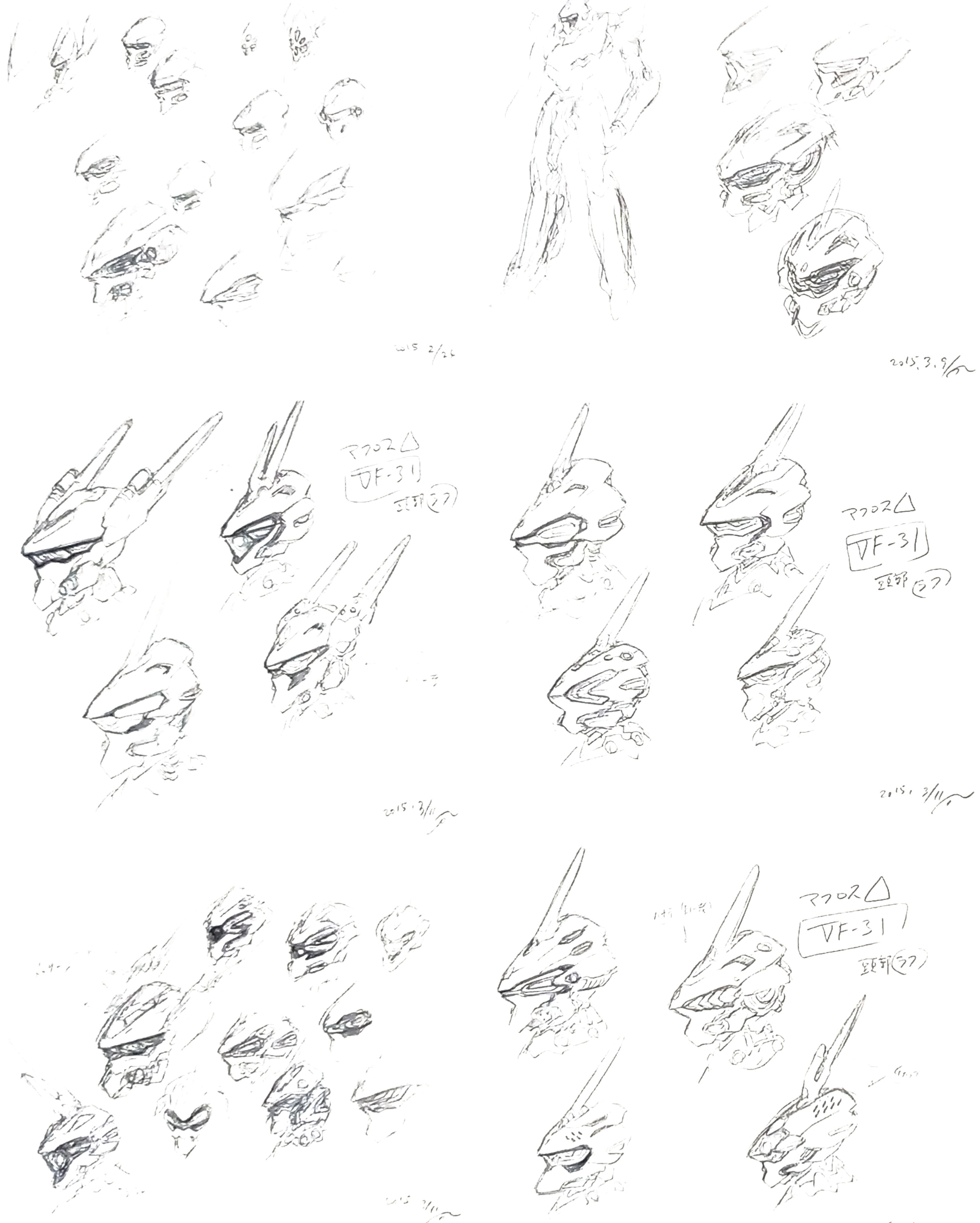
YF-30クロノスの項でも解説したが、VF-31ジークフリードはYF-30のフォルムや変形機構をほぼそのまま引き継いだ機体としてデザインされた。VF-31はそのため、ほかの機体と異なり初期スケッチが存在しない。一見すると主翼形状のほかは腕部の構造や外形が見直された程度であり、河森氏としてはCGデザインチームの負担を軽減する意図があった。しかし実際に作業に入ると、スタッフからは「ぜんぜん違う!」と悲鳴が上がったという。

As explained in the section on YF-30 Chronos, the VF-31 Siegfried was designed as an aircraft that inherited the form and transfomation mechanism of YF-30 almost as it was. Therefore, unlike other VF, the VF-31 does not have an initial sketch. At first glance, other than the shape of the main wing, the structure and outer shape of the arm were reviewed, and Mr. Kawamori intended to reduce the burden on the CG design team. However, when he actually started work, the staff screamed, "It's totally different!"



『マクロスΔ』は2016年にTV放送開始されたアニメーション作品である。放送終了後に劇場版が制作されたが、これは初代の『超時空要塞マクロス』と同じ手法であり、TV版のシノプシスを一から構築し直したものであった。当時に限らないが、河森氏は多忙で『マクロスΔ』と進行中のPS3用ゲーム『マクロス30 銀河を繋ぐ歌声』用にそれぞれまったくの新機体を用意することが難しく、VF-31をYF-30クロノスのマイナーチェンジ版とする構想であった。河森氏自身はほとんど変更を加えたつもりはなかったというが、完成したVF-31は、新たな主役機体と呼ぶに相応しいキャラクター性を有した傑作となった。

"Macross Delta" is an animated work that started broadcasting on TV in 2016. The movie version was produced after the broadcast, which was the same method as the original "The Super Dimension Fortress Macross", and was a rebuild of the TV version of Synopsys from scratch. Not only at that time, Mr. Kawamori was busy, and it was difficult to prepare completely new VF for the TV animation "Macross Delta" and the ongoing PS3 game "Macross 30 -Voices across the Galaxy-", so VF-31 Was a concept to make a minor change version of YF-30. Kawamori himself said he didn't intend to make any changes, but the completed VF-31 became a masterpiece with a character that could be called a new protagonist.

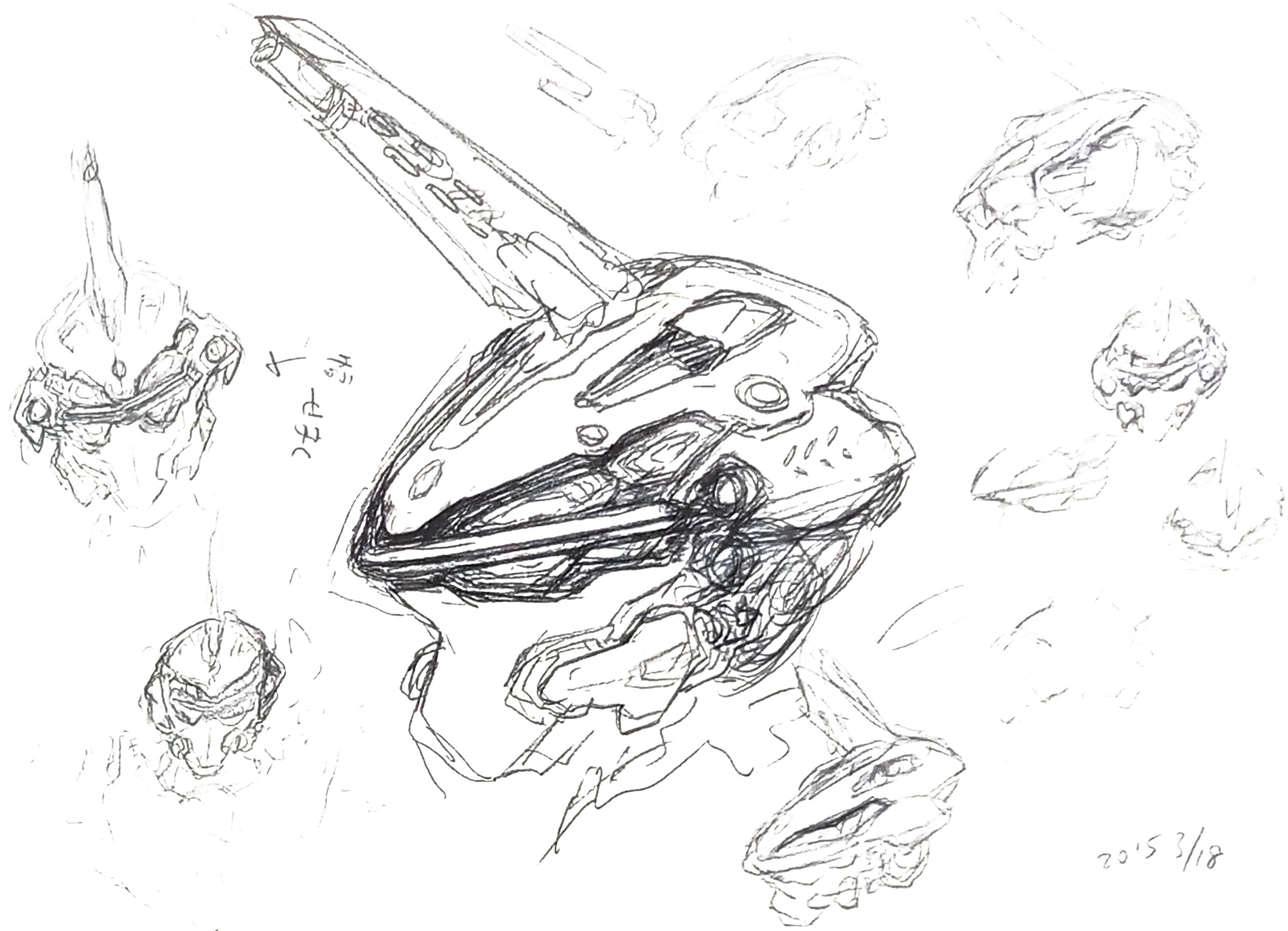


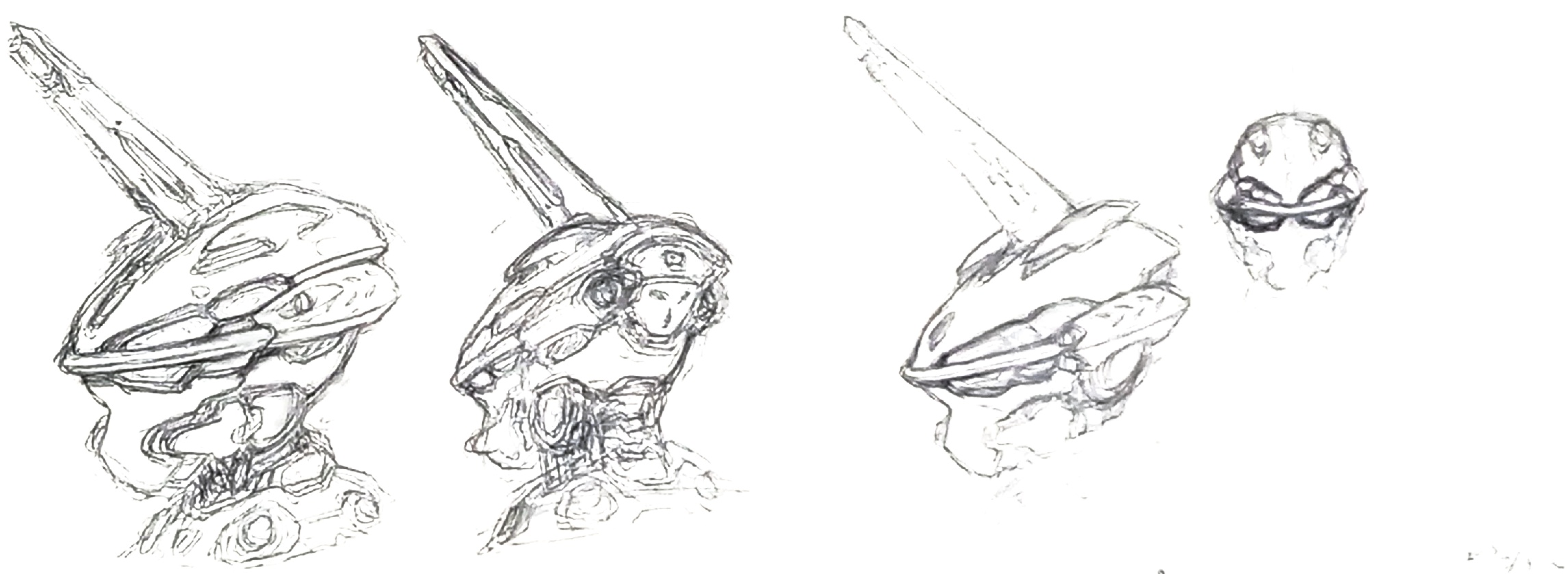
■VF-31Jジークフリード(ハヤテ機)/頭部

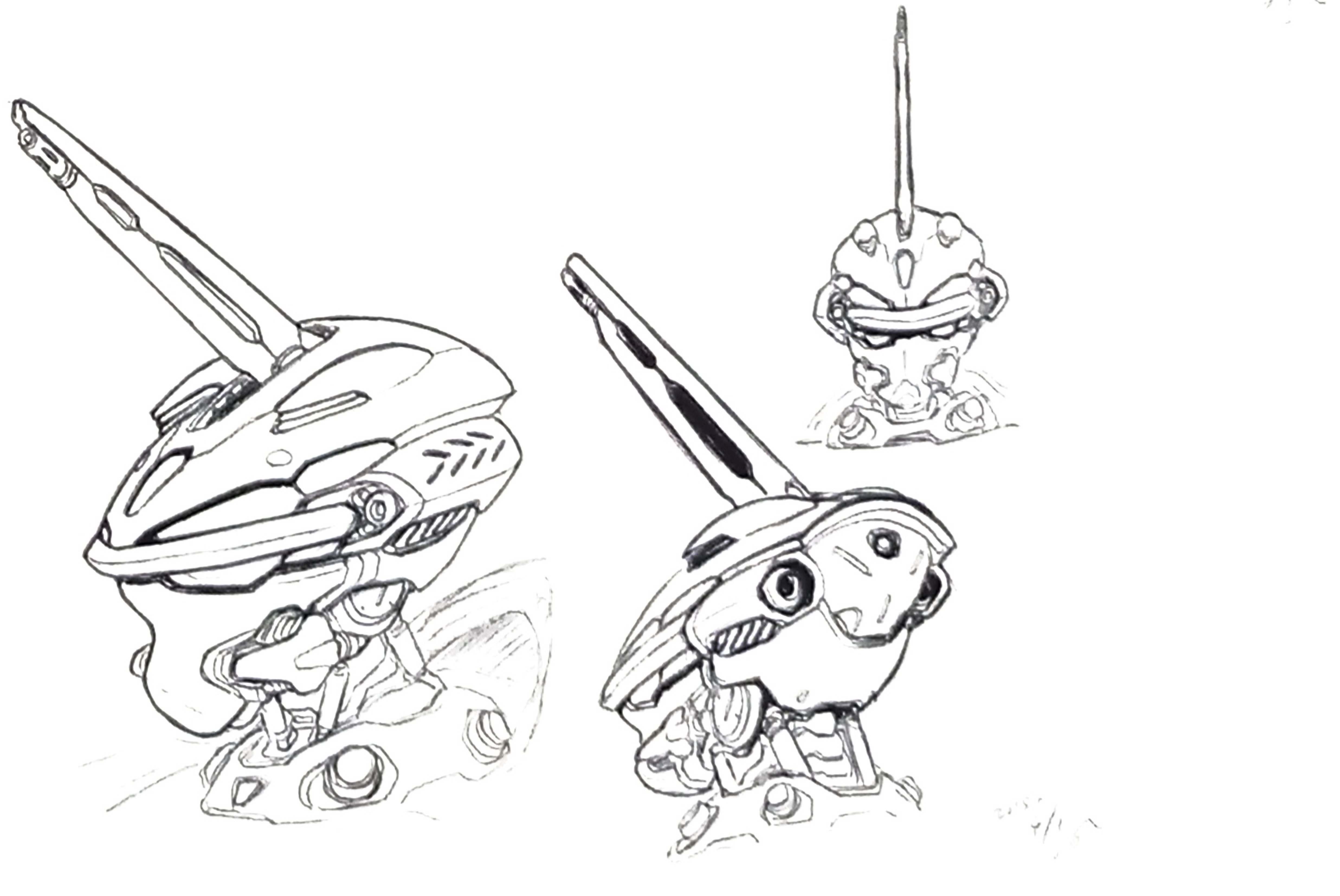
VF-31J Siegfried (Hayate Immelmann) / head

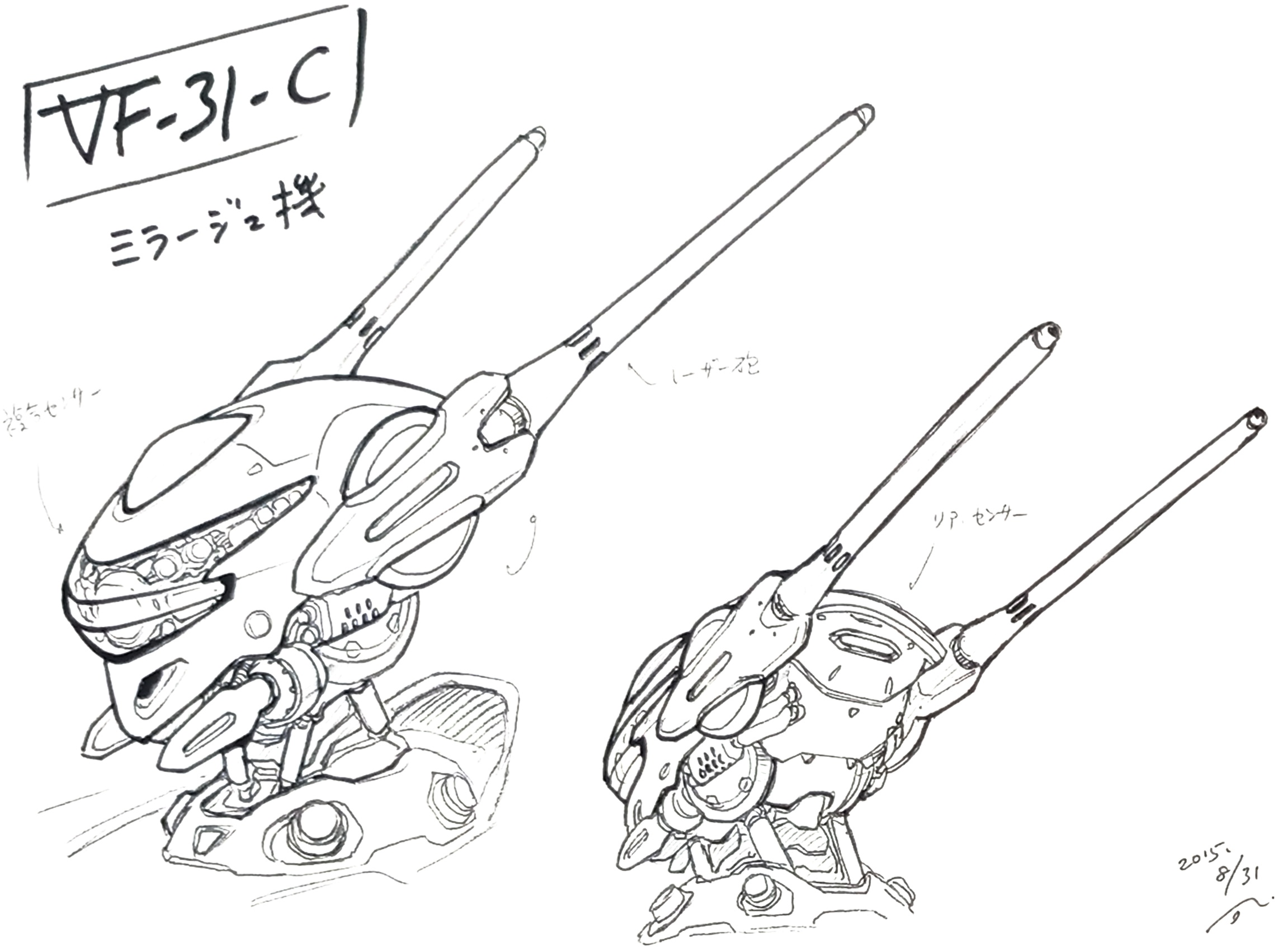
機体の基本外形はYF-30で確立していたVF-31だが、その代わりに頭部については搭乗者それぞれのキャラクター性を象徴する部分でもあり、相当数のスケッチが残されている。

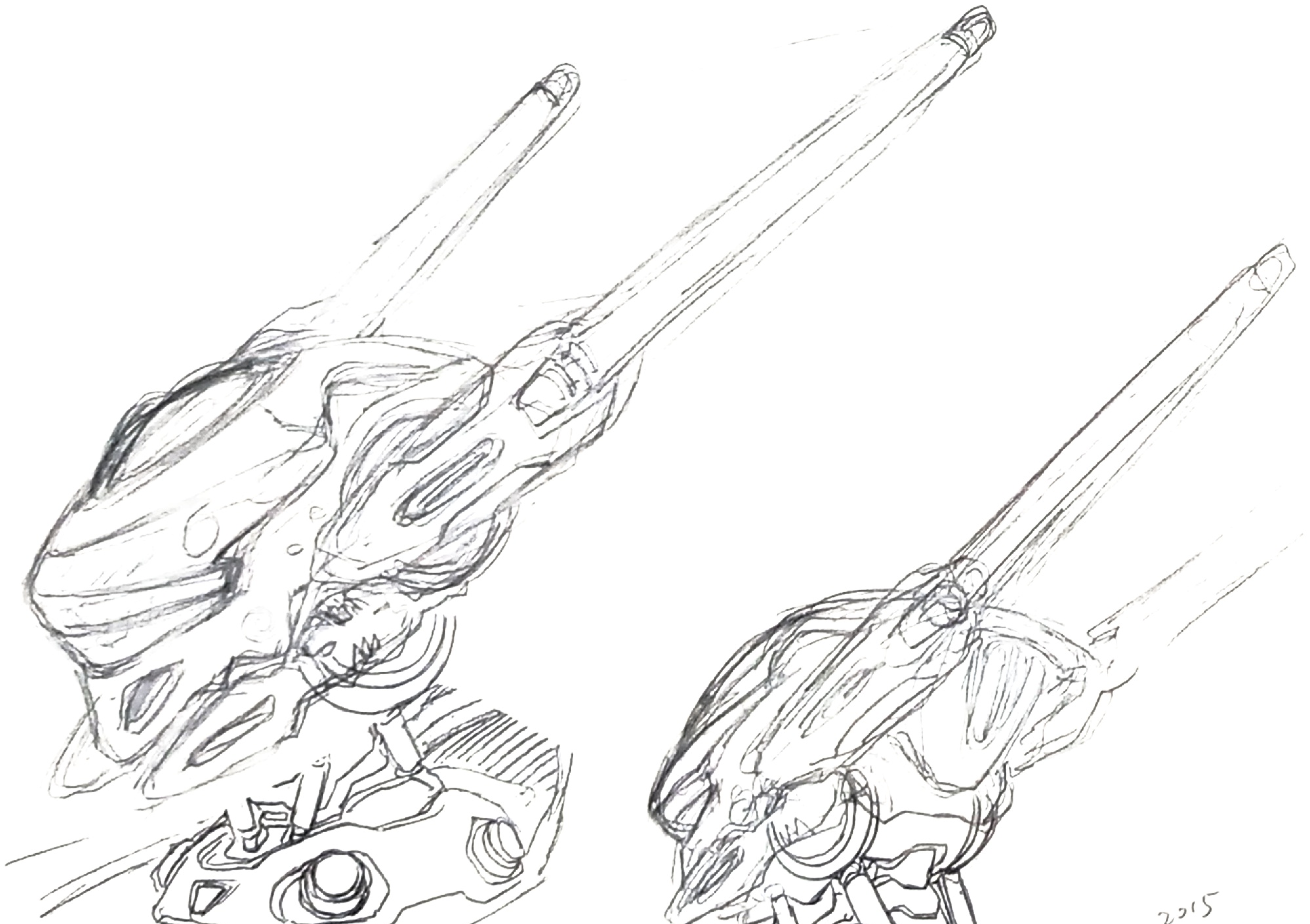
The basic outline of the aircraft is VF-31, which was established in YF-30, but instead, the head is also a part that symbolizes the character of each pilot, and a considerable number of sketches are left.


2015 3/18



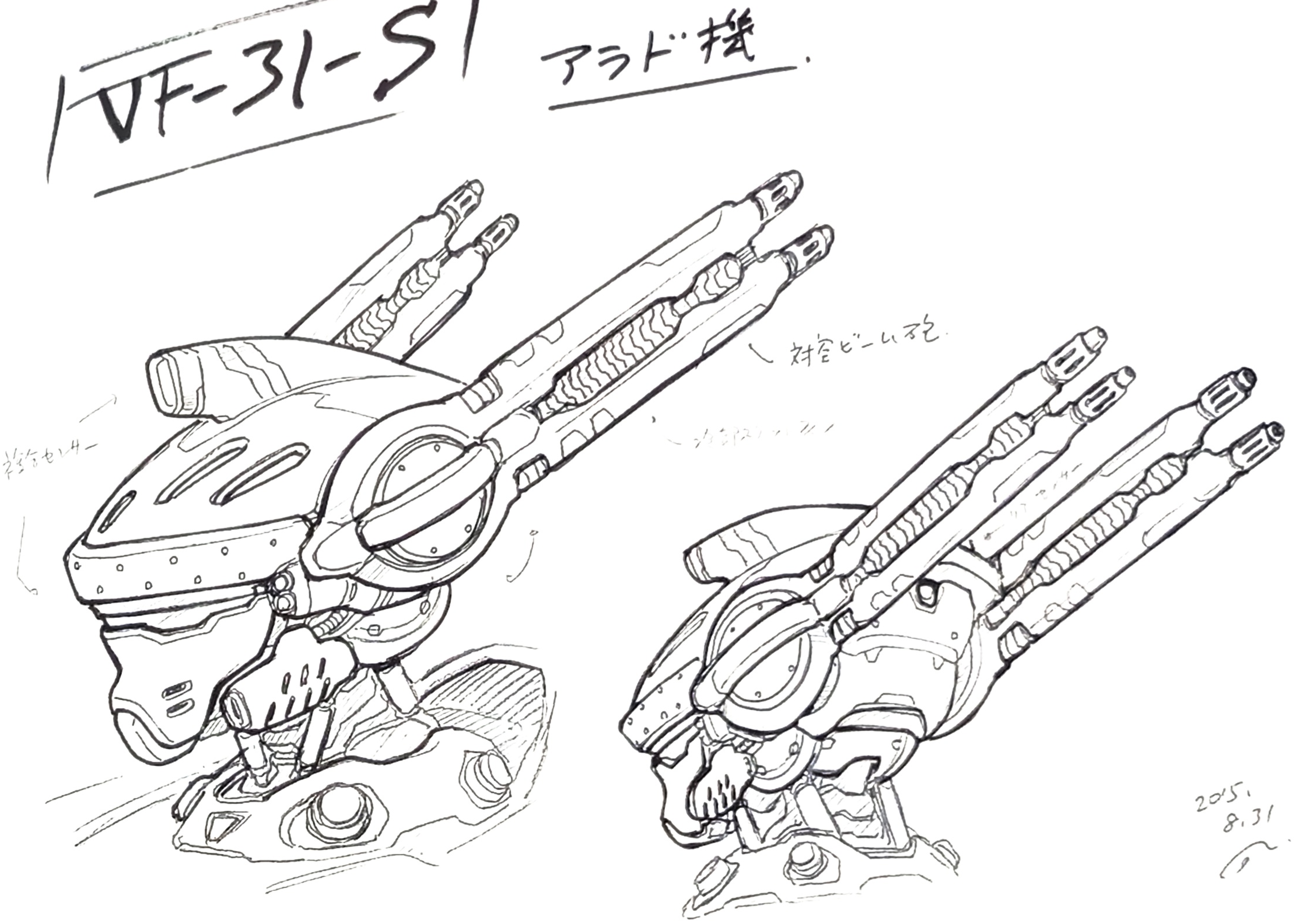


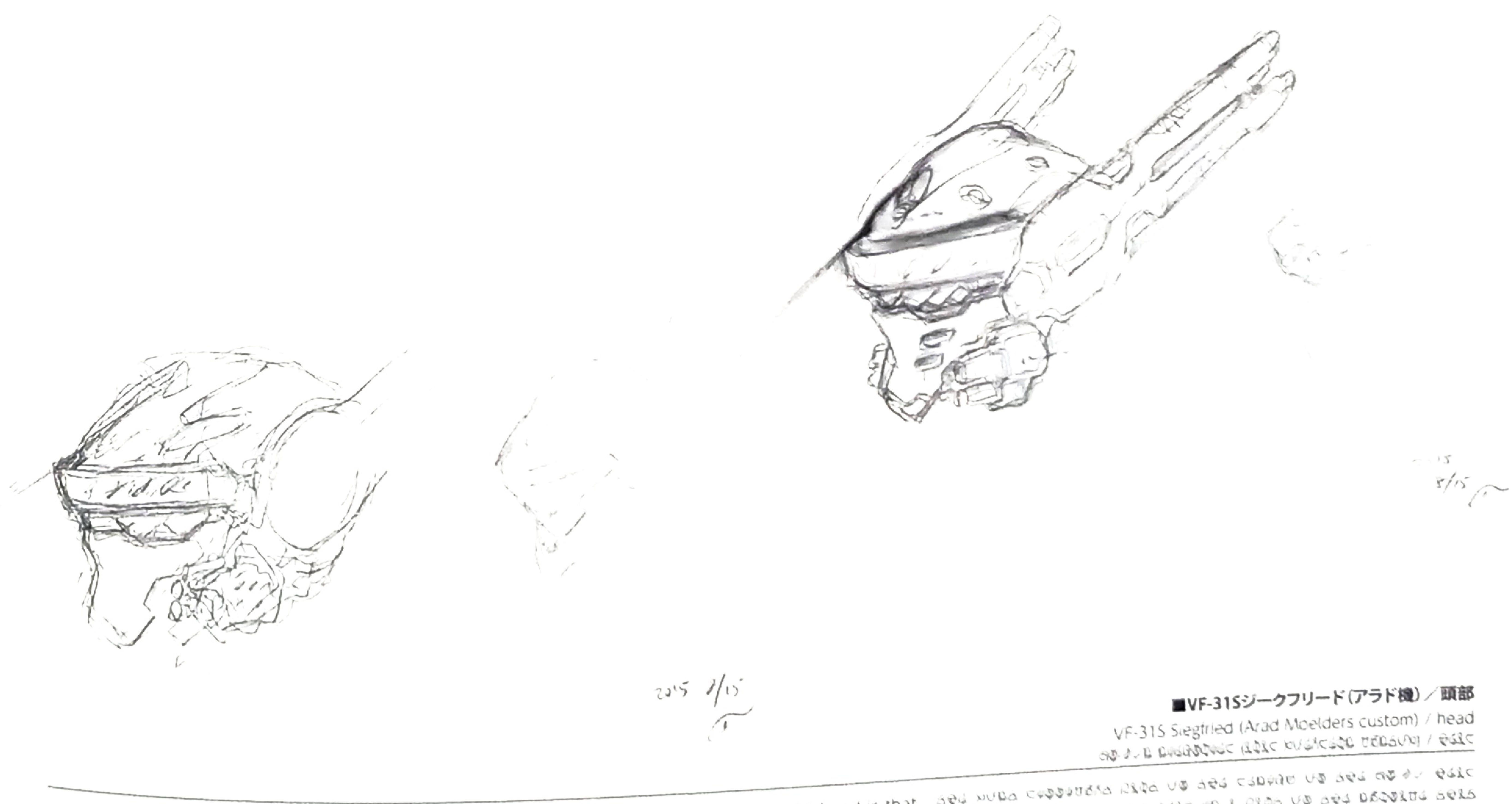




■VF-31Cジークフリード（ミラージュ機）／頭部

VF-31C Siegfried (Mirage Farina Jenius custom) / head

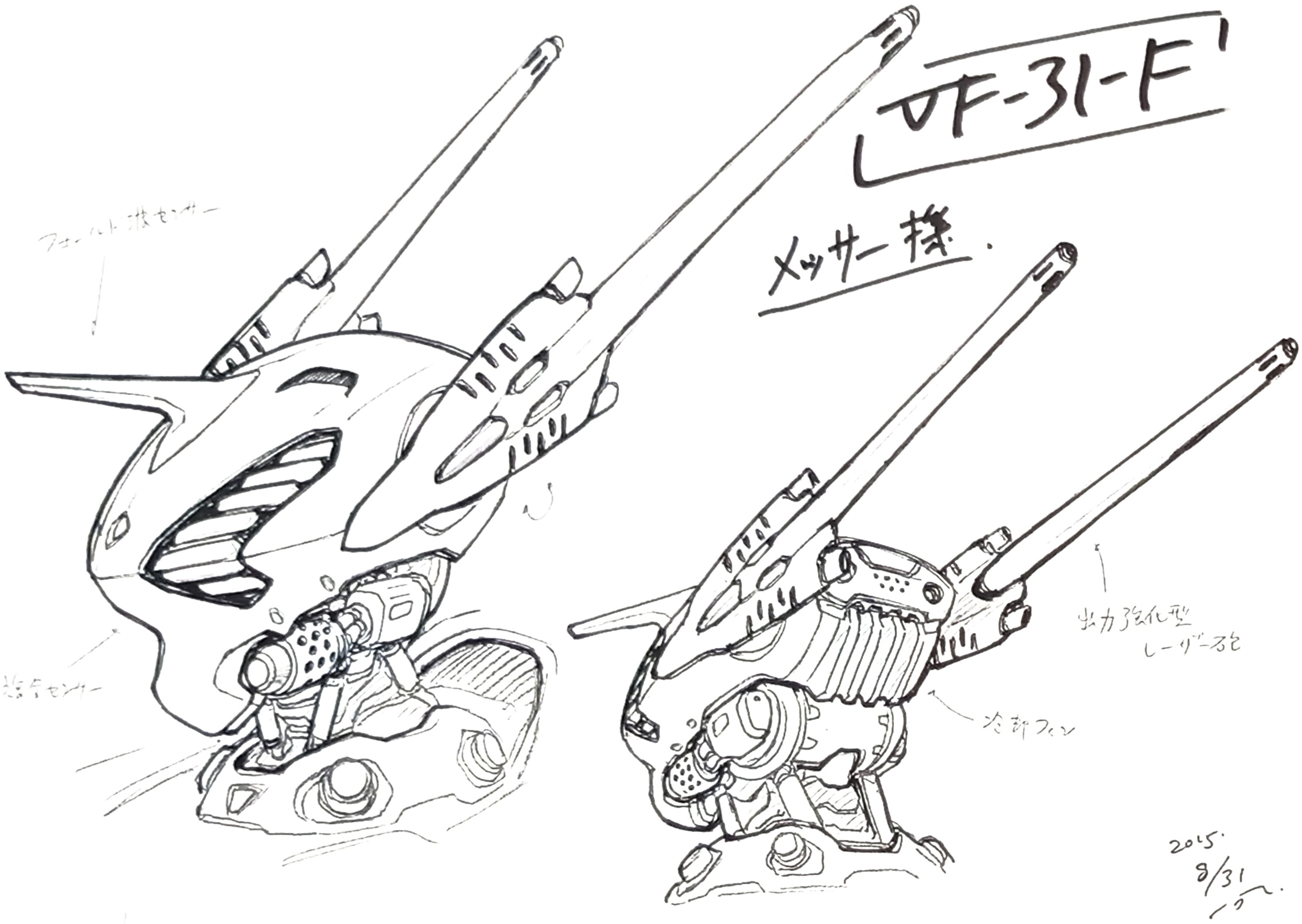


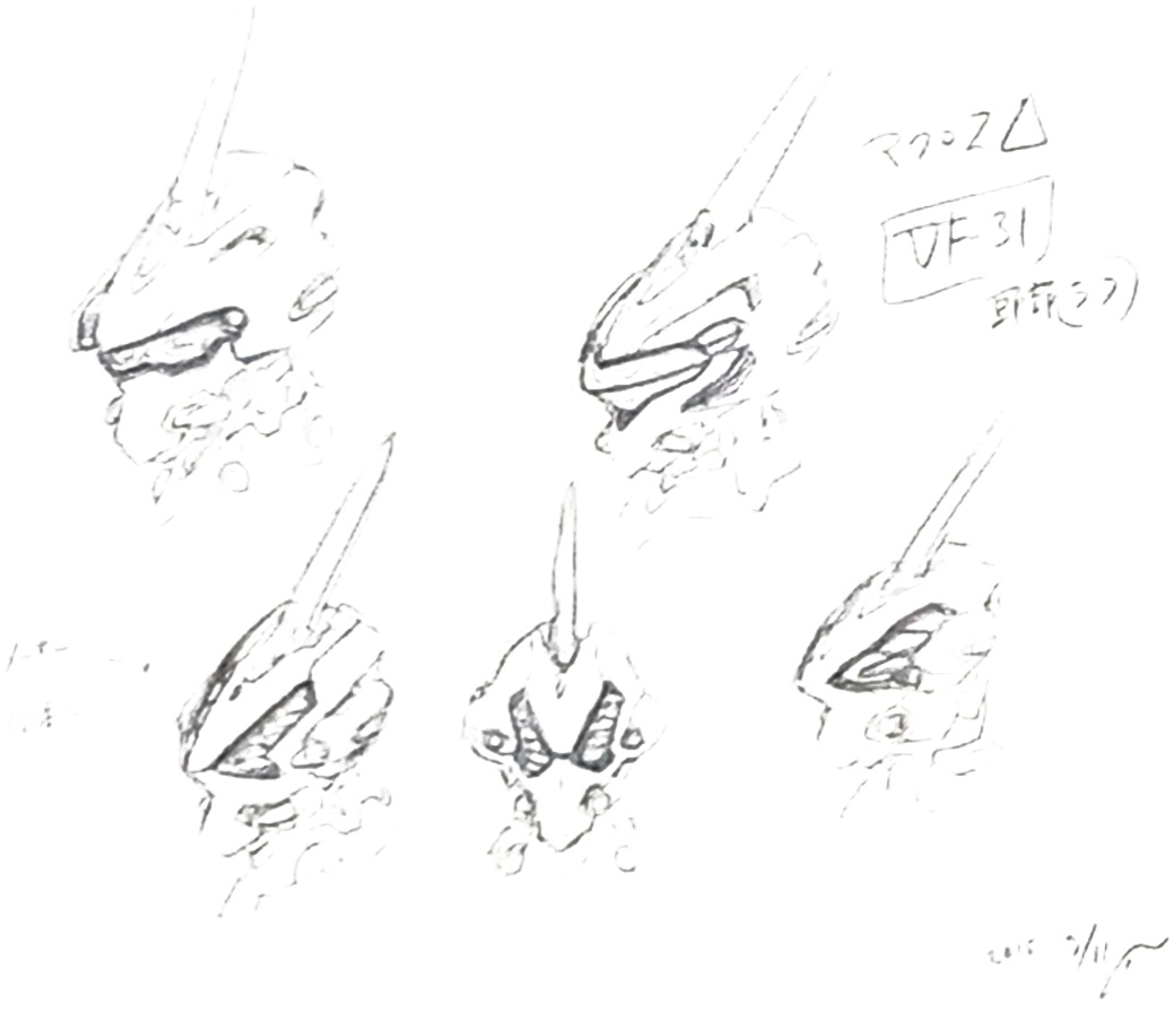


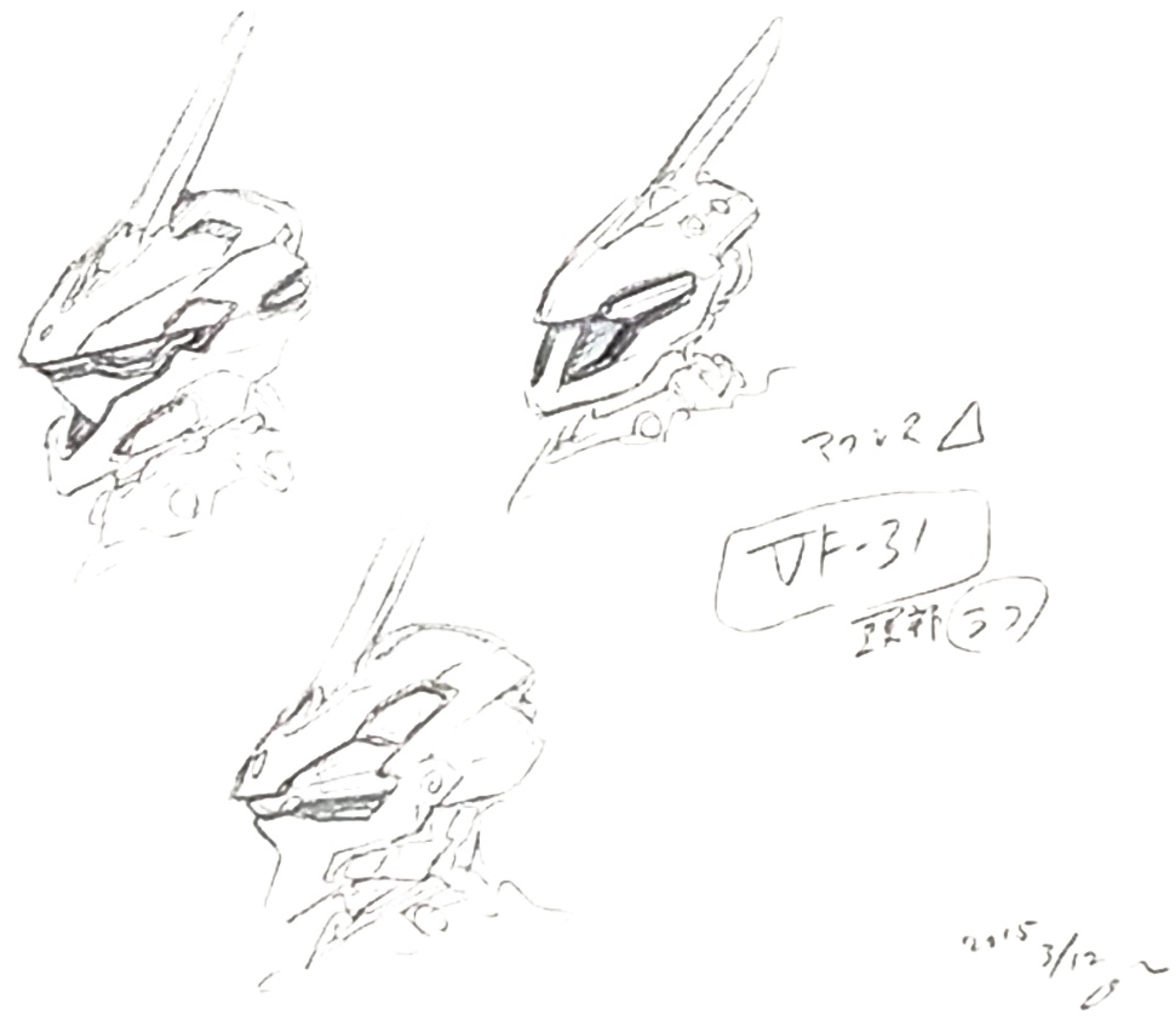
■VF-31Sジークフリード(アラド機)/頭部
VF-31S Siegfried (Arad Moelders custom) / head

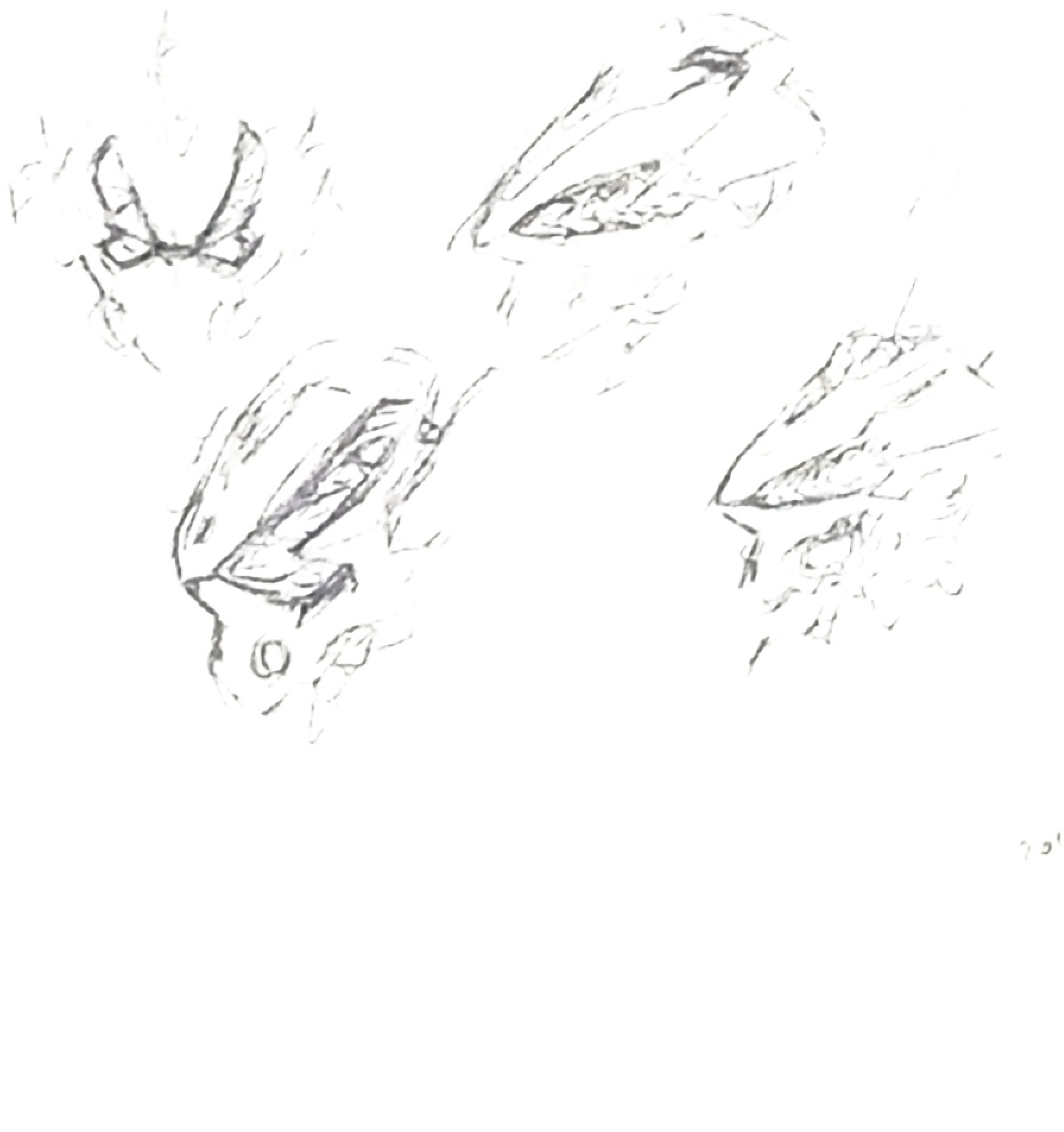
VF-31頭部のデザインにおいて最も難しいのは、頭頂部が機体上面を構成する面の一部であり、大きさや形を大きく変えることができない点であろう。いかにしてそれぞの差違を出すか、特に主人公・ハヤテ機とメッサー機はほかの機体に比べスケッチの数が圧倒的に多い。これに対し隊長機であるアラド機は、マクロス世界伝統の「S型頭部」を踏襲するという方針が存在したことから、比較的スムーズに完成に辿り着いたようだ。

The most difficult part of the design of the VF-31 head is that the top of the head is a part of the surface that constitutes the upper surface of the fuselage, and the size and shape cannot be changed significantly. How to make a difference, especially the main character Hayate's machine and Messer's machine have an overwhelming number of sketches compared to other machines. On the other hand, the Arad's machine, which is the captain's machine, seems to have reached completion relatively smoothly because there was a policy to follow the "S-type head" of the Macross world tradition.

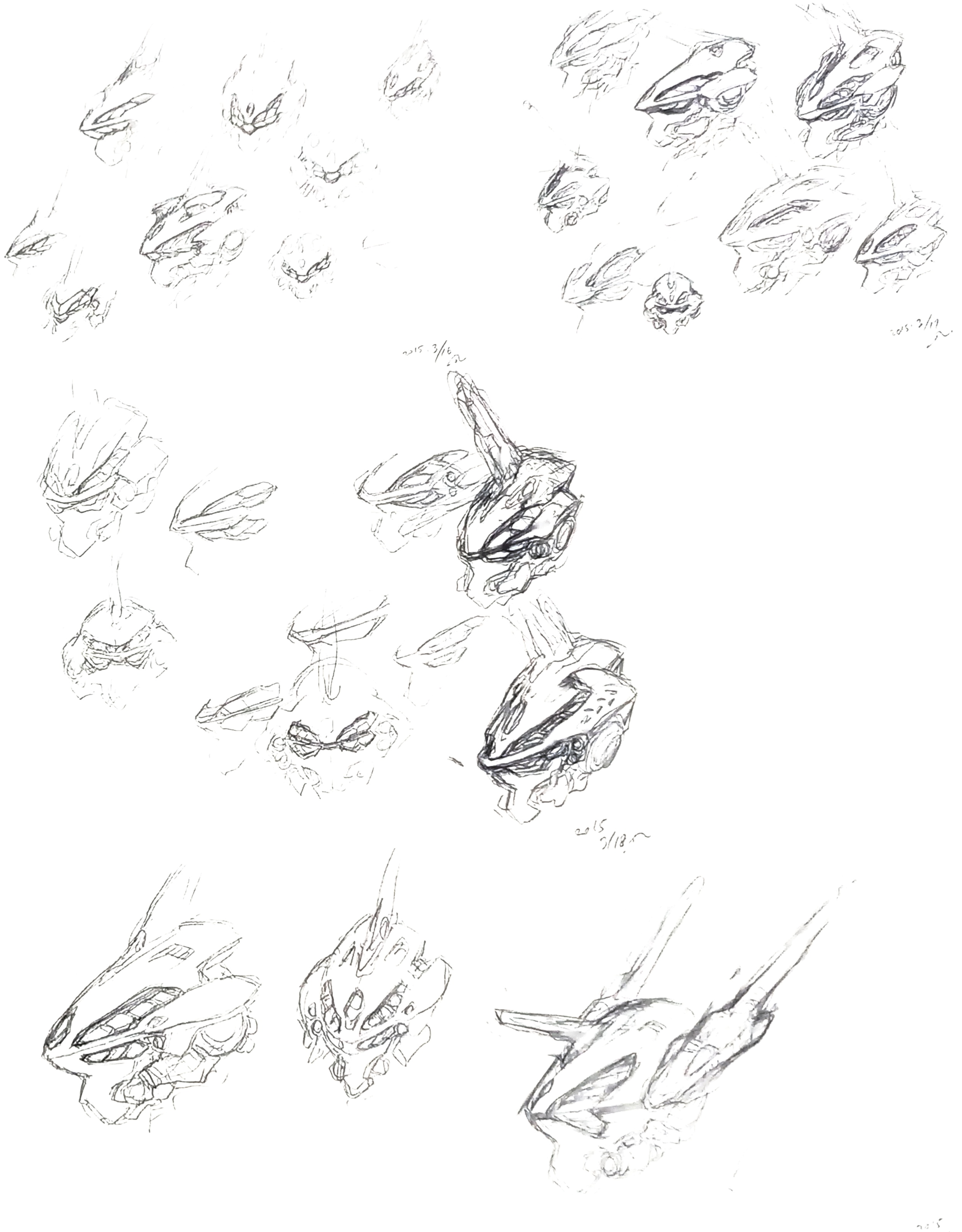

VF-31-F'
メッサー様.
出力強化型
レーザー砲
冷却フィン
2015.
8/31


マクロスΔ
VF-31
頭部ラフ


マクロスΔ
VF-31
頭部ラフ





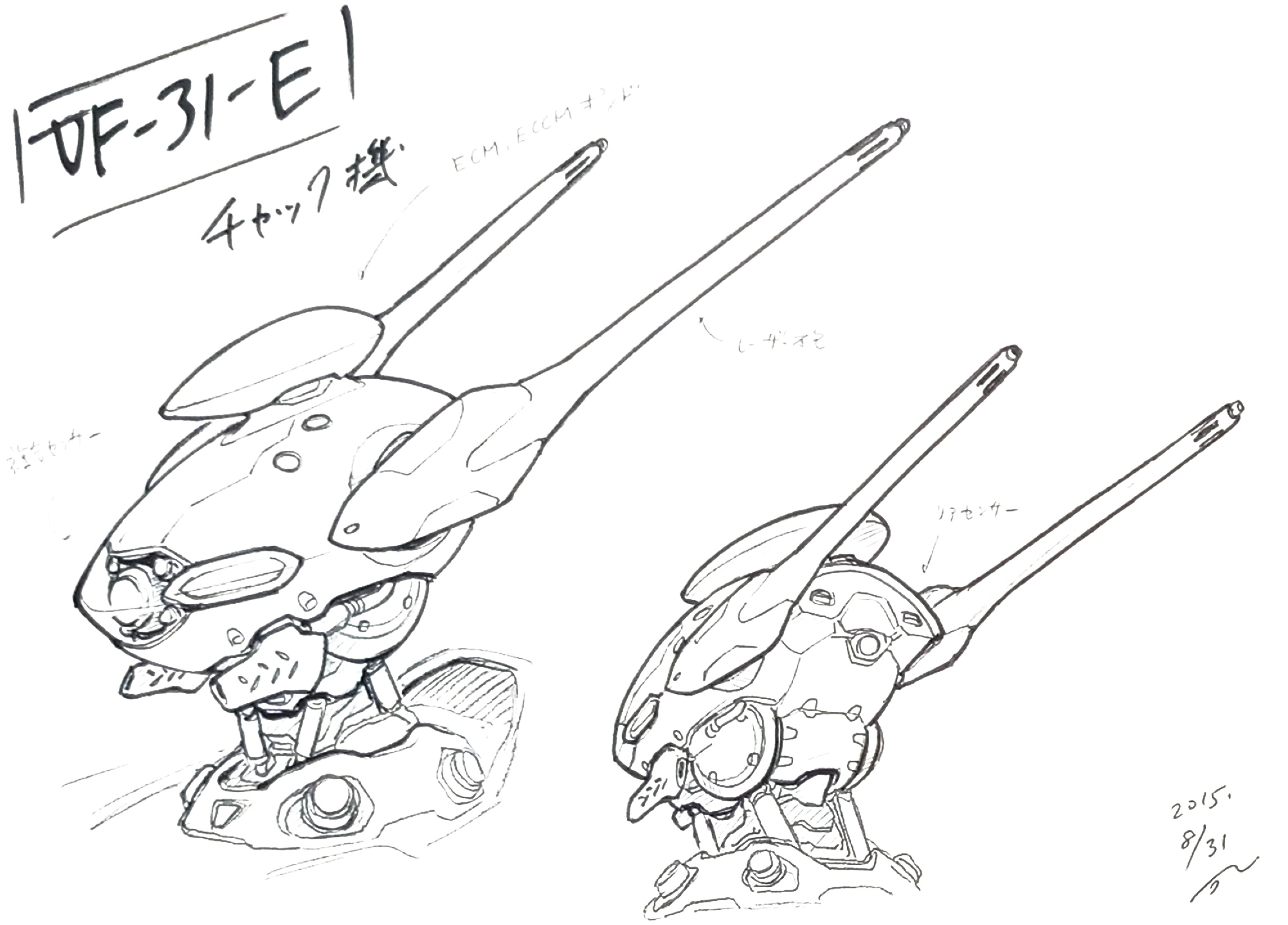


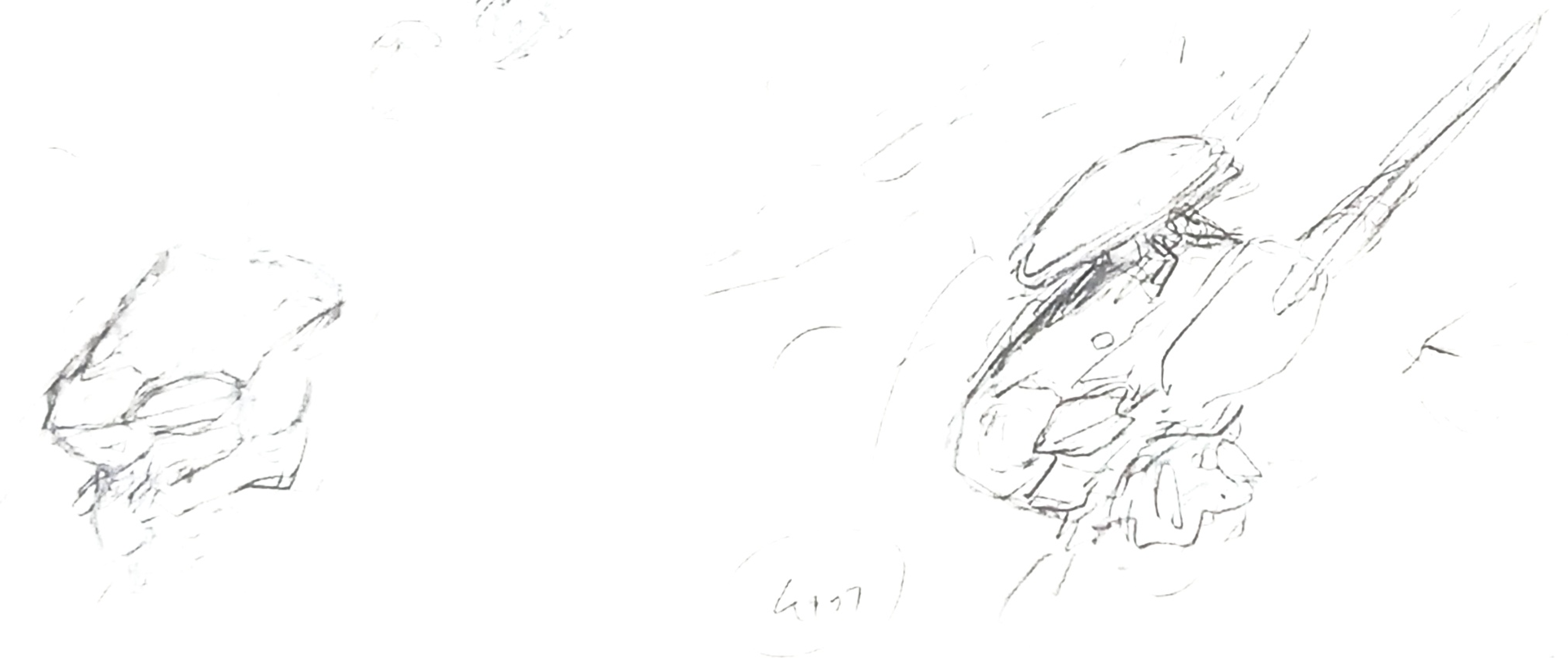
■VF-31Fジークフリード(メッサー機)／頭部

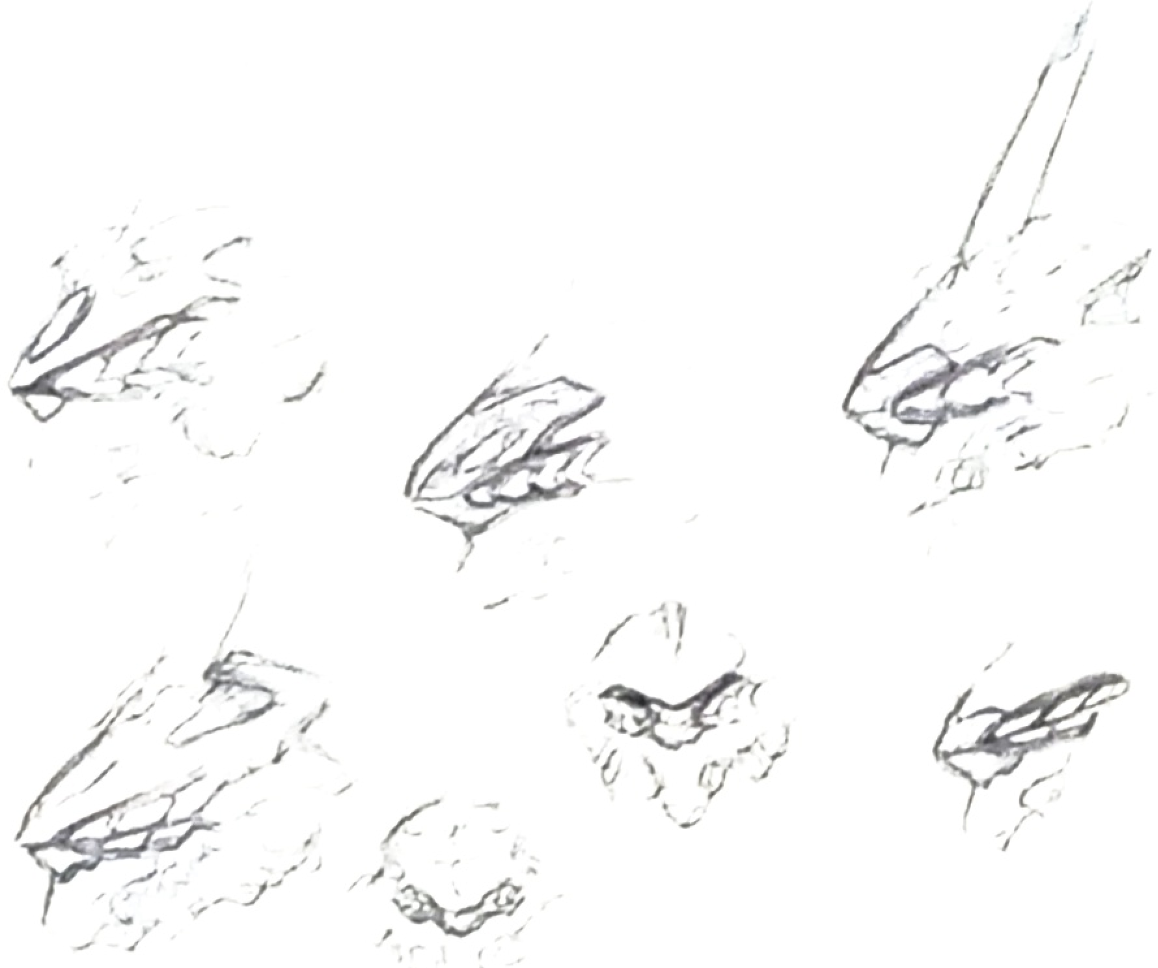
VF-31F Siegfried (Messer Ihlefeld custom) / head

すべてのVF-31頭部は同時並行的にデザイン作業が進められていた。メッサー機以外にも、同じ用紙に様々なタイプの頭部が描かれている。メッサー機は特にほかと差別化を図るために苦心したという。

All VF-31 heads were being designed in parallel. Besides the Messer machine, various types of heads are drawn on the same paper. It is said that the Messer machine struggled to differentiate itself from others.

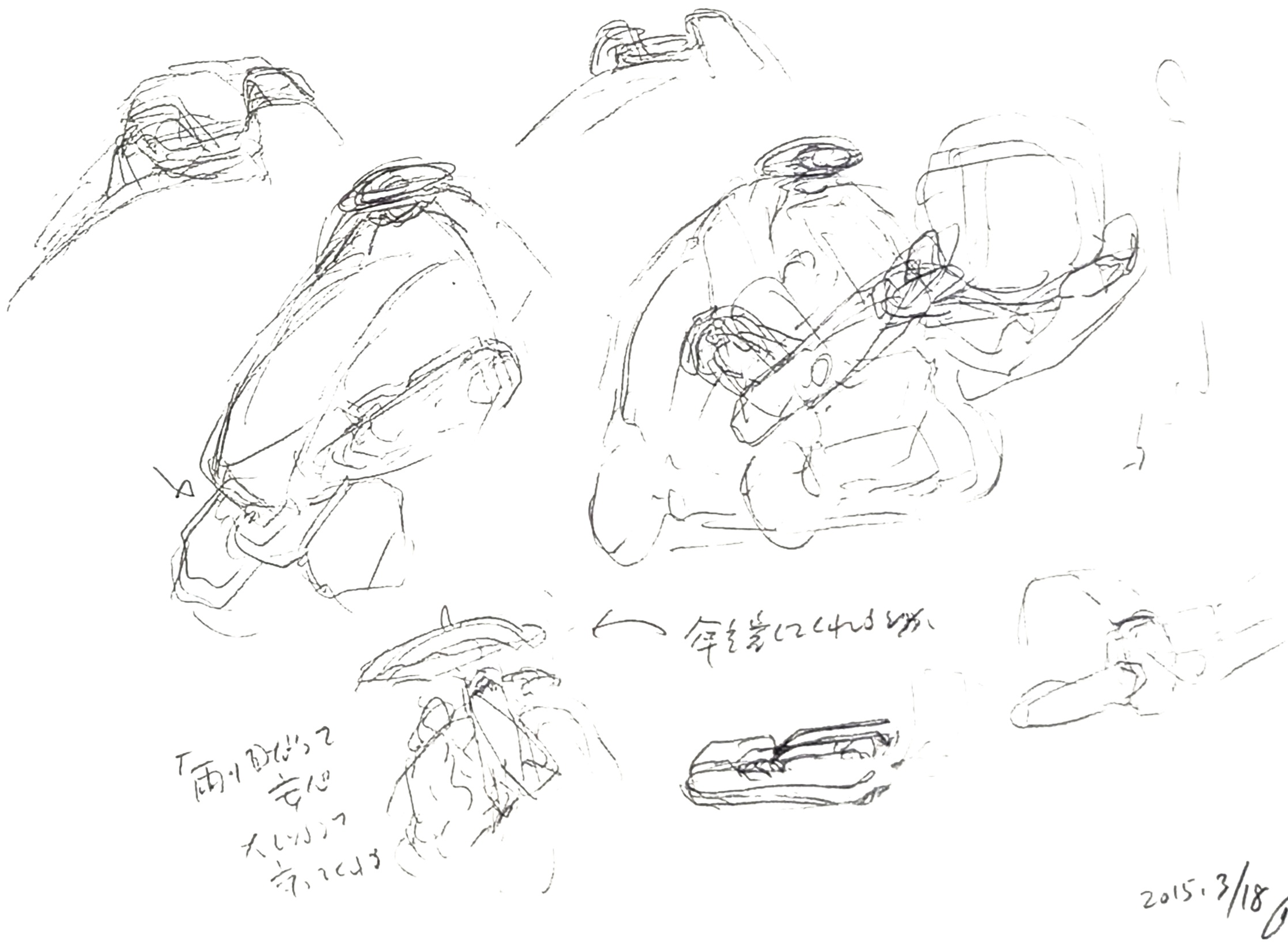






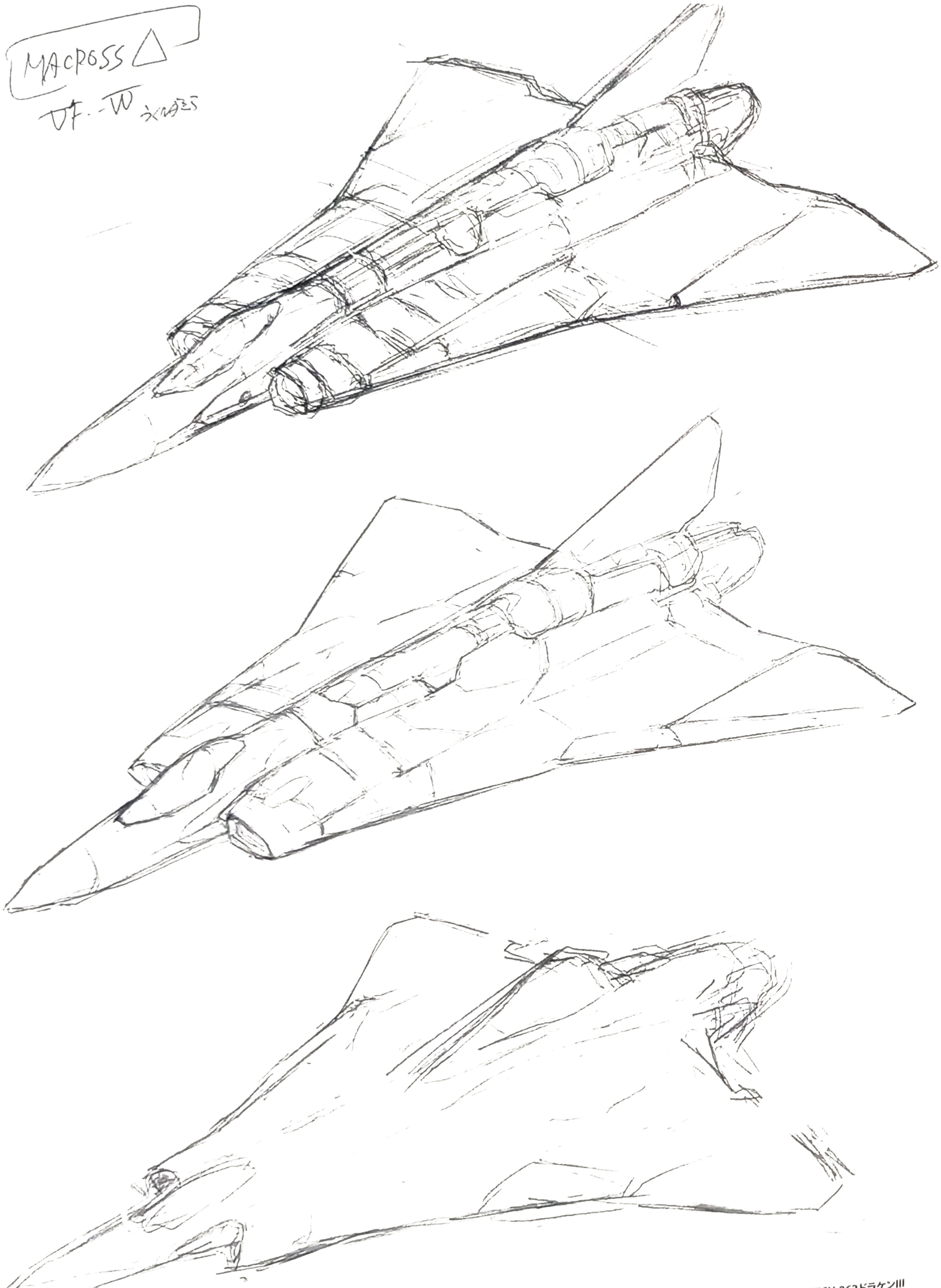
■VF-31Eジークフリード（チャック機）／頭部
VF-31E Siegfried (Chuck Mustang custom) / head



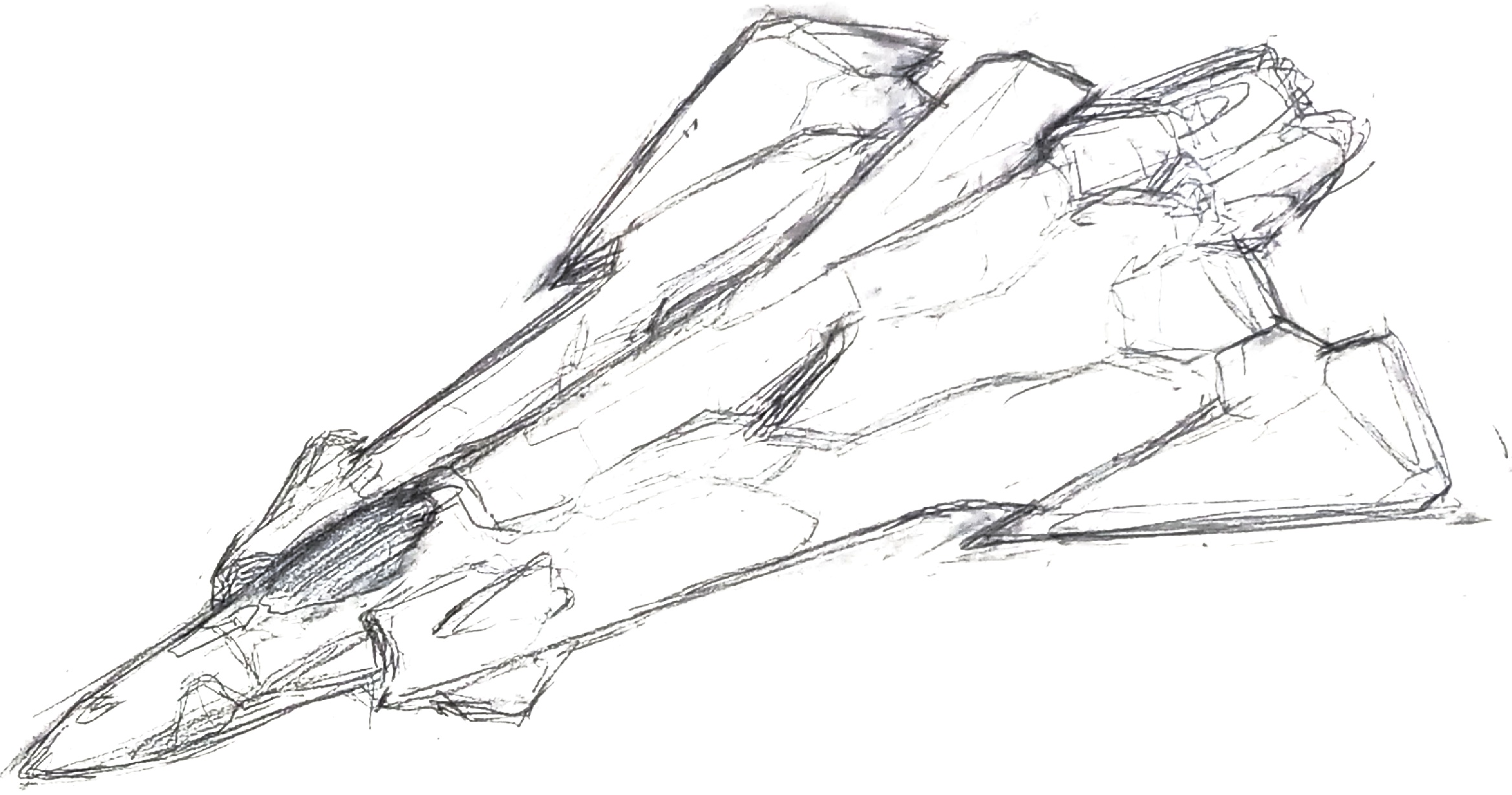


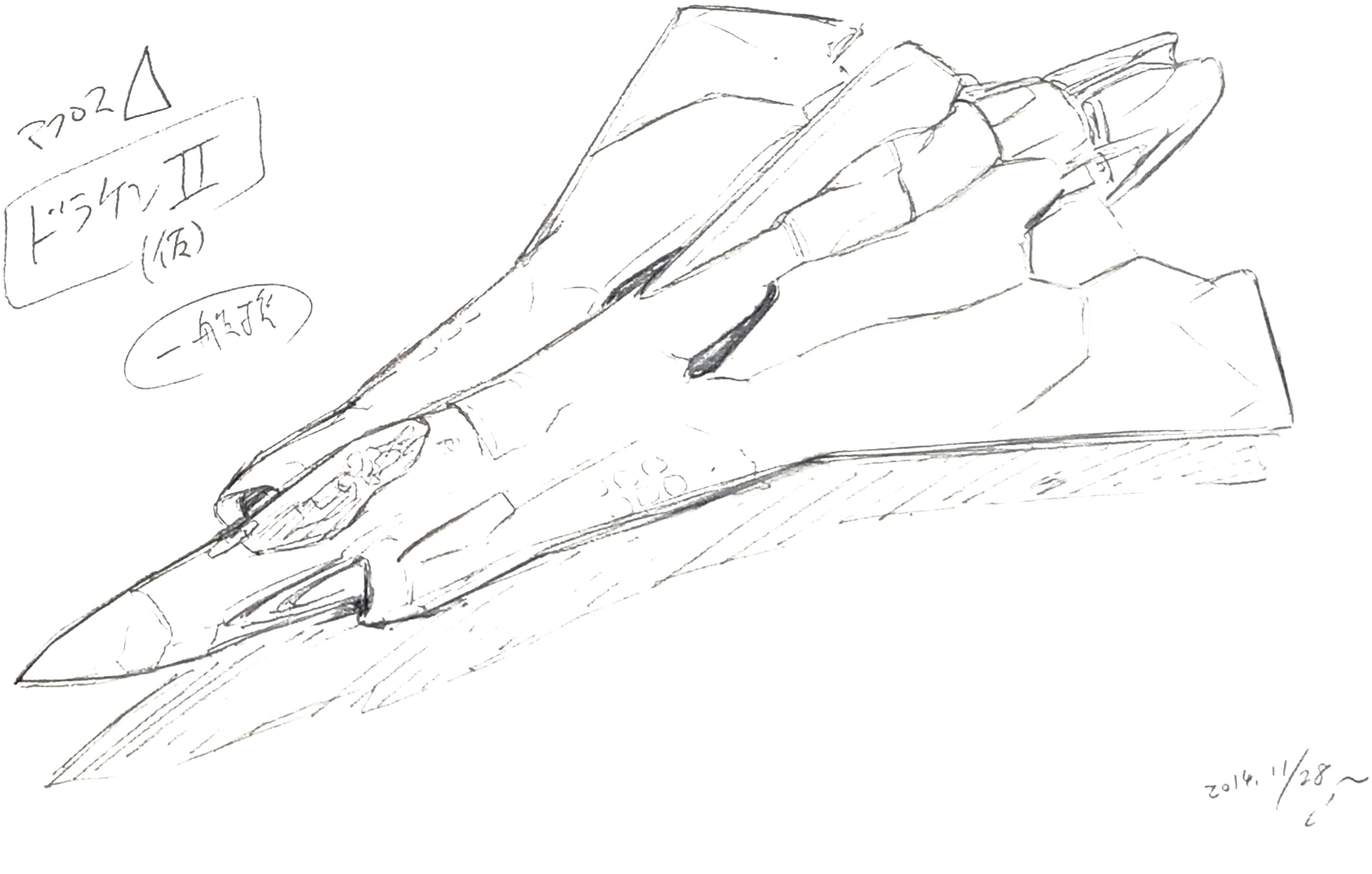


■車両
cars



■SV-262ドラケンIII
SV-262 Draken III





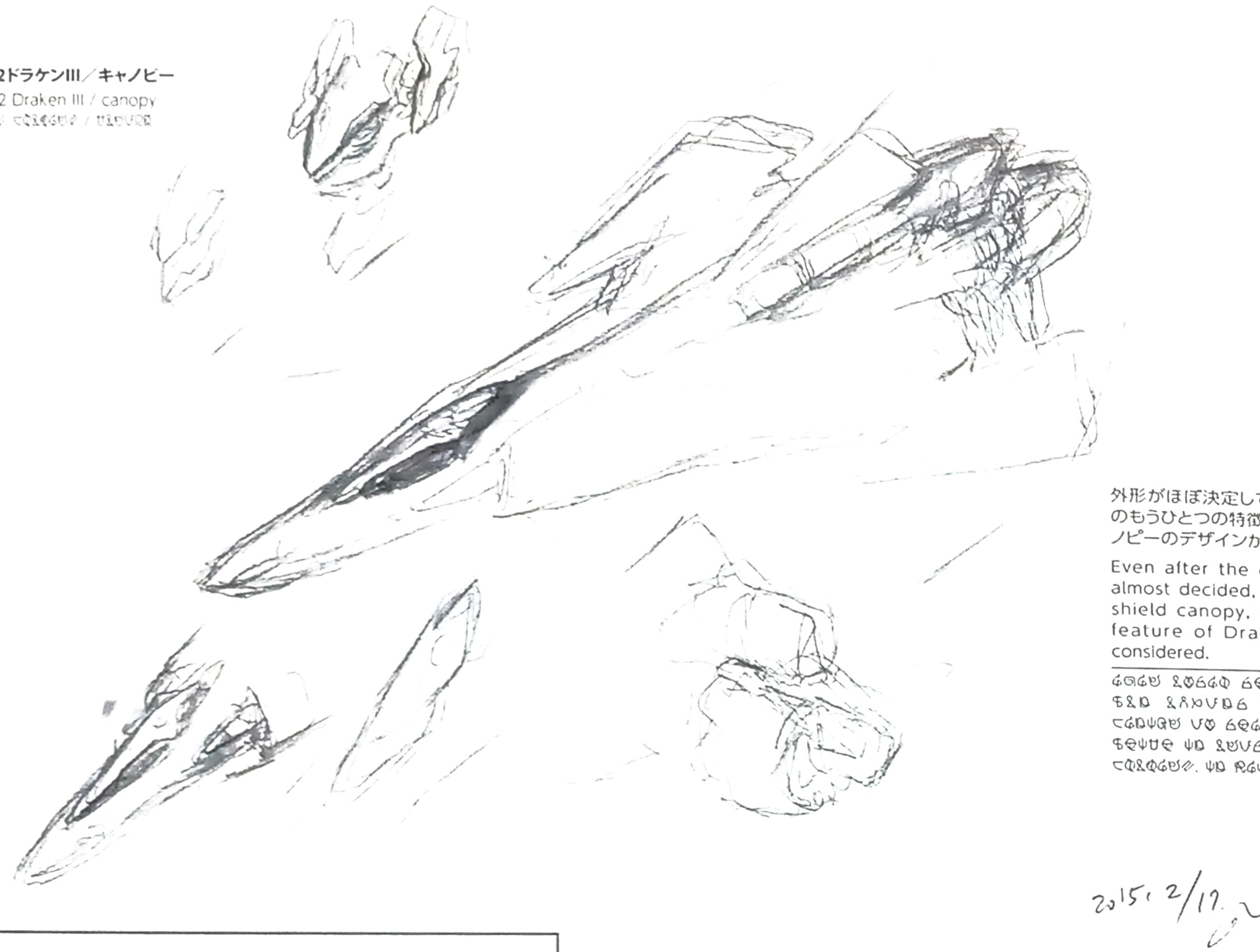
■SV-262ドラケンIII

SV-262 Draken III

SV-262ドラケンIIIの特徴は、双発機であるがノズルを後方に集約させることにより単発機のようなフォルムを呈するところである。これには視聴者を驚かせる意味もあったという。ベースは言うまでもなくスウェーデンの戦闘機ドラケンであり、初期のスケッチにはその面影が色濃い。

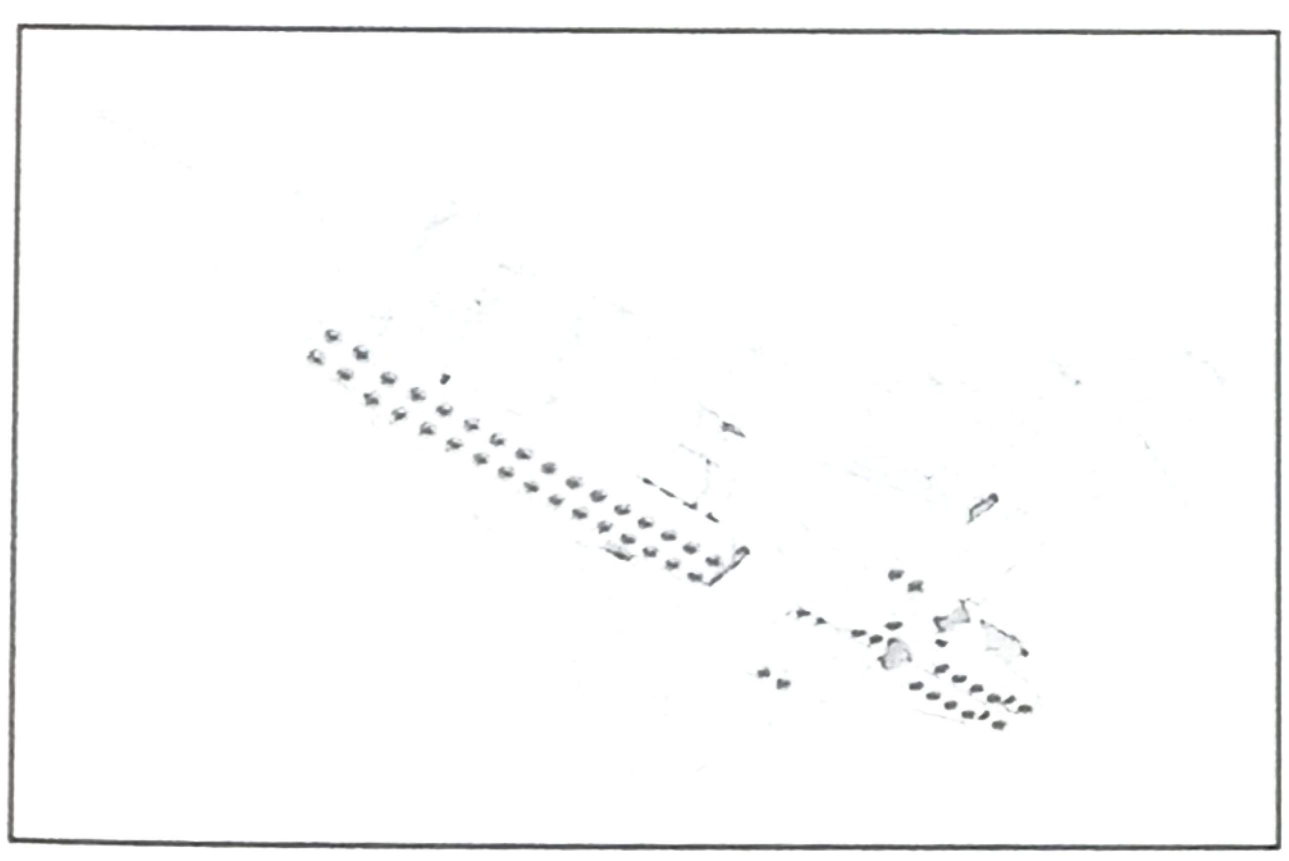
The feature of SV-262 Draken III is that it is a twin-engine aircraft, but it has a form like a single-engine aircraft by consolidating the nozzles to the rear. This also meant to surprise viewers. Needless to say, the base is the Swedish fighter Draken, and the early sketches have a strong impression.

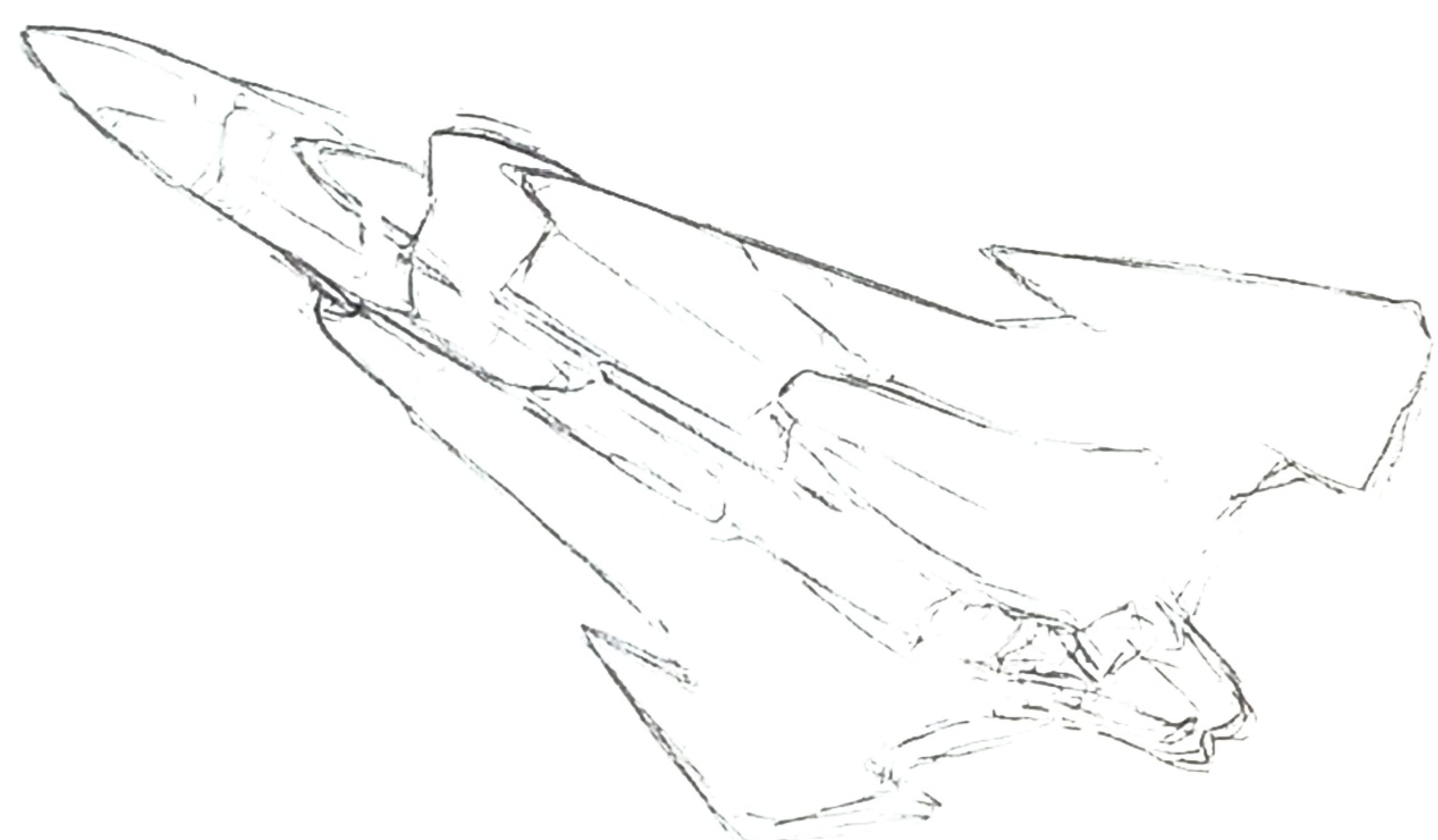
■SV-262ドラケンIII／キャノピー
SV-262 Draken III / canopy

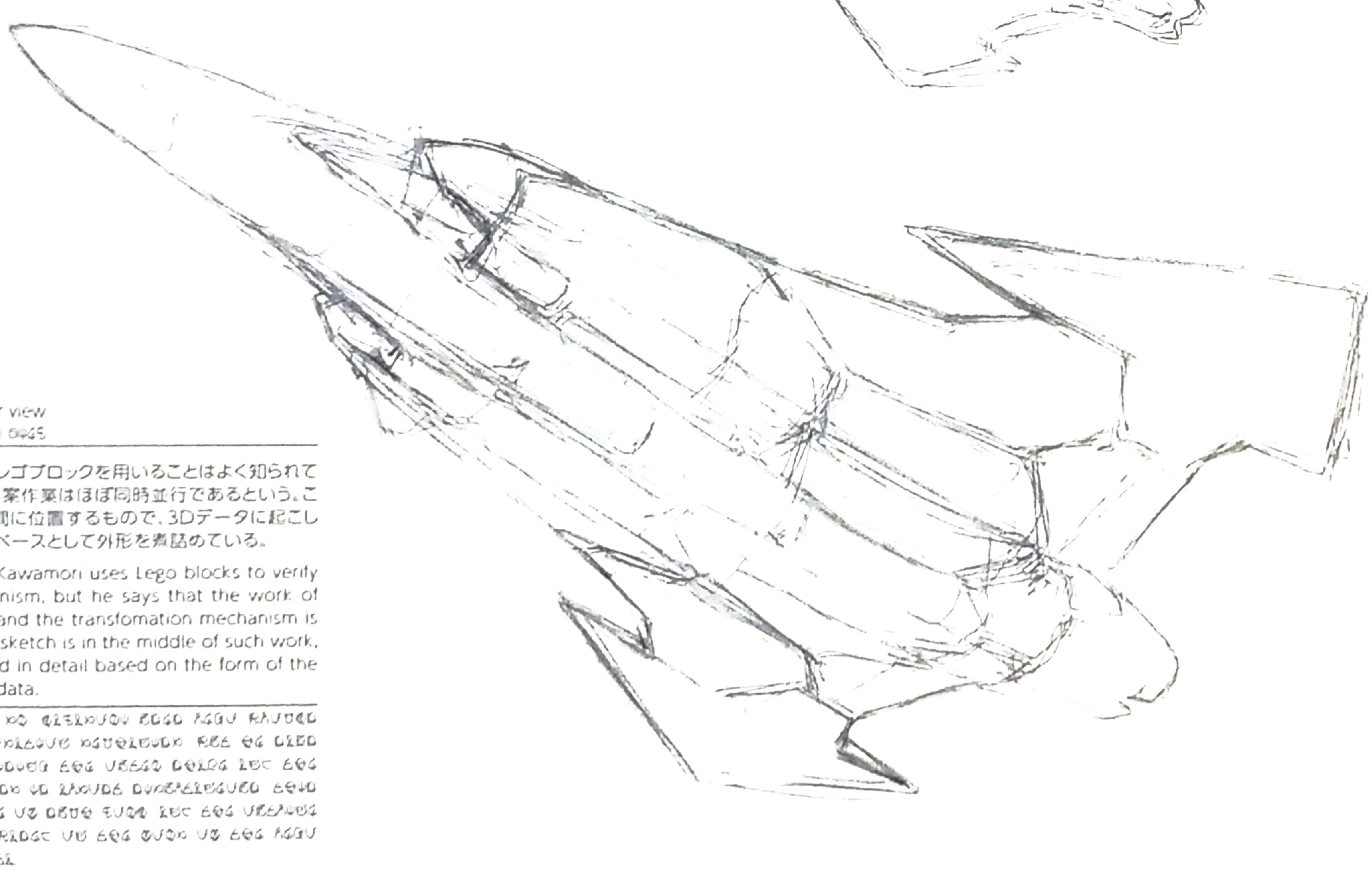


外形がほぼ決定して以降も、ドラケンIIIのもうひとつの特徴であるシールド・キャノピーのデザインが検討されている。

Even after the outer shape was almost decided, the design of the shield canopy, which is another feature of Draken III, is being considered.







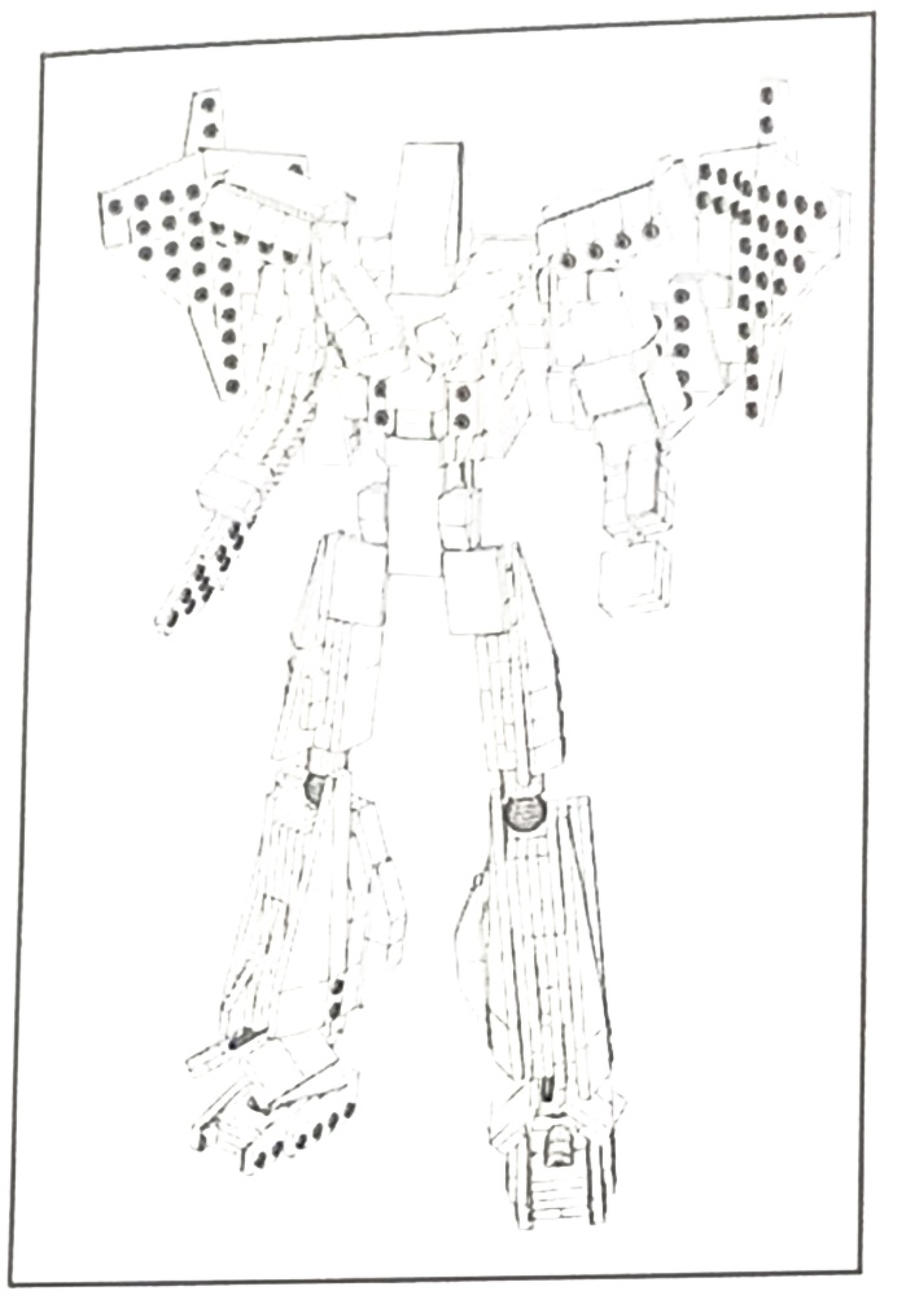
■SV-262HsドラケンIII／下面
SV-262Hs Draken III / under view

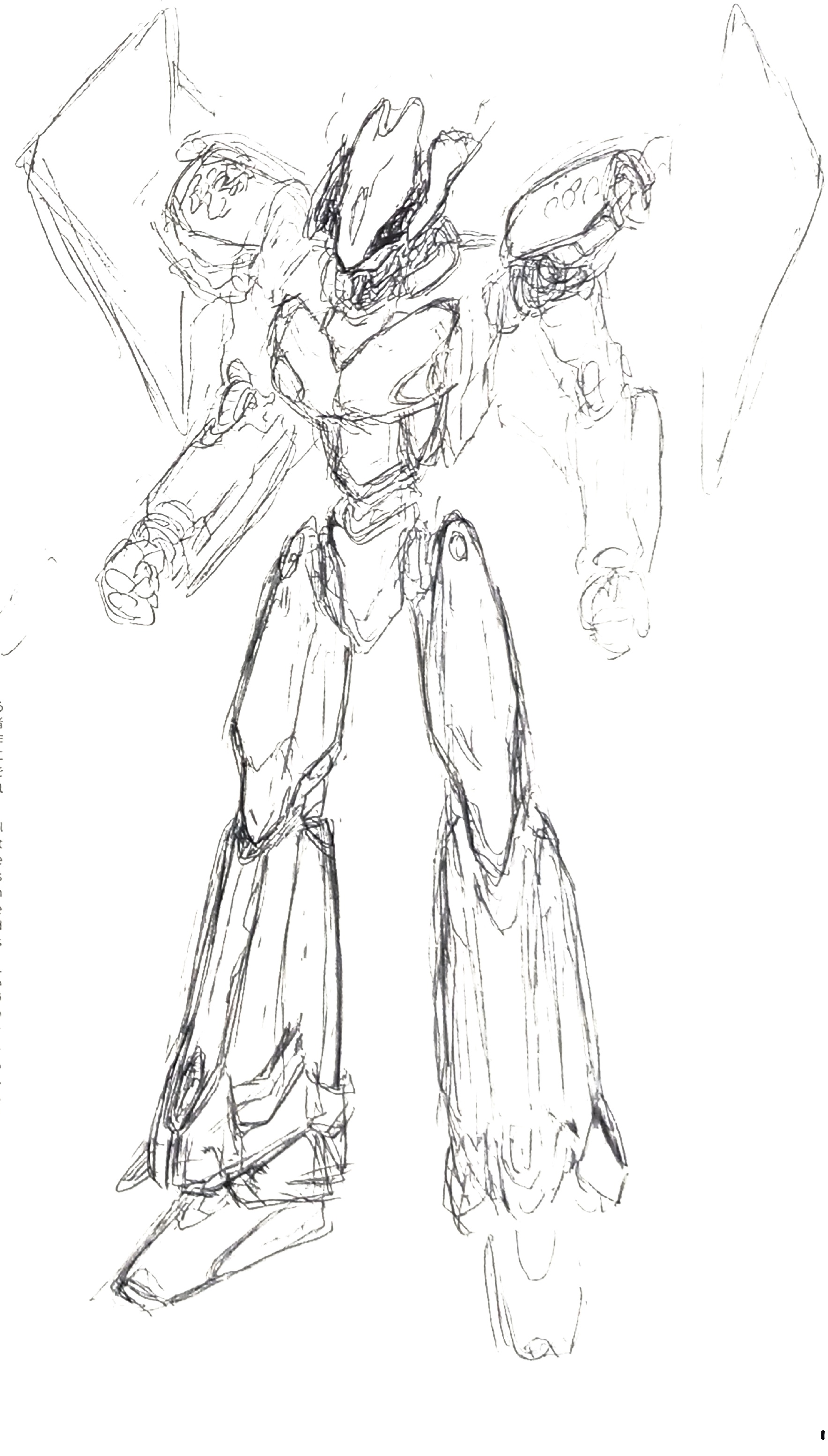
河森氏が変形機構の検証にレゴブロックを用いることはよく知られているが、外形と変形機構の考案作業はほぼ同時並行であるという。この画稿はそうした作業の中間に位置するもので、3Dデータに起こしたレゴブロックのフォルムをベースとして外形を煮詰めている。

It is well known that Mr. Kawamori uses Lego blocks to verify the transfomation mechanism, but he says that the work of devising the outer shape and the transfomation mechanism is almost simultaneous. This sketch is in the middle of such work, and the outline is designed in detail based on the form of the Lego block created in 3D data.

■SV-262Hsドラケン III／バトロイド

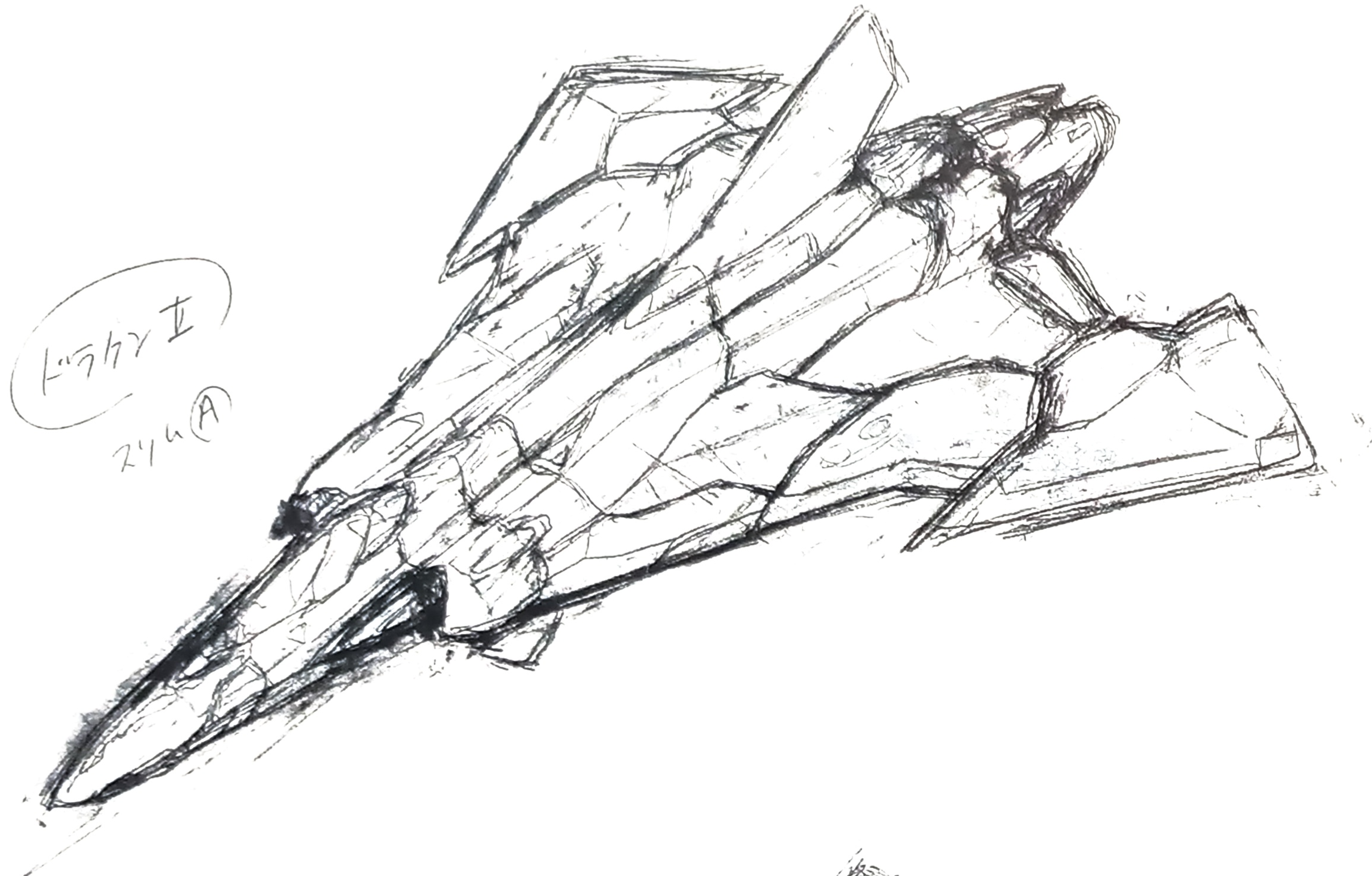
SV-262Hs Draken III / Battroid mode

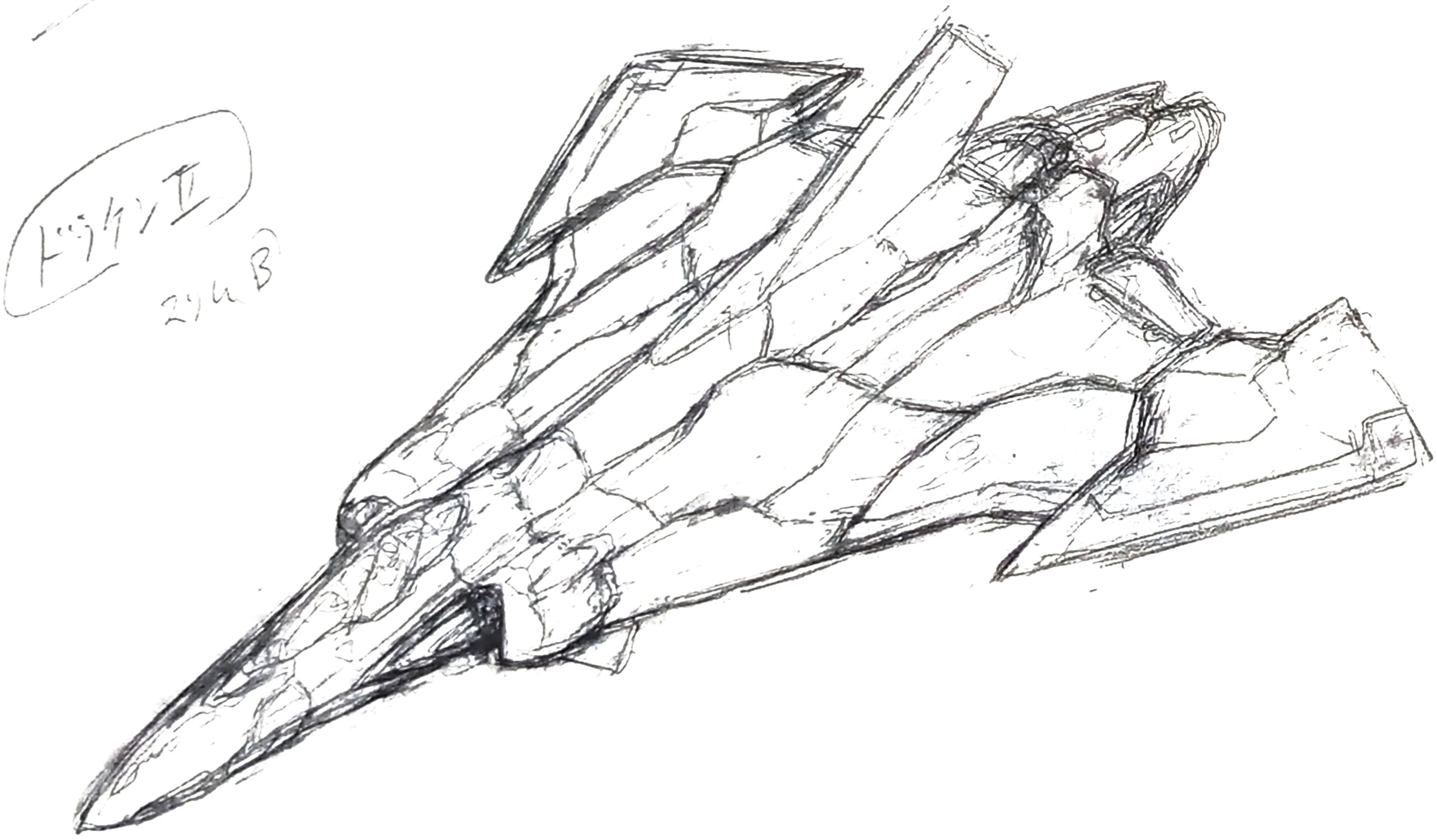




河森氏自身が、近年において最もオリジナリティ溢れる変形機構と振り返るSV-262であるが、それだけに他者に構造や仕組みを理解することは難しかった。3D制作チームはその点でも苦労したようである。脚部のほかにも、機首部分がそのまま頭部になったり、腕部が向きを変えて胴体中央部へ縦に収納されたりする構造は、これまでのVFではほとんど見られなかったものだ。

Kawamori himself looks back on the most original transformation mechanism in recent years, but it was difficult for others to understand the structure and mechanism. The 3D production team seems to have had a hard time in that respect as well. In addition to the legs, the nose part becomes the head as it is, and the arm part turns and is stored vertically in the center of the fuselage, which was rarely seen in VF so far.



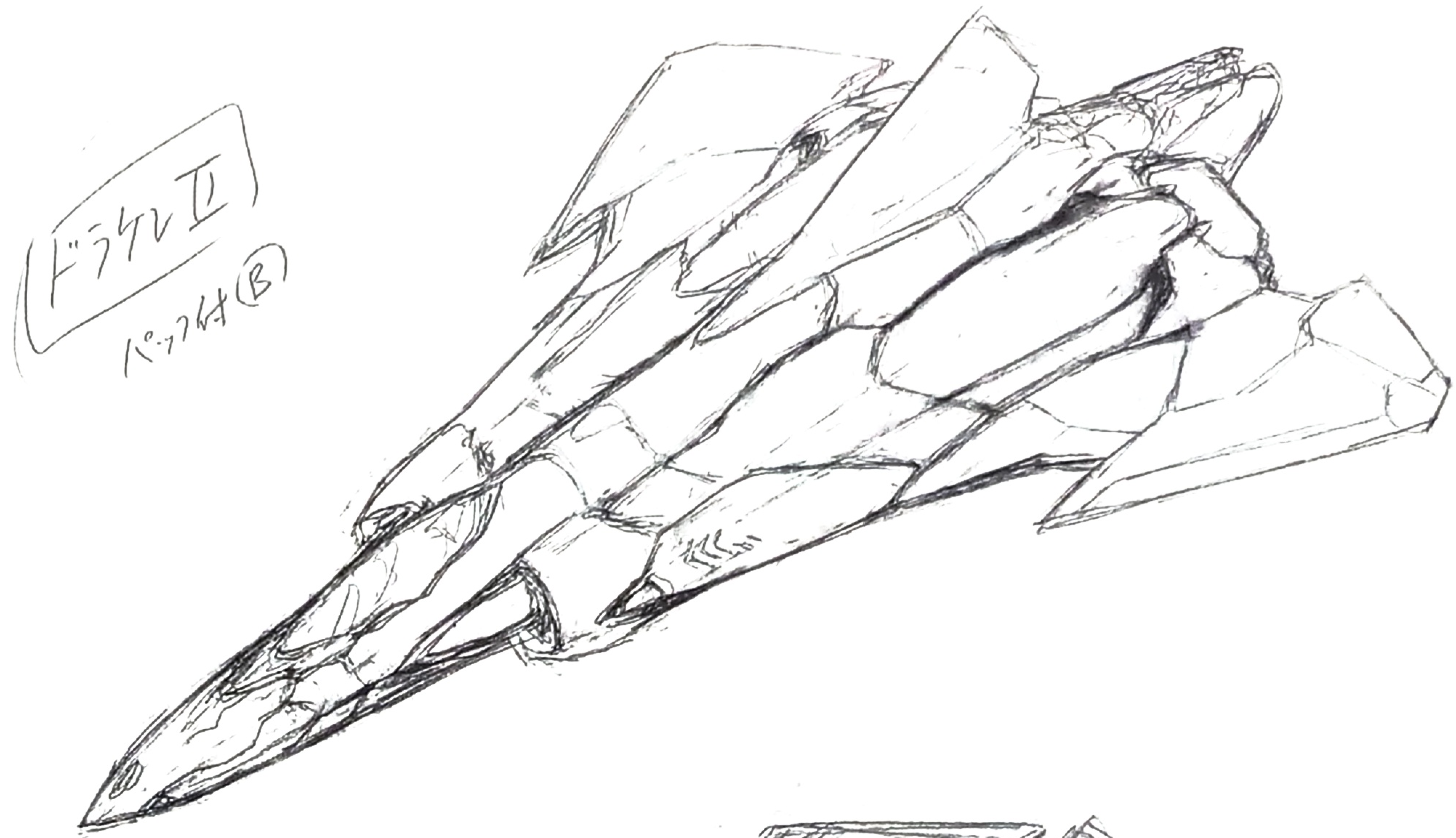


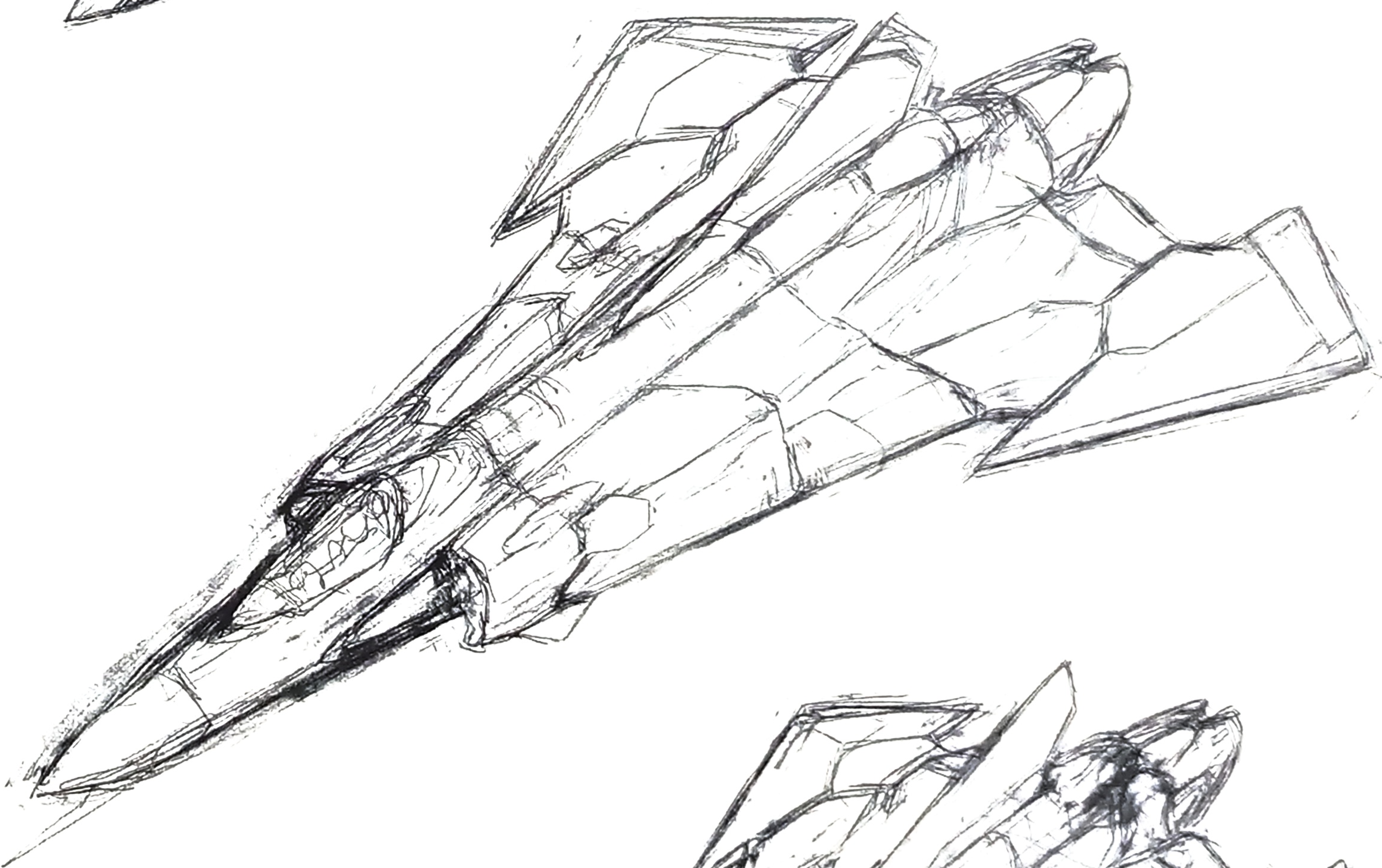
■SV-262HsドラケンIII

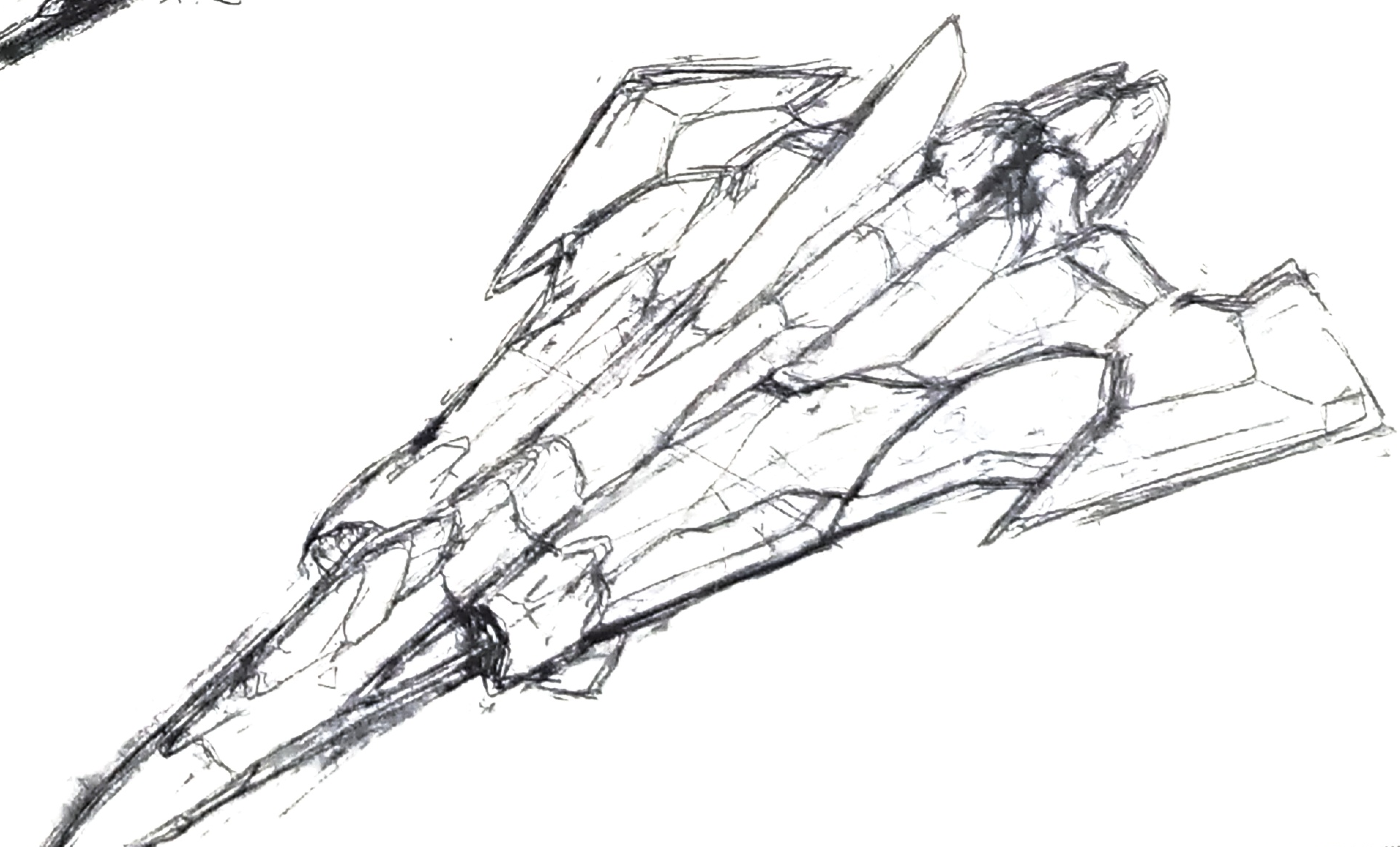
SV-262Hs Draken III

アウトラインを微妙に変化させ、機体のボリューム感に対して検討が加えられている。機体表面を走る分割ラインが形状に対する理解を難しくさせているが、このラインそのものがバトロイド形態において外装の形状を形作るため、これも様々に試行されているのがわかる。

The outline has been slightly changed, and consideration has been given to the volume of the aircraft. The dividing line running on the surface of the fuselage makes it difficult to understand the shape, but since this line itself forms the shape of the exterior in the Battroid mode, it can be seen that this is also being tried in various ways.



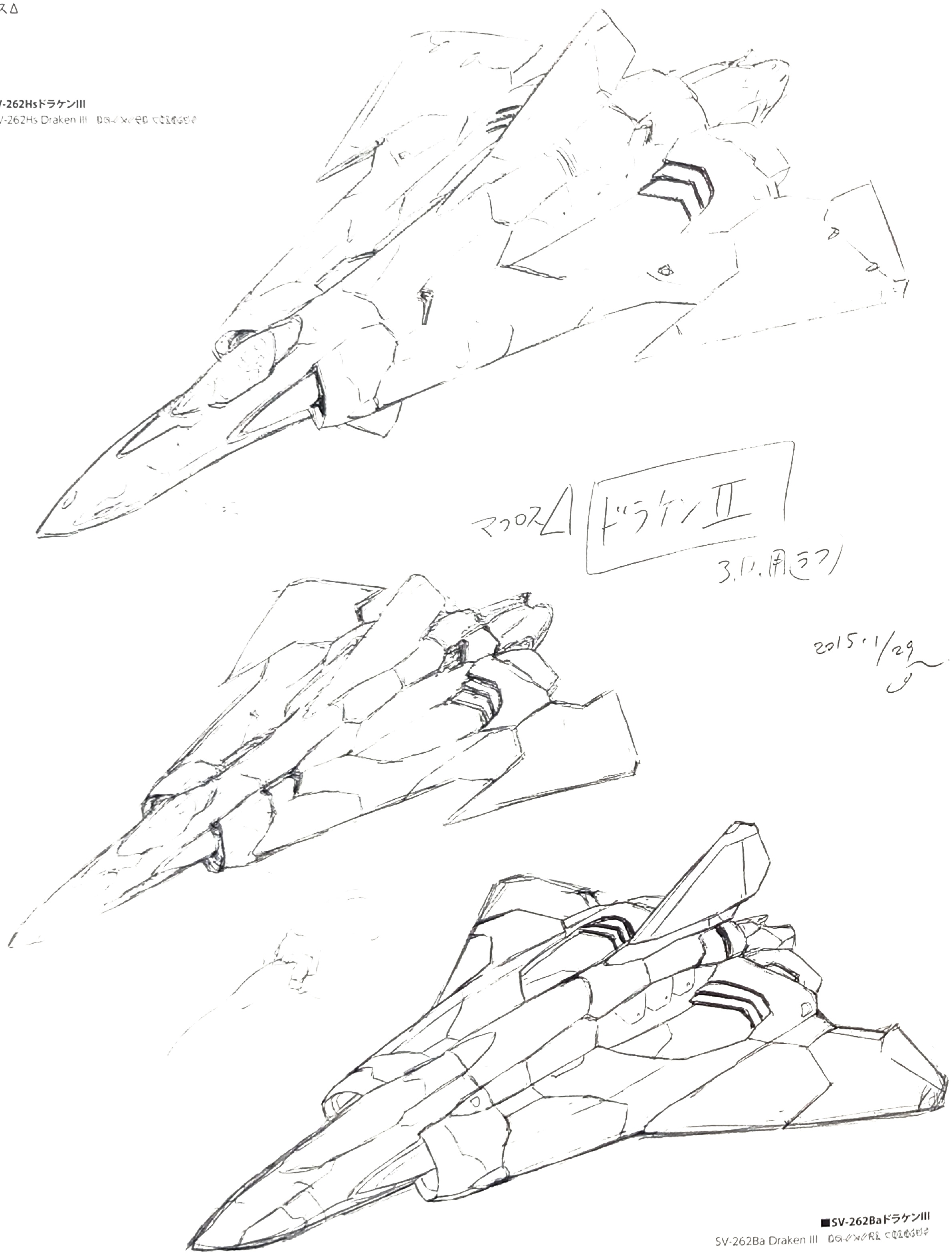




■SV-262HsドラケンIII

SV-262Hs Draken III

■SV-262Hsドラケン III
SV-262Hs Draken III

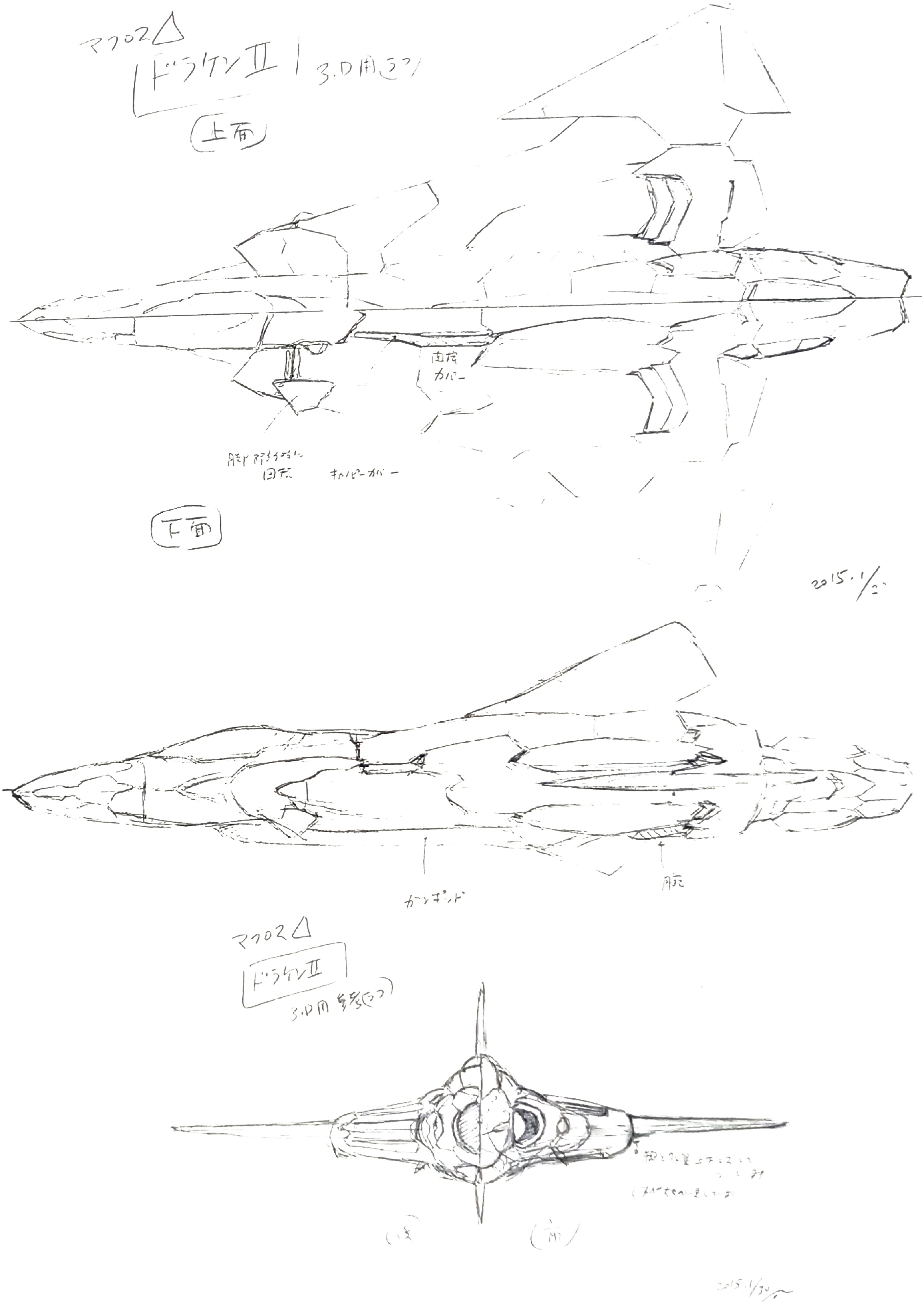


■SV-262Baドラケン III
SV-262Ba Draken III

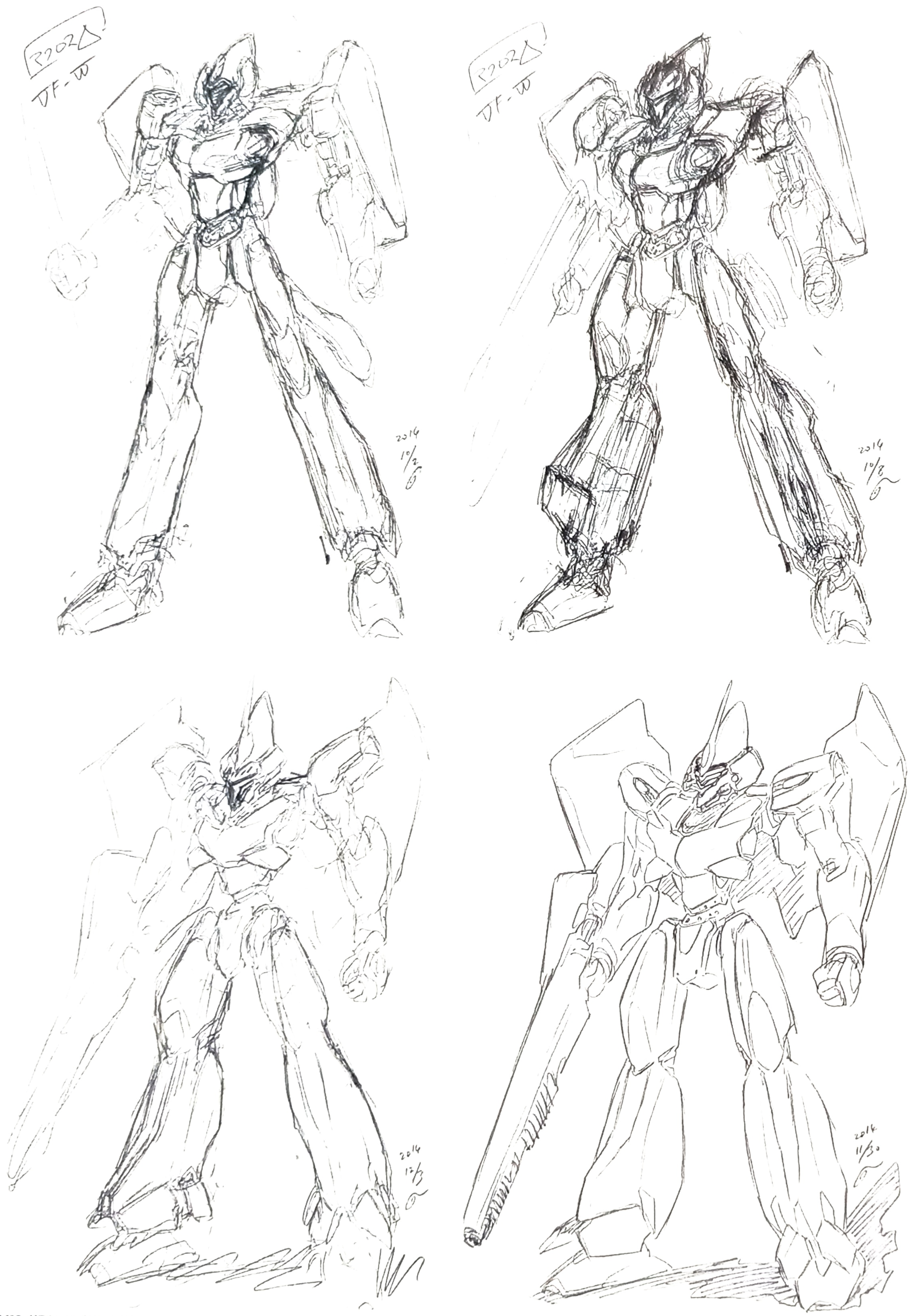
■SV-262ドラケン III【3Dモデル制作用画稿】
SV-262 Draken III【reference for creating 3D model】

この画像を元に、最初の3Dモデルが制作された。胴体上部の左右には窪みが設けられたが、ここにオプションのミサイルポッドが装着される。ただ窪みを作るだけではなく、後部にあるスリットがディテールにケレン味を持たせている。機構的にも、ミサイル発射時に発生するガスを排出するなどの効果が考慮されているのかもしれない。

Based on this image, the first 3D model was created. There are dents on the left and right of the upper part of the fuselage, and optional missile pods are installed here. Not only does it create a dent, but the slits at the rear give the details a keen taste. Mechanically, the effects such as discharging the gas generated when the missile is launched may be taken into consideration.



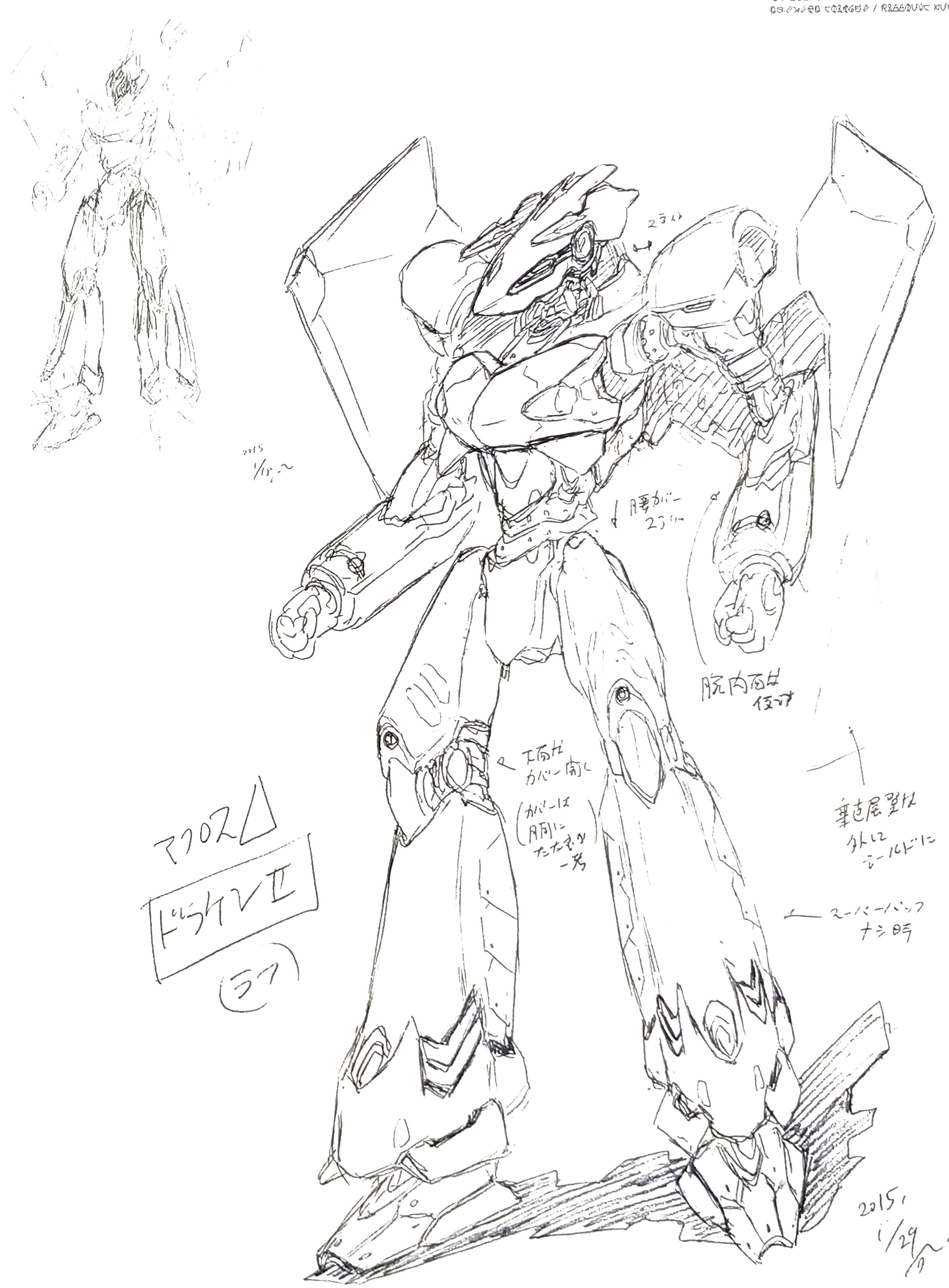
■SV-262Hsドラケンlll【3Dモデル制作用画稿】
SV-262Hs Draken III【reference for creating 3D model】

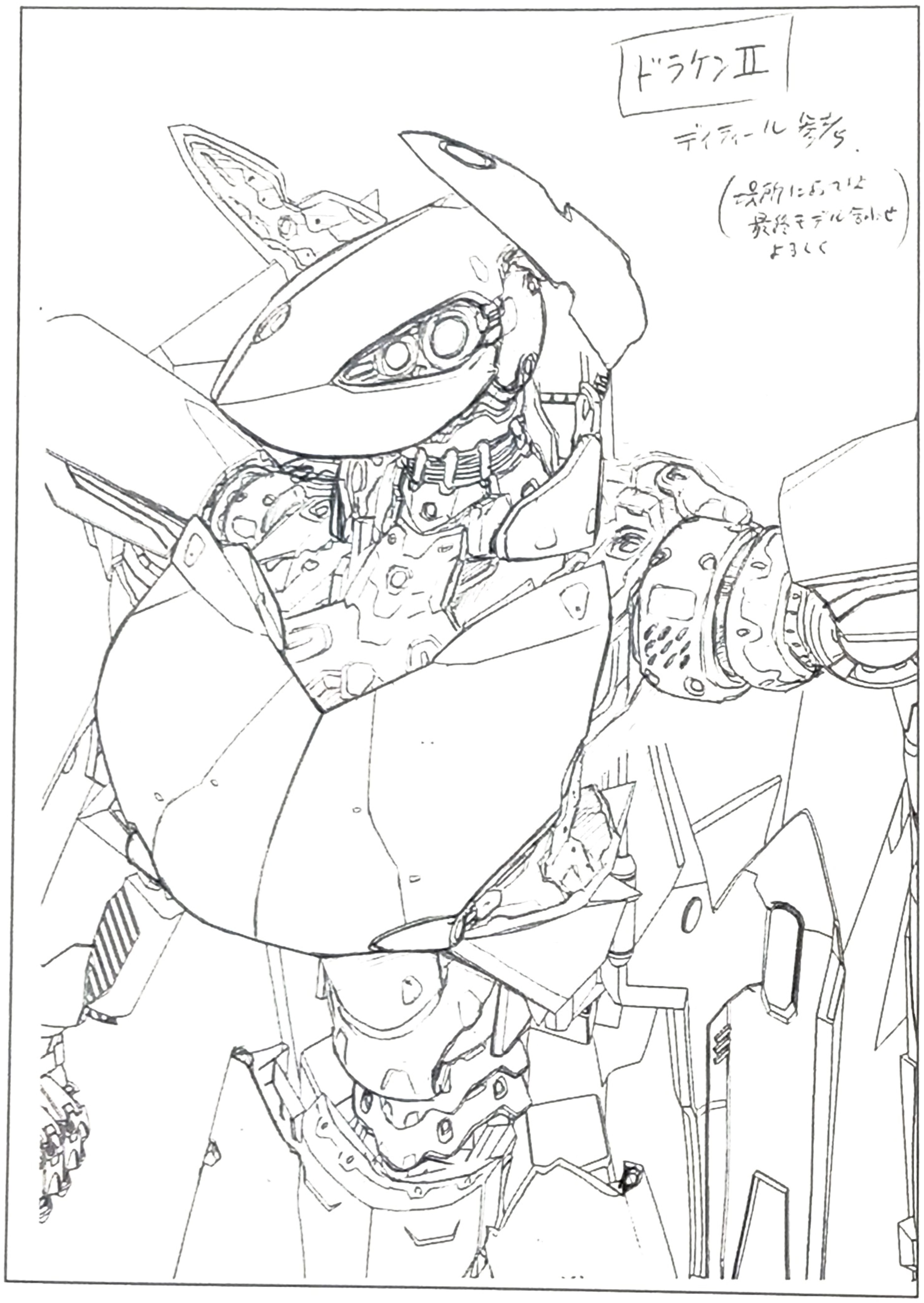


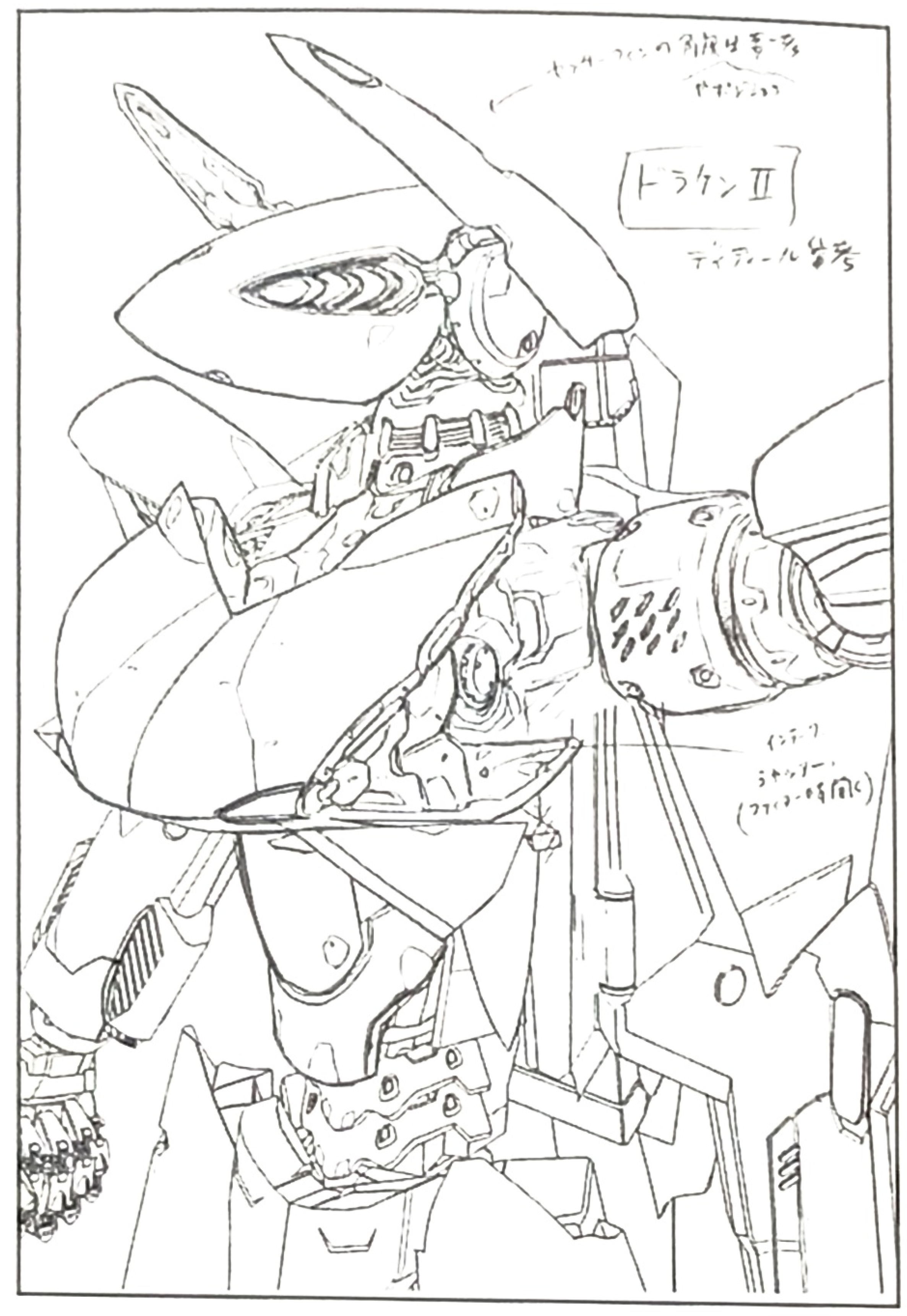
■SV-262Baドラケン III／バトロイド
SV-262Ba Draken III / Battroid mode

■SV-262Hsドラケンlll／バトロイド

SV-262Hs Draken III / Battroid mode







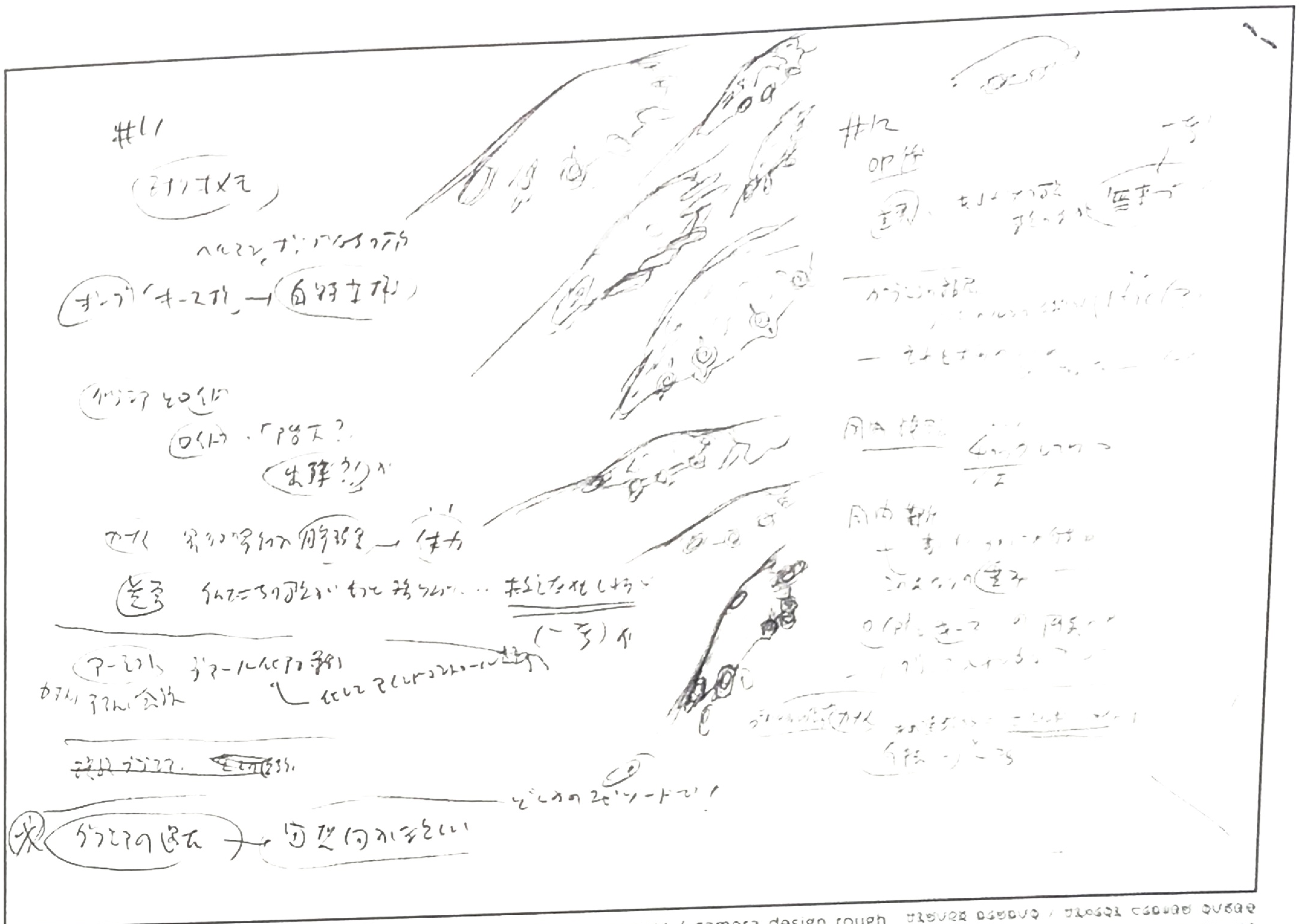
■SV-262HsドラケンIII／ディテール
SV-262Hs Draken III / detail



■SV-262ドラケンIII／垂直尾翼
SV-262 Draken III / Vertical stabilizer

垂直尾翼(垂直安定板)の付き位置、形状なども様々に検討されたことが窺える。

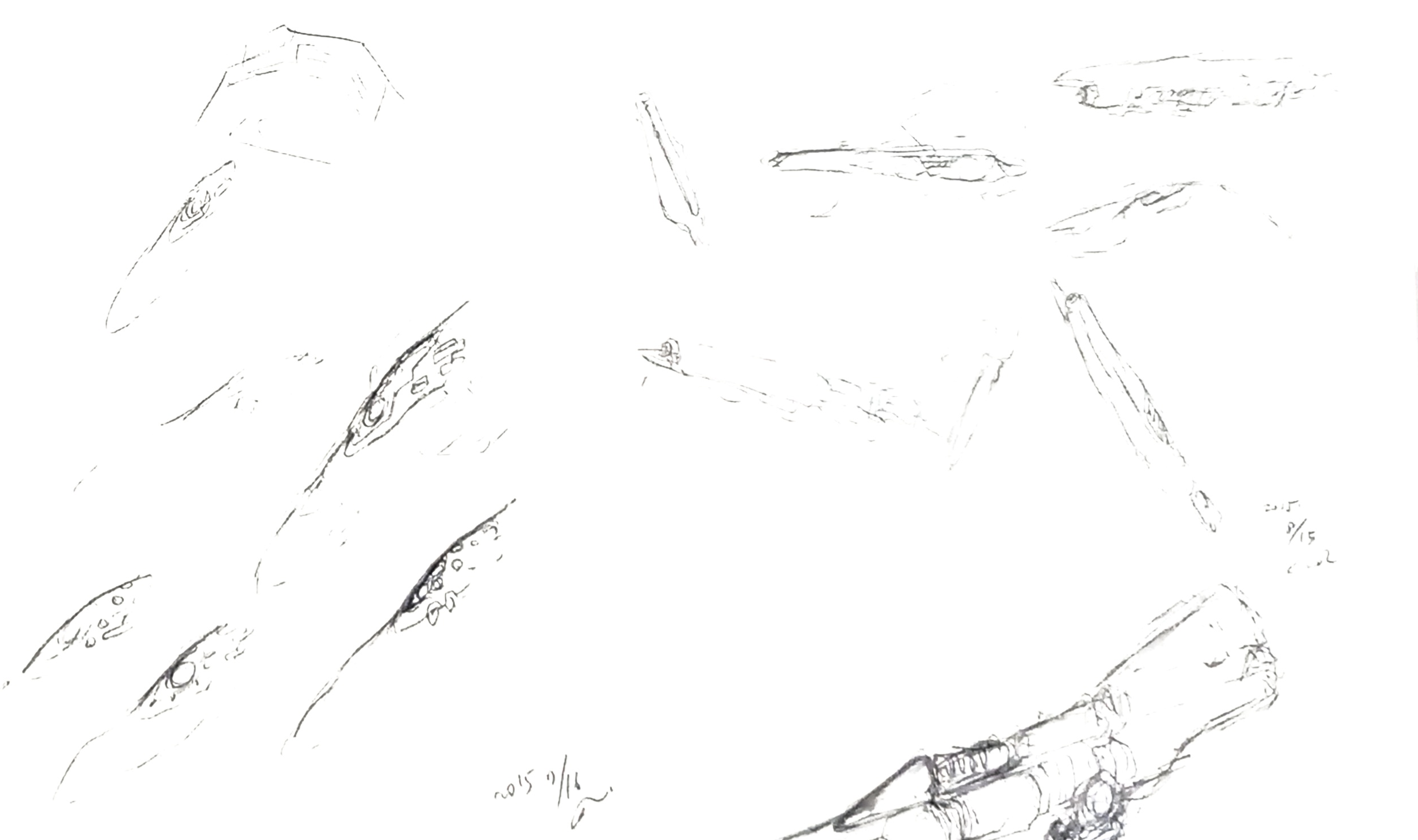
It can be seen that various studies were conducted on the position and shape of the tail fin (vertical stabilizer).



■SV-262ドラケンIII／キャノピー
SV-262 Draken III / canopy

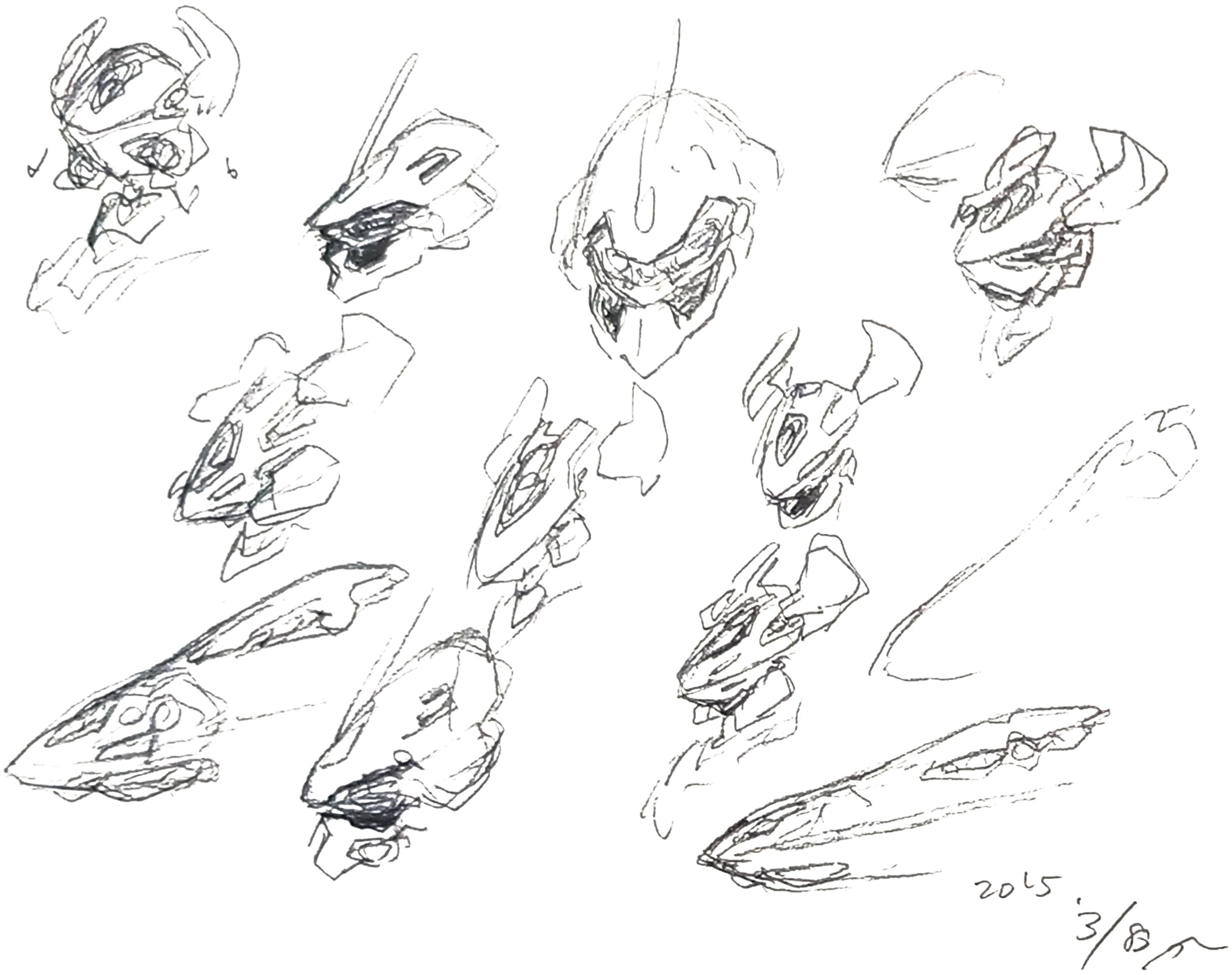
異形の生物の目を思わせるキャノピーのセンサー／カメラデザインラフ。画稿内の書き込みはアニメの11話と12話にまつわるメモのようだ。分業化が進む昨今、物語作りとメカデザインを同時に行うというのは河森氏ならではだろう。

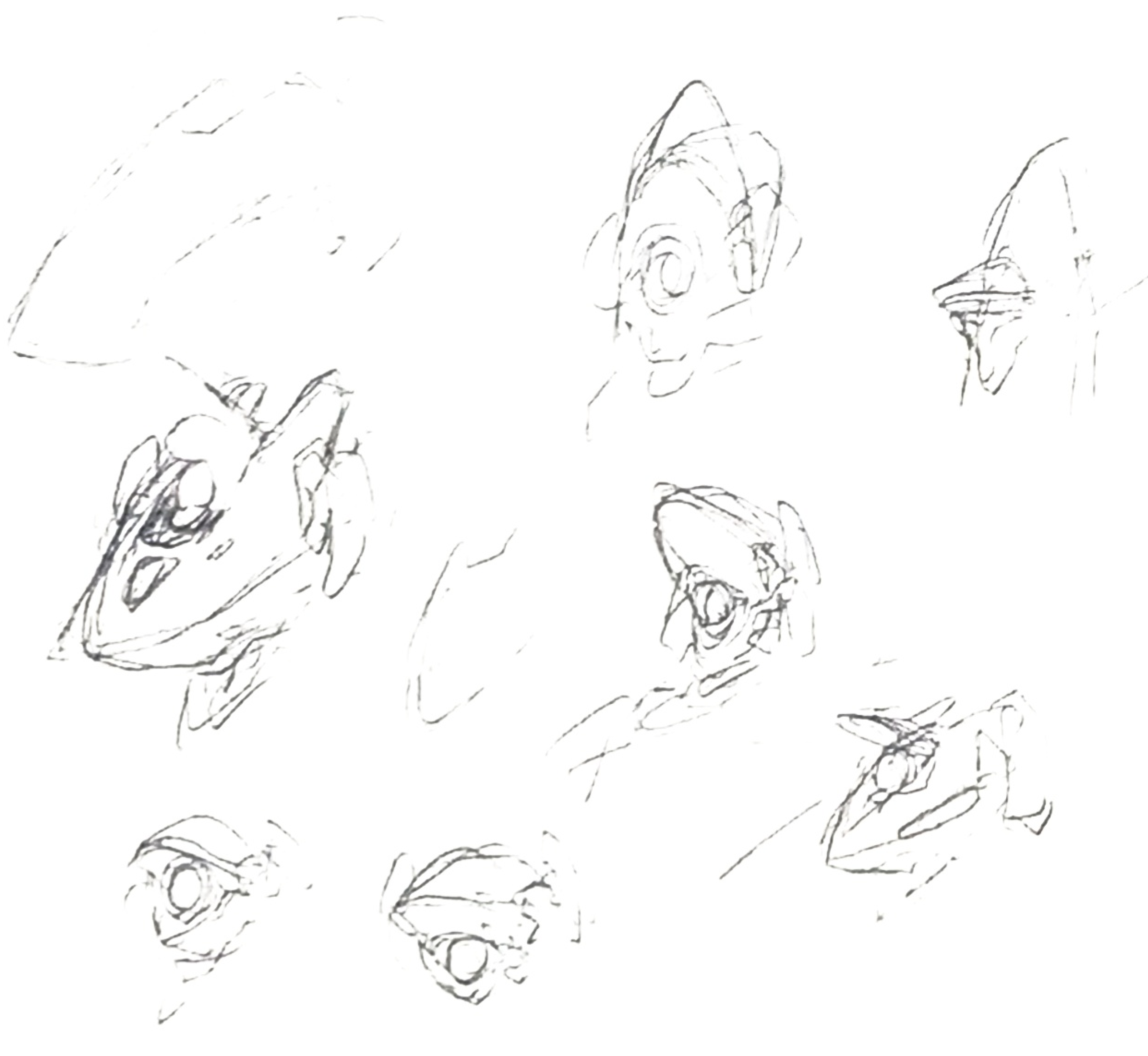
Canopy sensor / camera design rough reminiscent of the eyes of atypical creatures. Writing in the sketch is like a memo about episodes 11 and 12 of the anime. Nowadays, the division of labor is progressing, and it is unique to Mr. Kawamori to do story making and mechanical design at the same time.

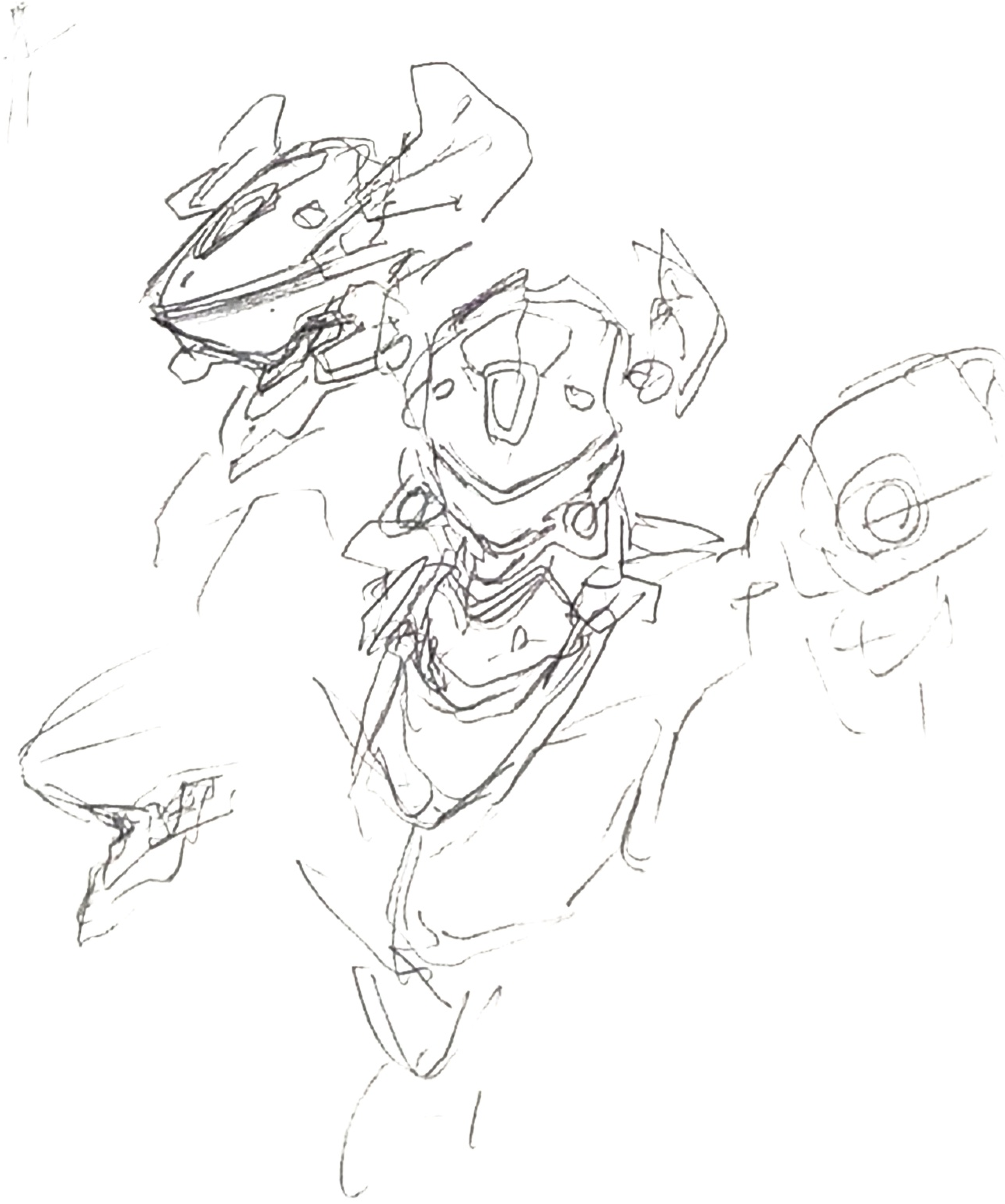




■SV-262ドラケンIII／ガンポッド
SV-262 Draken III / Gunpod



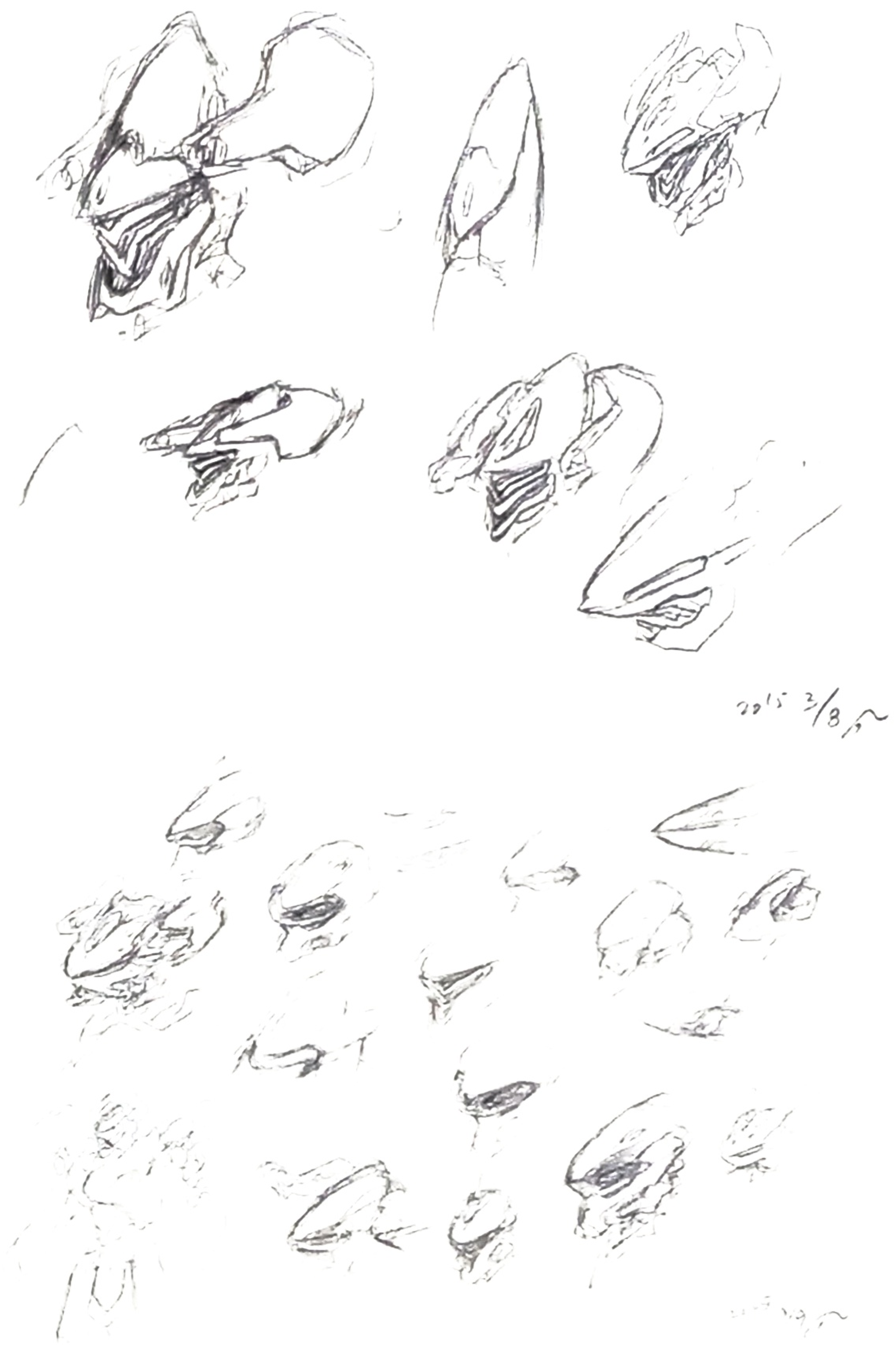


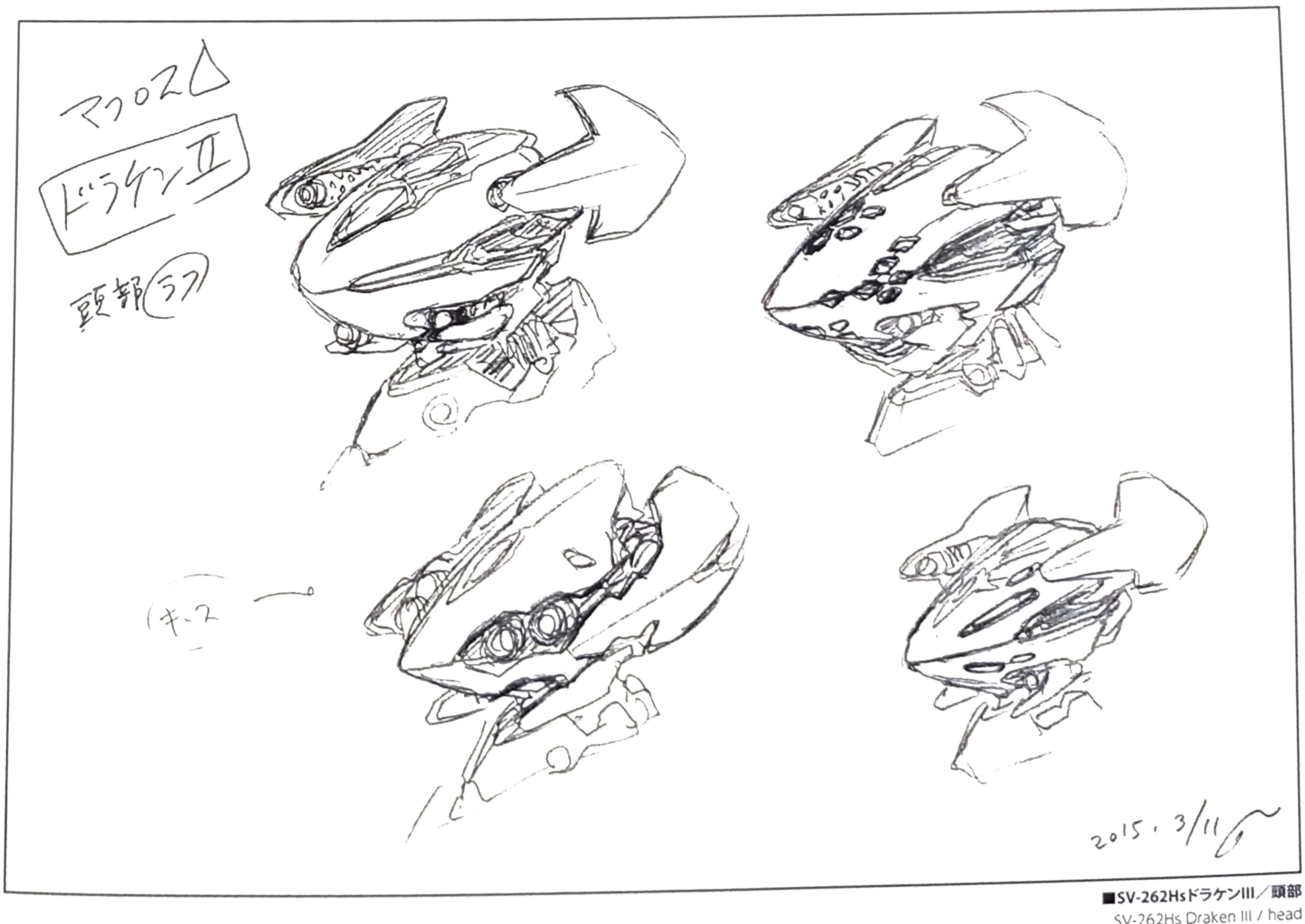


■SV-262Hsドラケン III／頭部
SV-262Hs Draken III / head

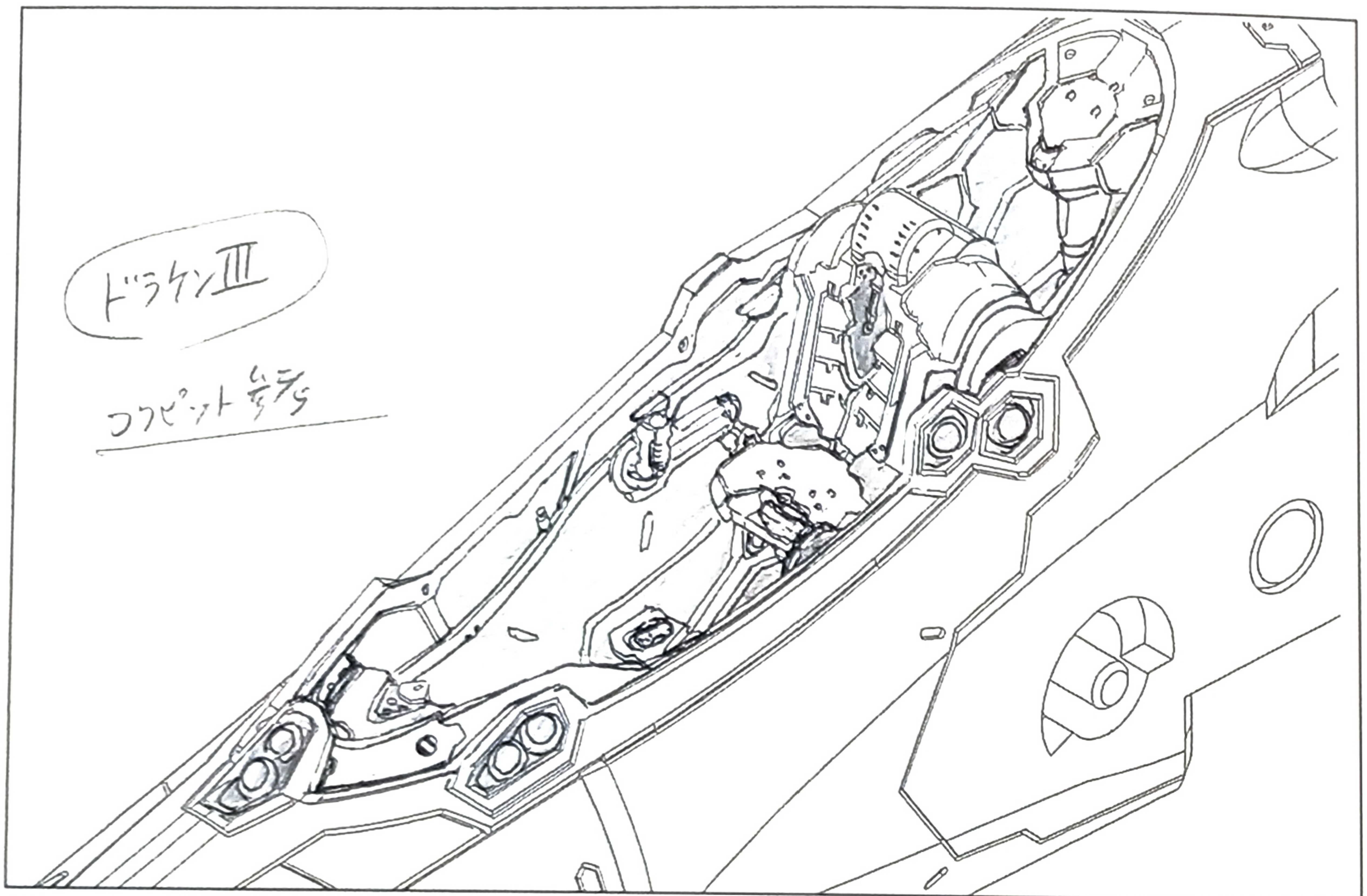


■SV-262Baドラケン III／頭部
SV-262Ba Draken III / head

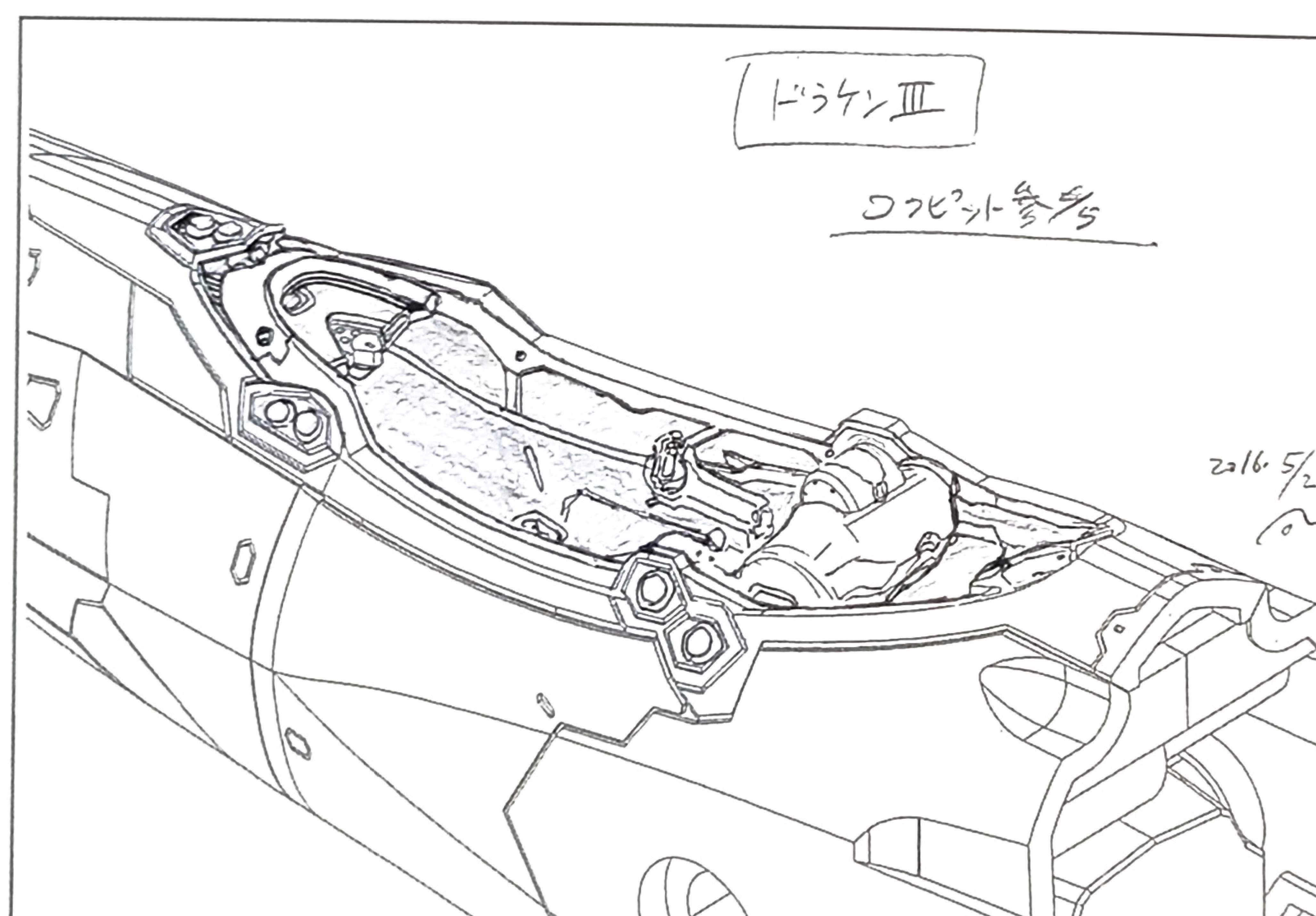




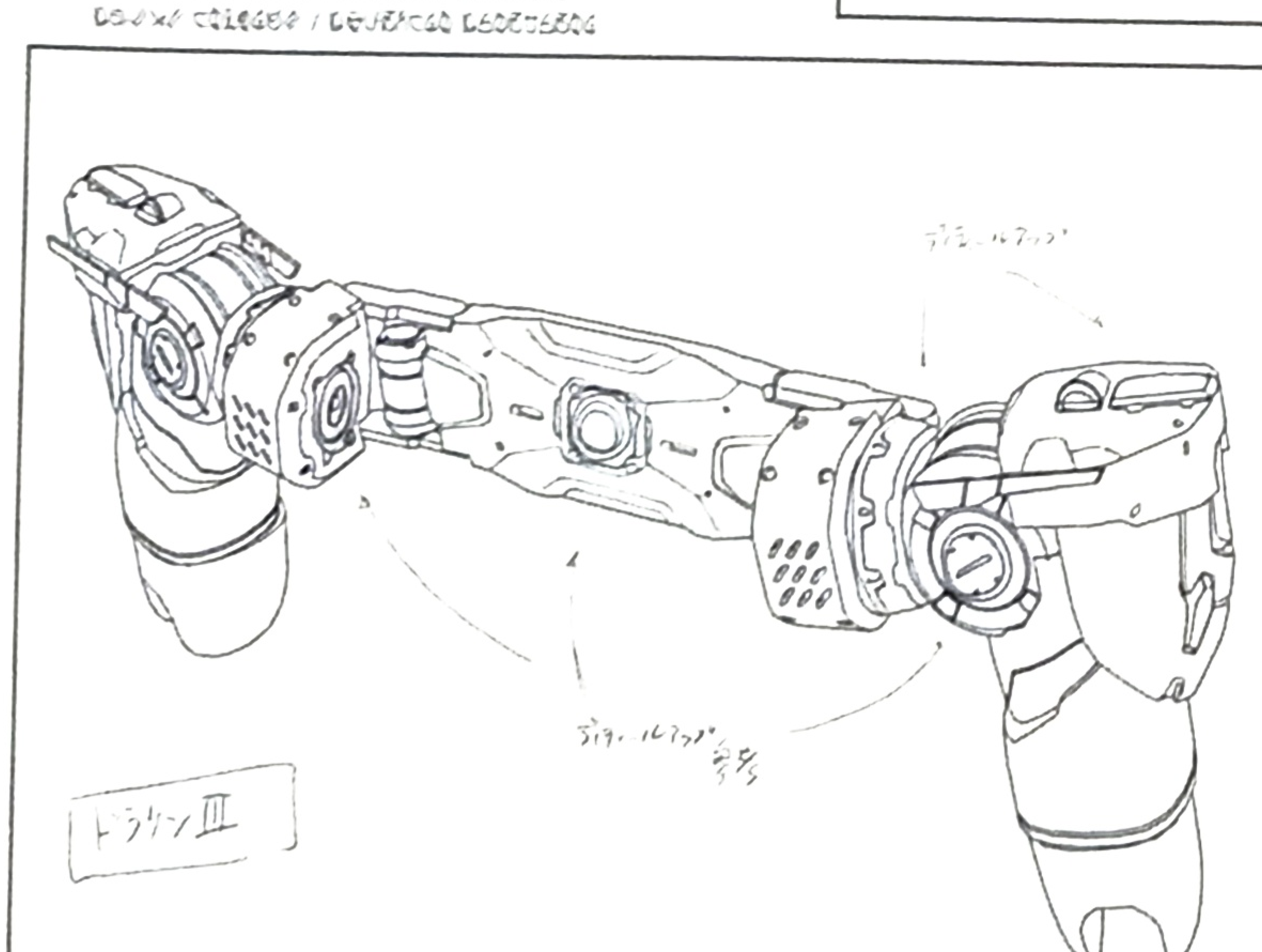
■SV-262Hsドラケン III／頭部
SV-262Hs Draken III / head

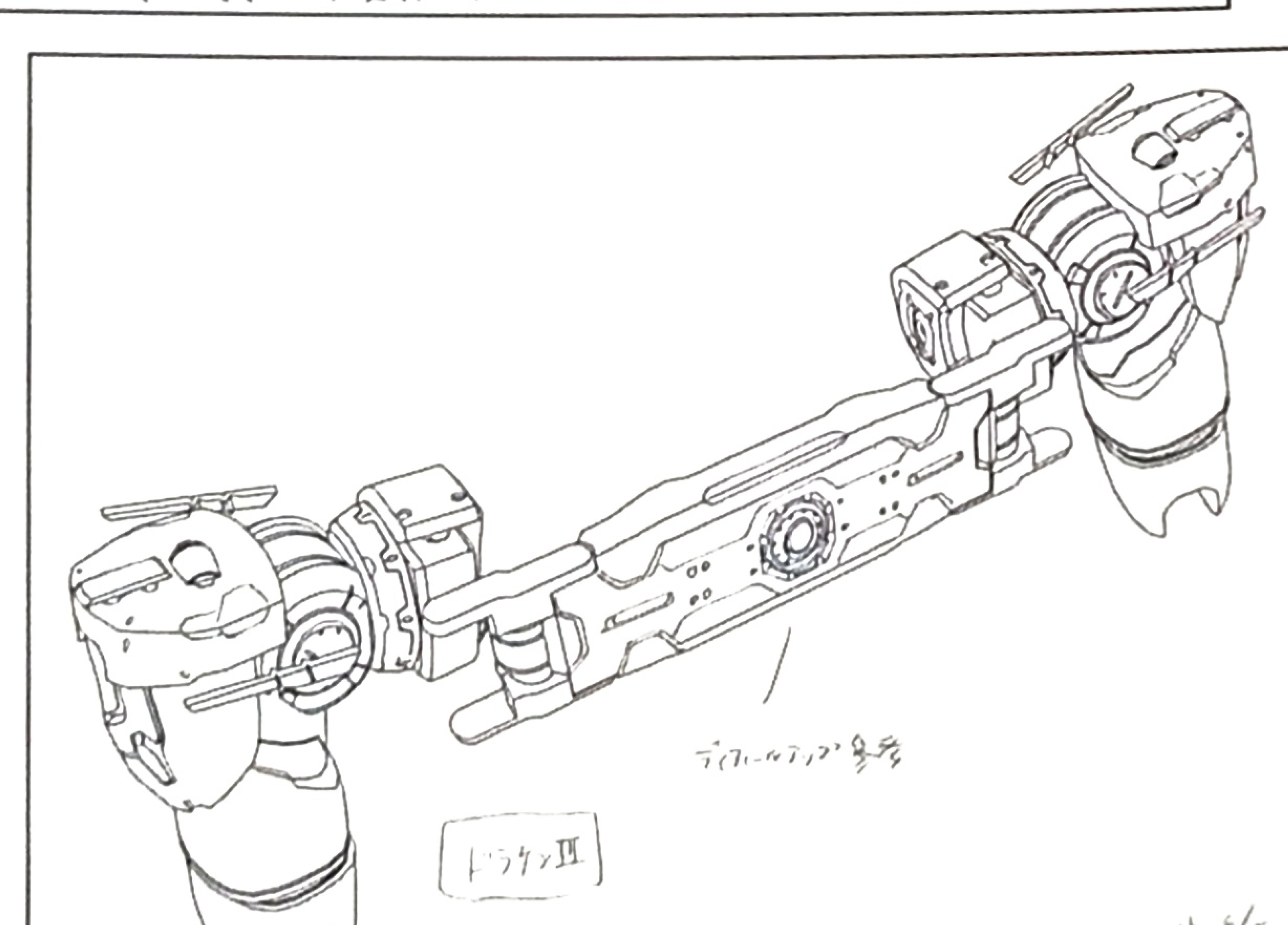


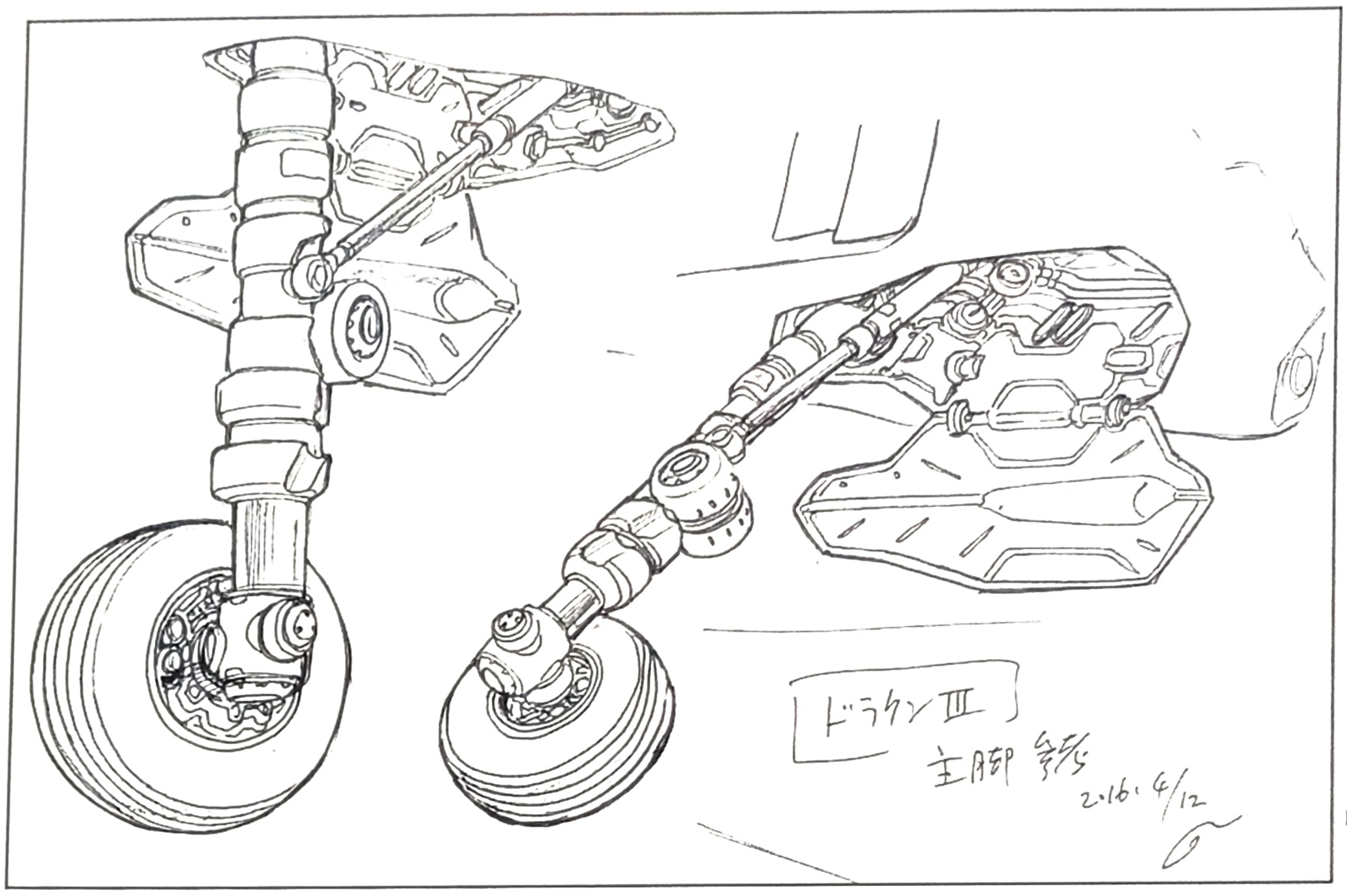
■SV-262ドラケンIII／コクピット
SV-262 Draken III / cockpit



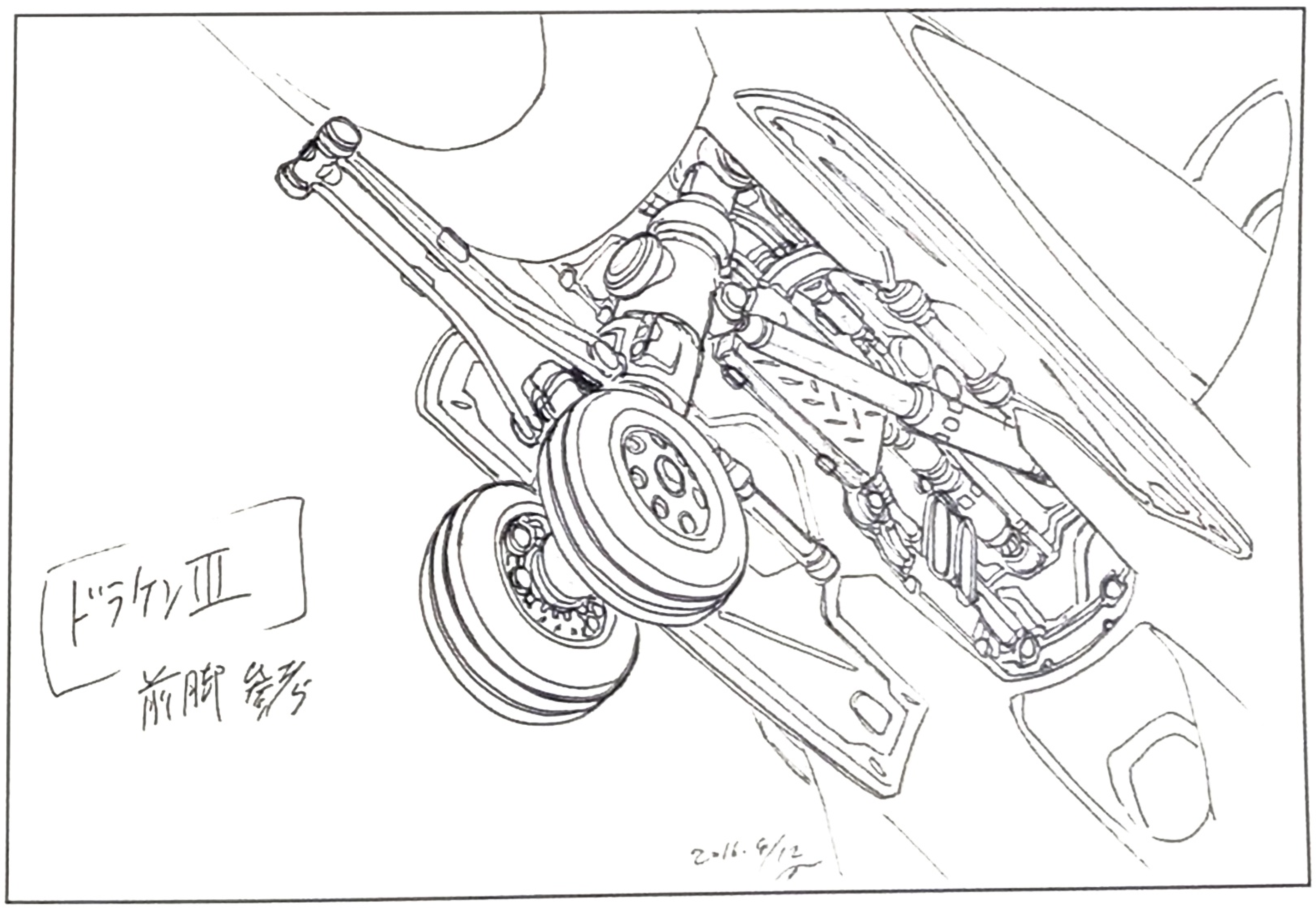
■SV-262ドラケンIII／肩部構造
SV-262 Draken III / Shoulder structure



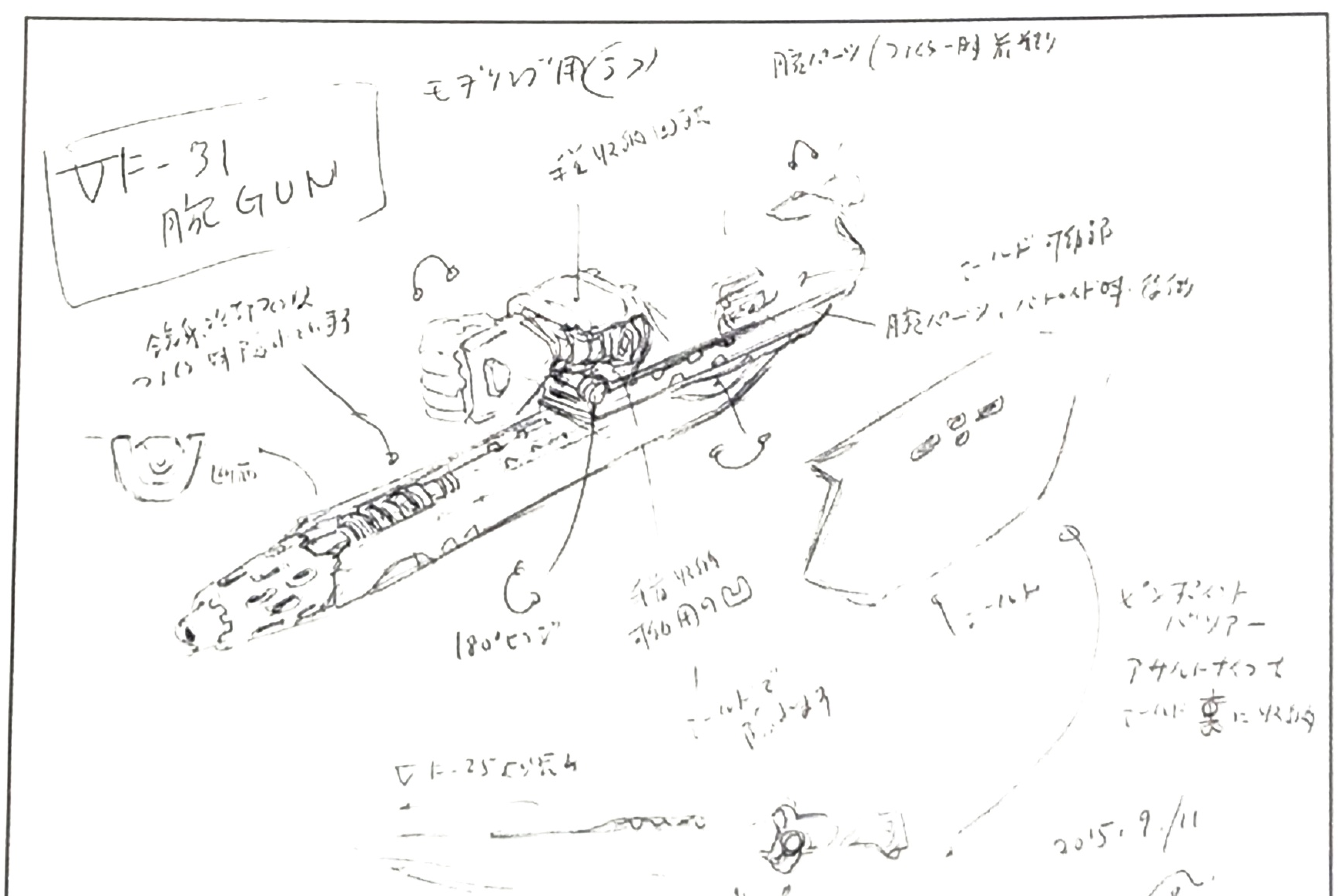




■SV-262ドラケンIII／主脚
SV-262 Draken III / Main landing gear

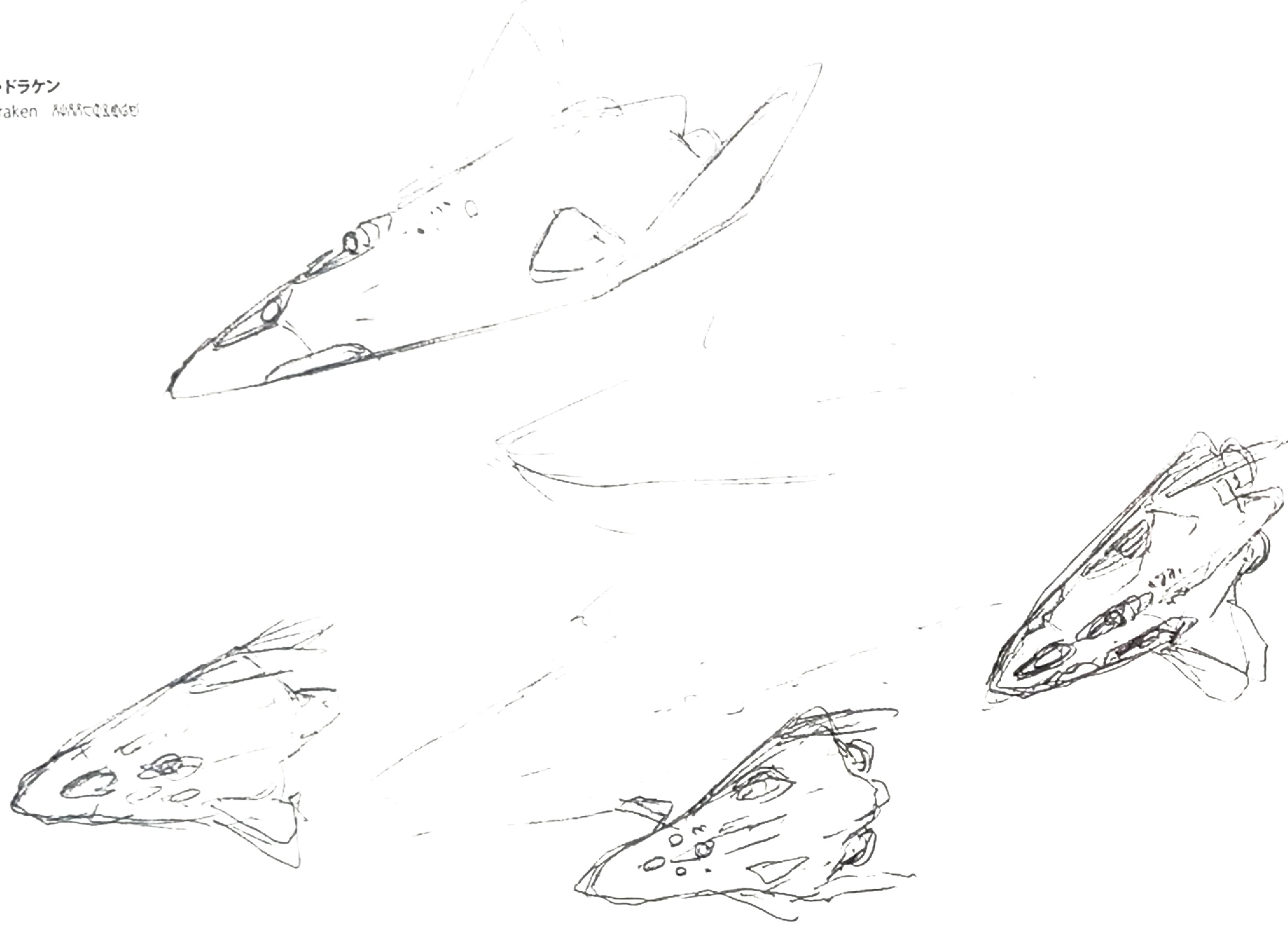


■SV-262ドラケンIII／前脚
SV-262 Draken III / Front landing gear



■SV-262ドラケンIII／前腕ガン
SV-262 Draken III / forearm gun

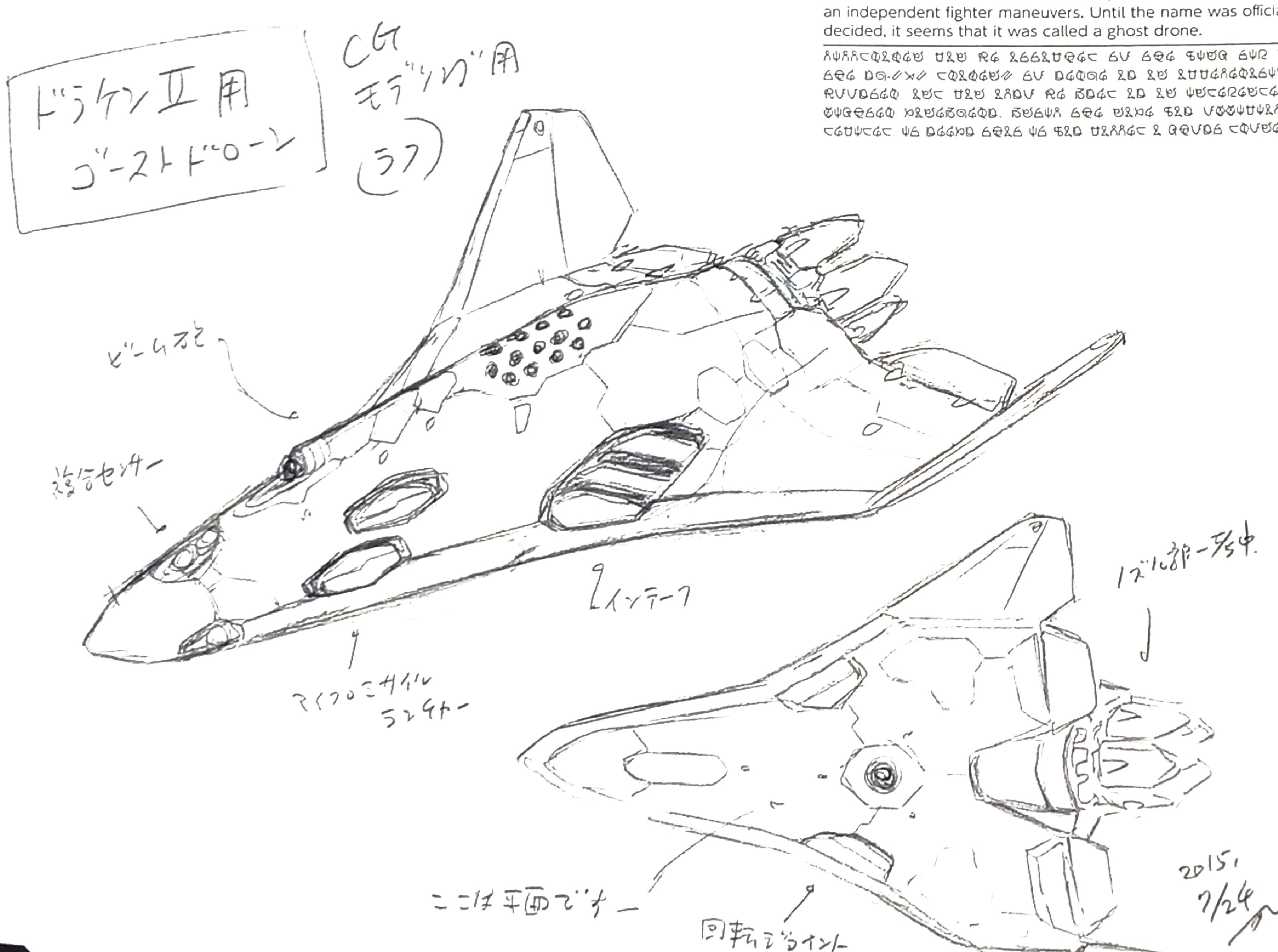
■リル・ドラケン
Lilldraken

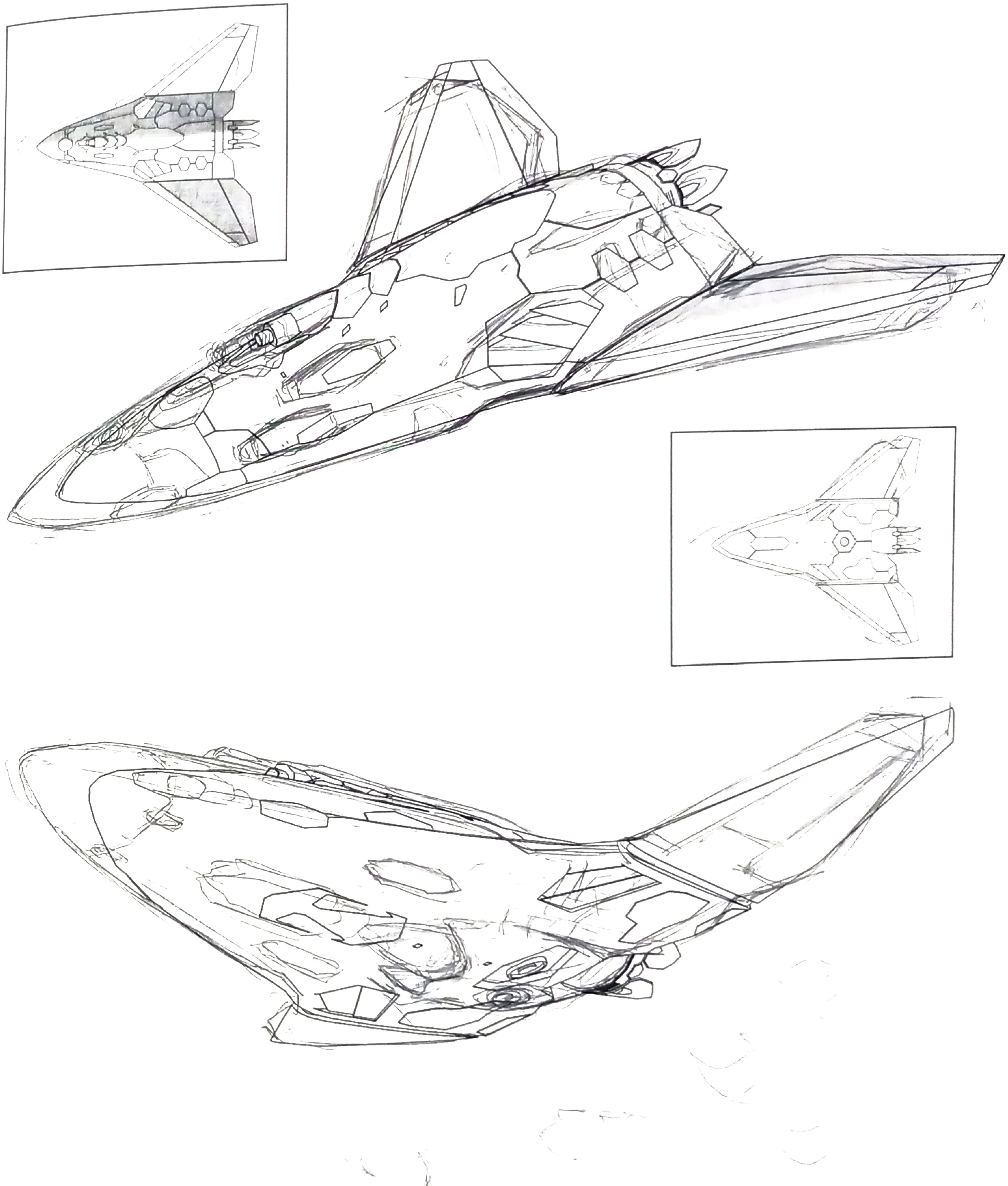


■リル・ドラケン【3Dモデル制作用画稿】
Lilldraken【reference for creating 3D model】

SV-262ドラケンIIIの翼端に装着して加速ブースターとなるほか、独立した戦闘機動体としても運用可能なリル・ドラケン。名称が公式に決定されるまでは、ゴースト・ドローンと呼称されていたようだ。

Lilldraken can be attached to the wing tip of the SV-262 Draken III to serve as an acceleration booster, and can also be used as an independent fighter maneuvers. Until the name was officially decided, it seems that it was called a ghost drone.





■リル・ドラケン【3Dモデル形状修正】

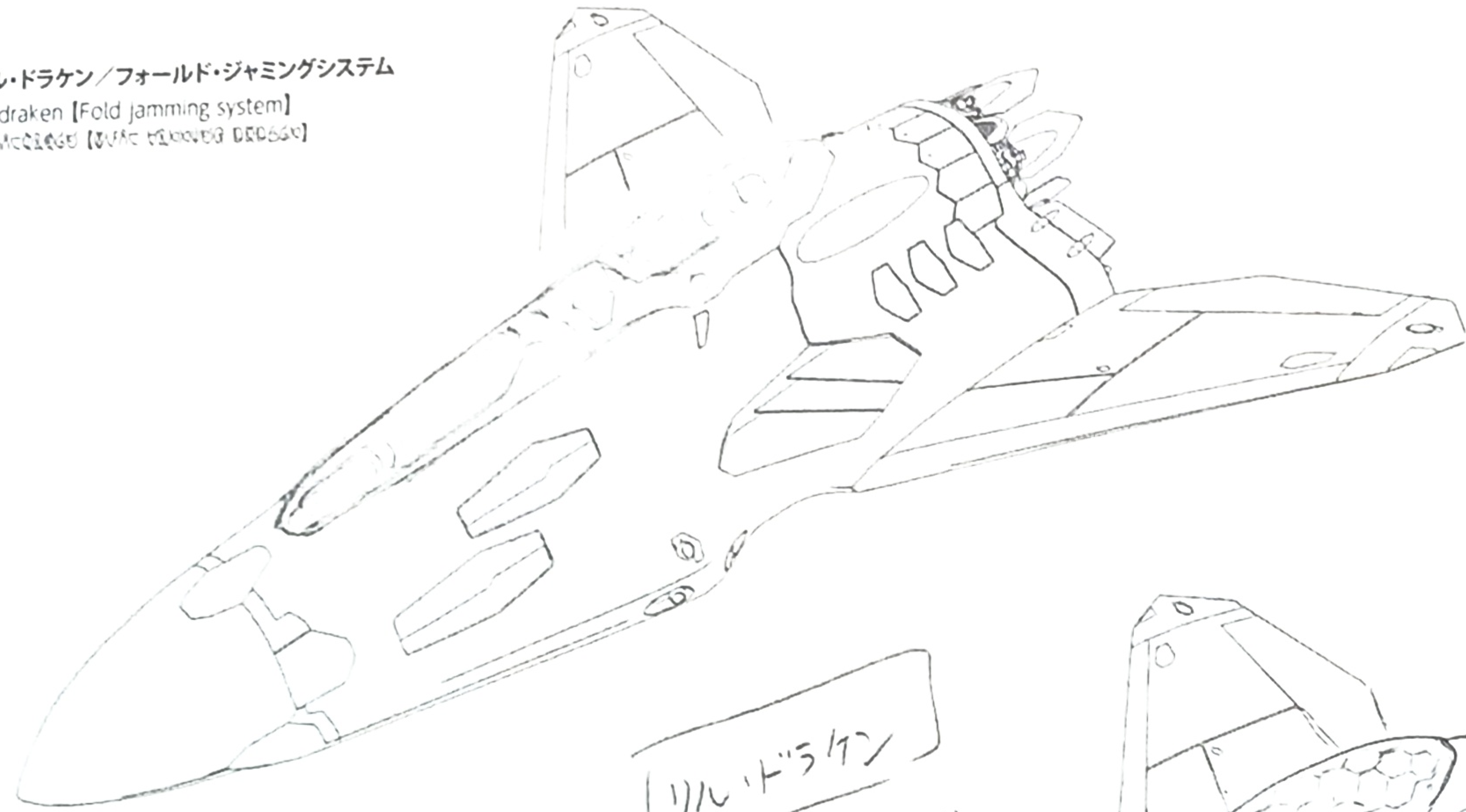
Lilldraken【3D model shape correction】

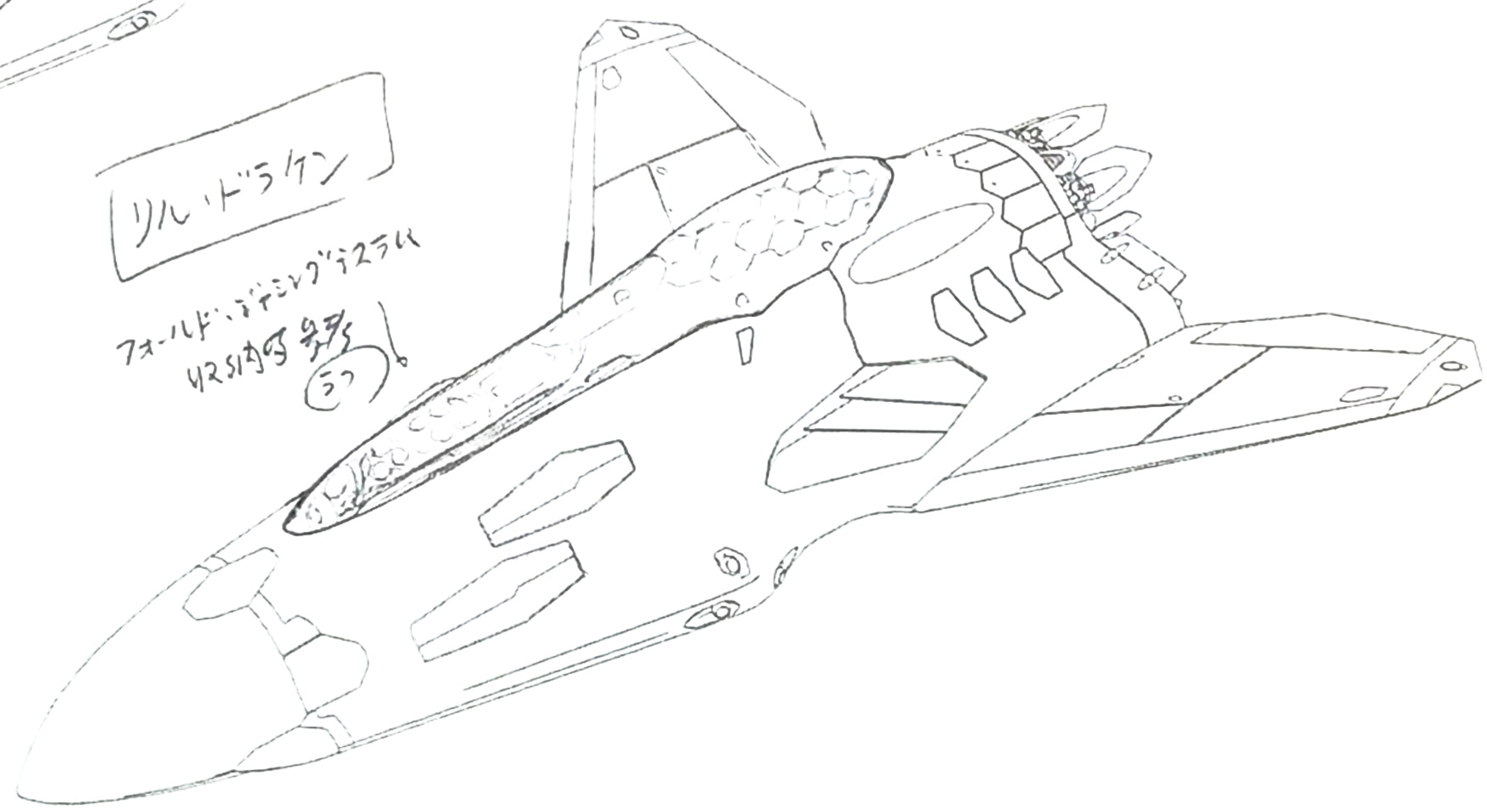
最初のモデリングが完成した後、3D制作チームに対して出された形状修正指示の描き込み。スケッチよりもさらにノーズが伸ばされているが、これは河森氏の中でデザインイメージが変化した結果であろう。主翼の折れ曲がり位置がスケッチと異なる点からも、3Dデータ製作中にリアルタイムで河森氏とやり取りがあったと考えられる。

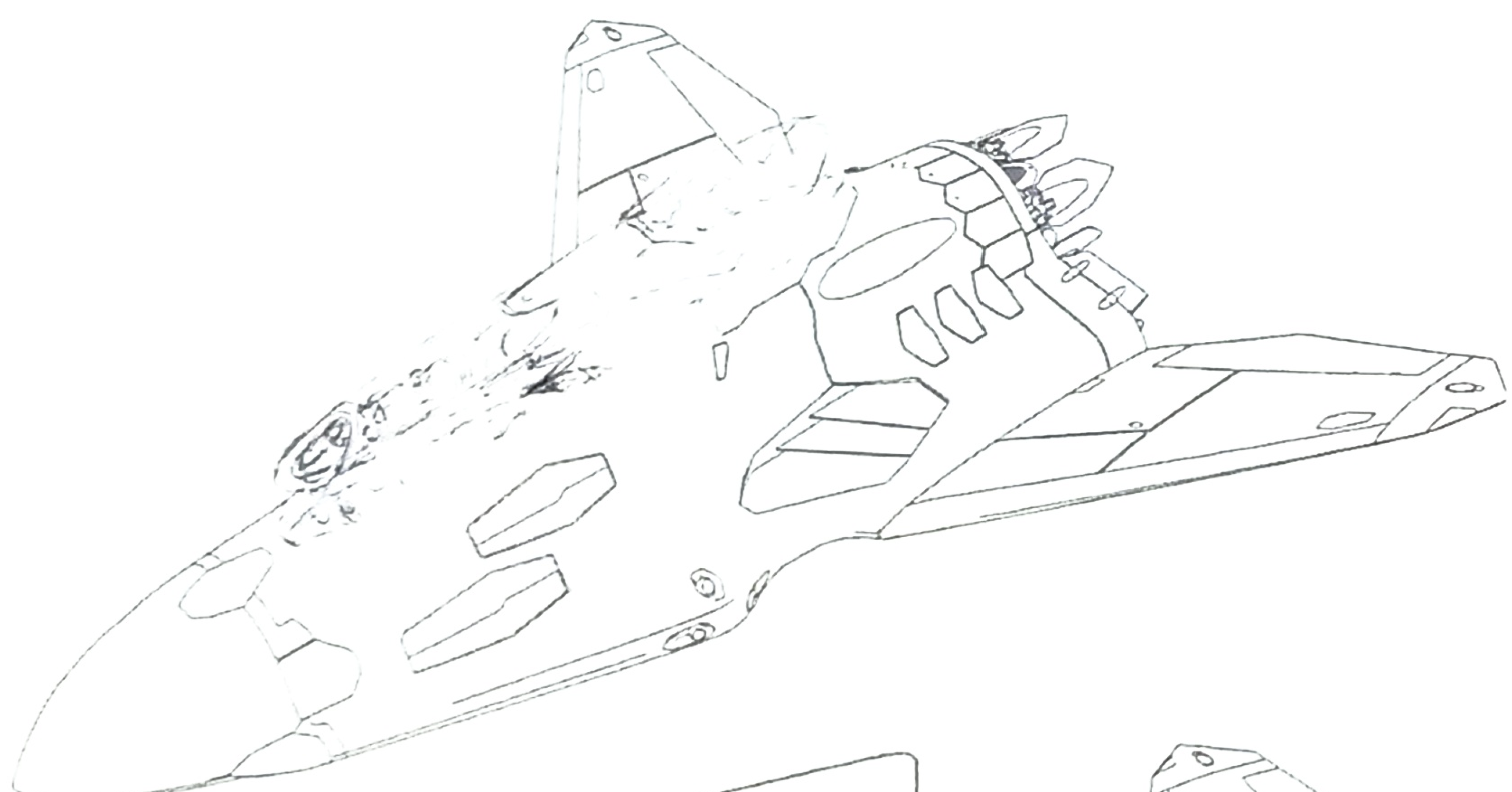
After the initial modeling is completed, the shape correction instructions given to the 3D production team are drawn. The nose is further extended than the sketch, which is probably the result of a change in the design image within Mr. Kawamori. From the fact that the bending position of the main wing is different from the sketch, it is probable that there was a real-time interaction with Mr. Kawamori during the 3D data production.

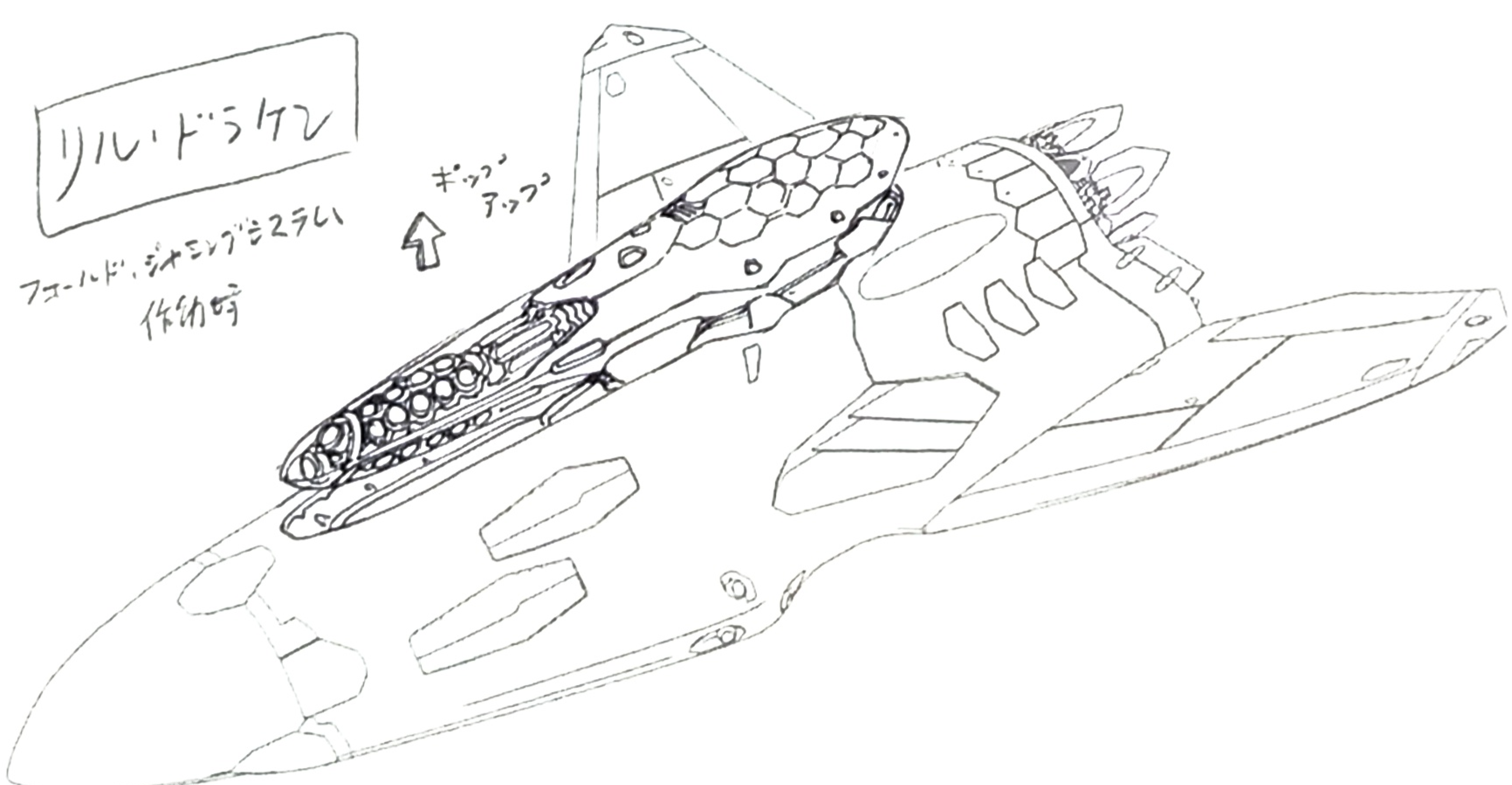
■リル・ドラケン／フォールド・ジャミングシステム

Lilldraken【Fold jamming system】



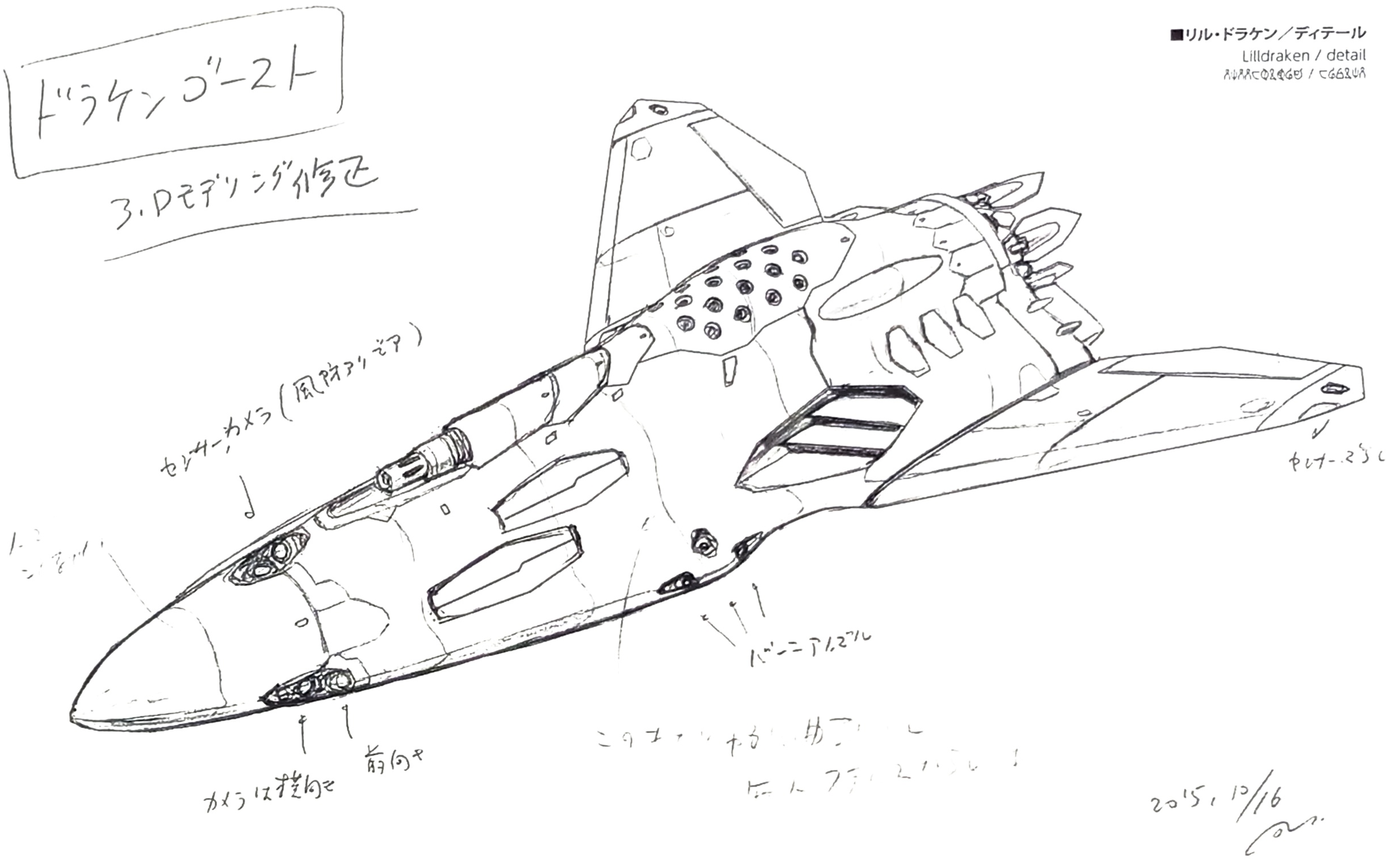


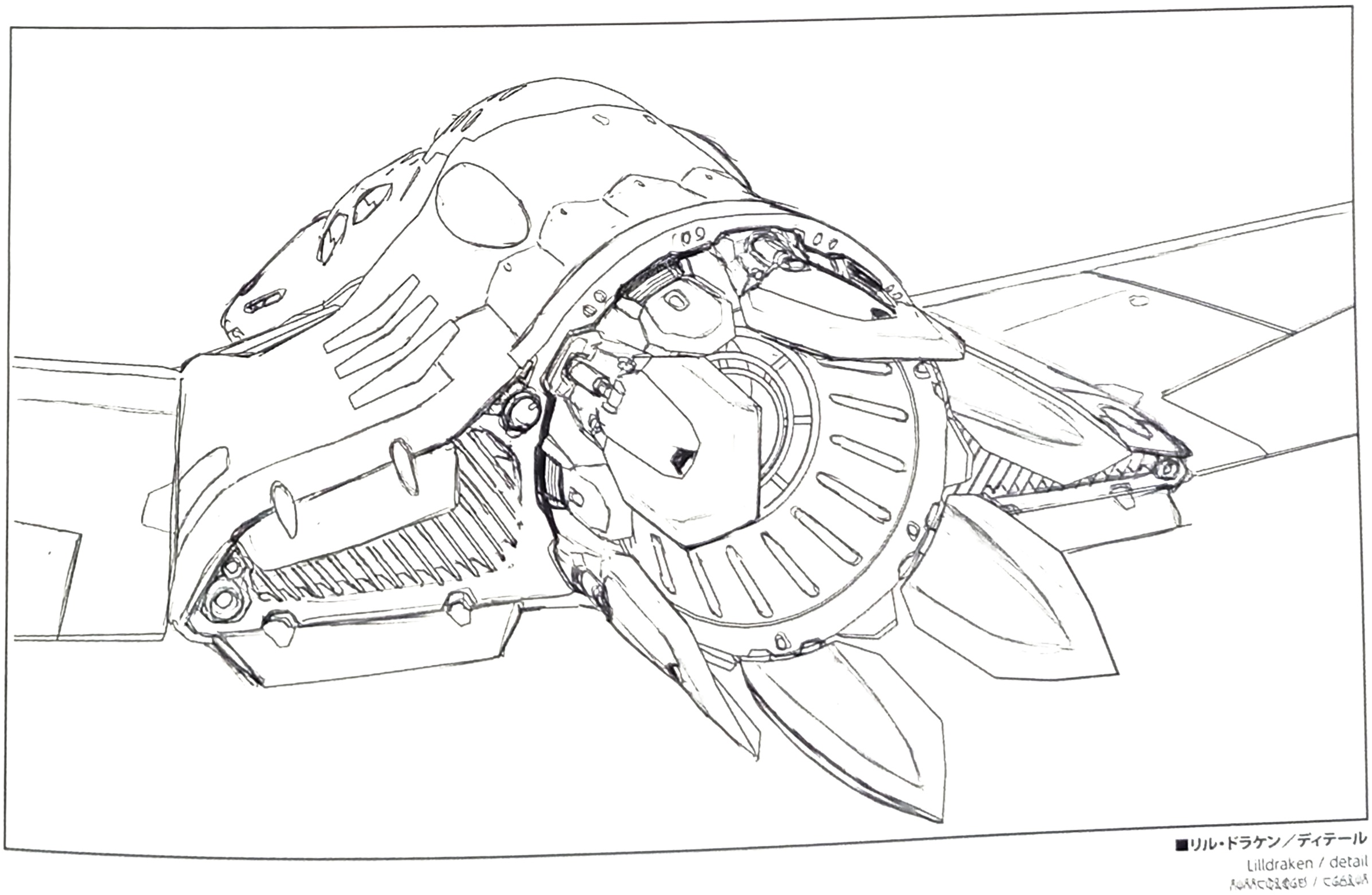




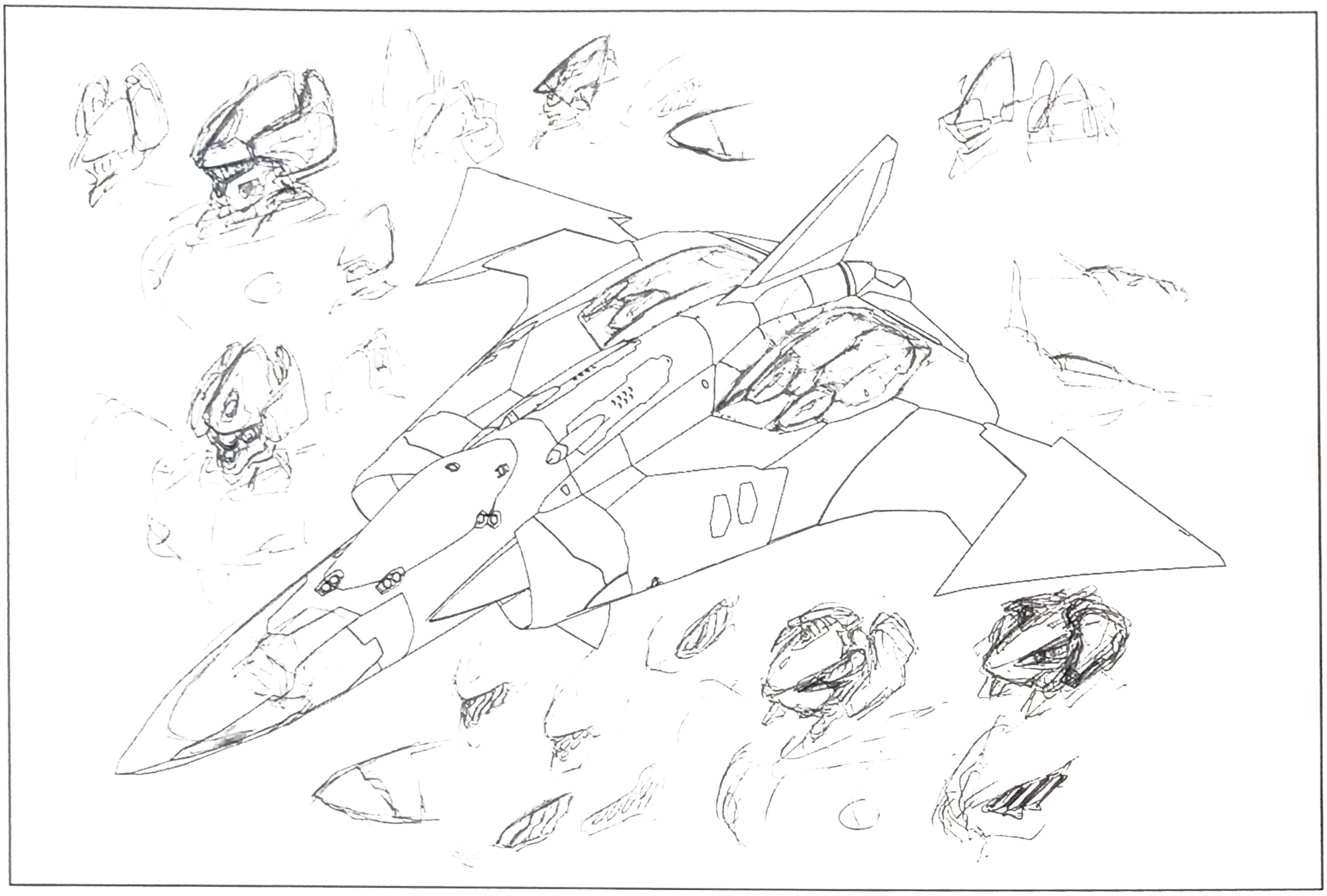
2015.12/10

■リル・ドラケン／ディテール
Lilldraken / detail

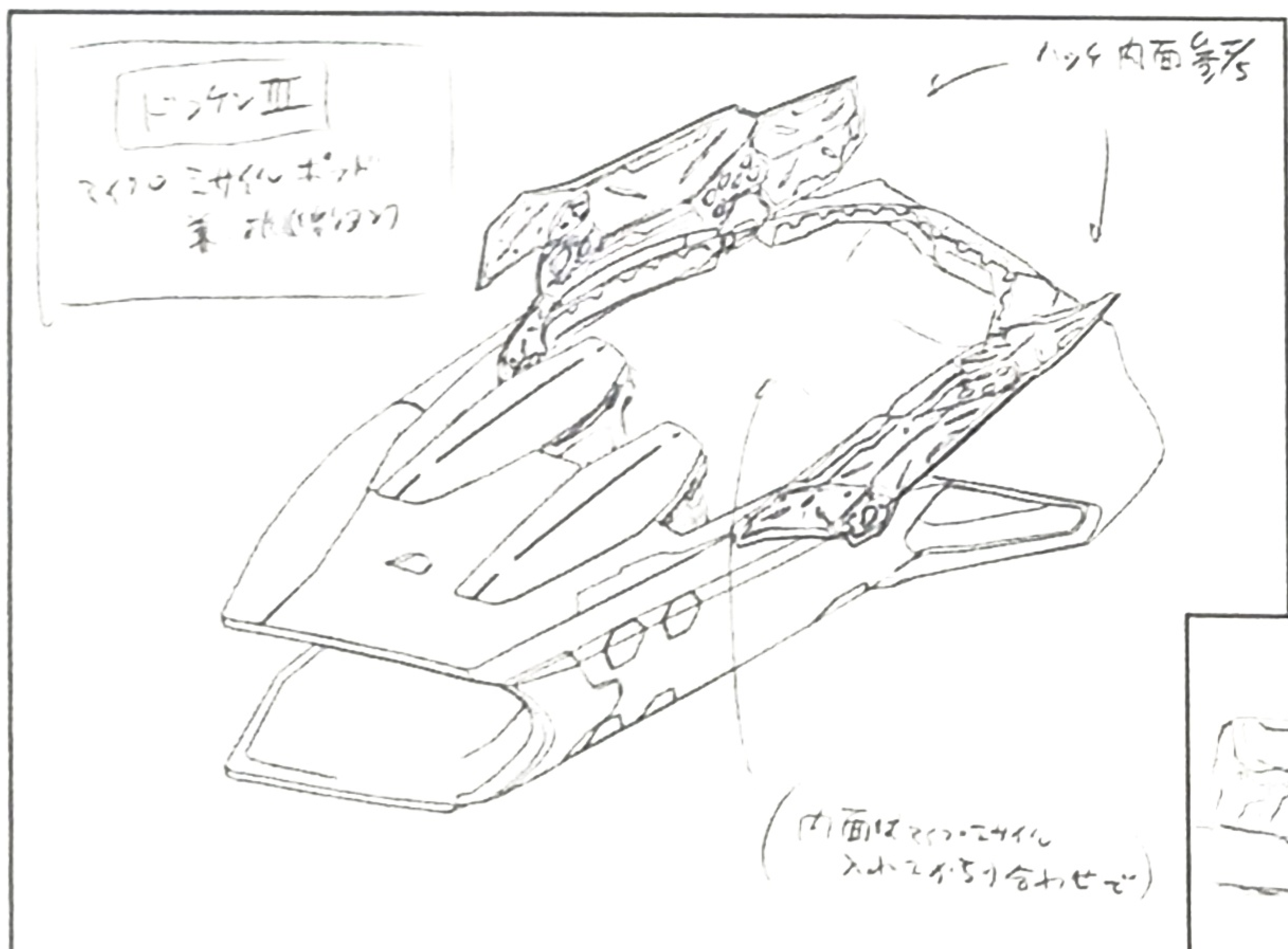




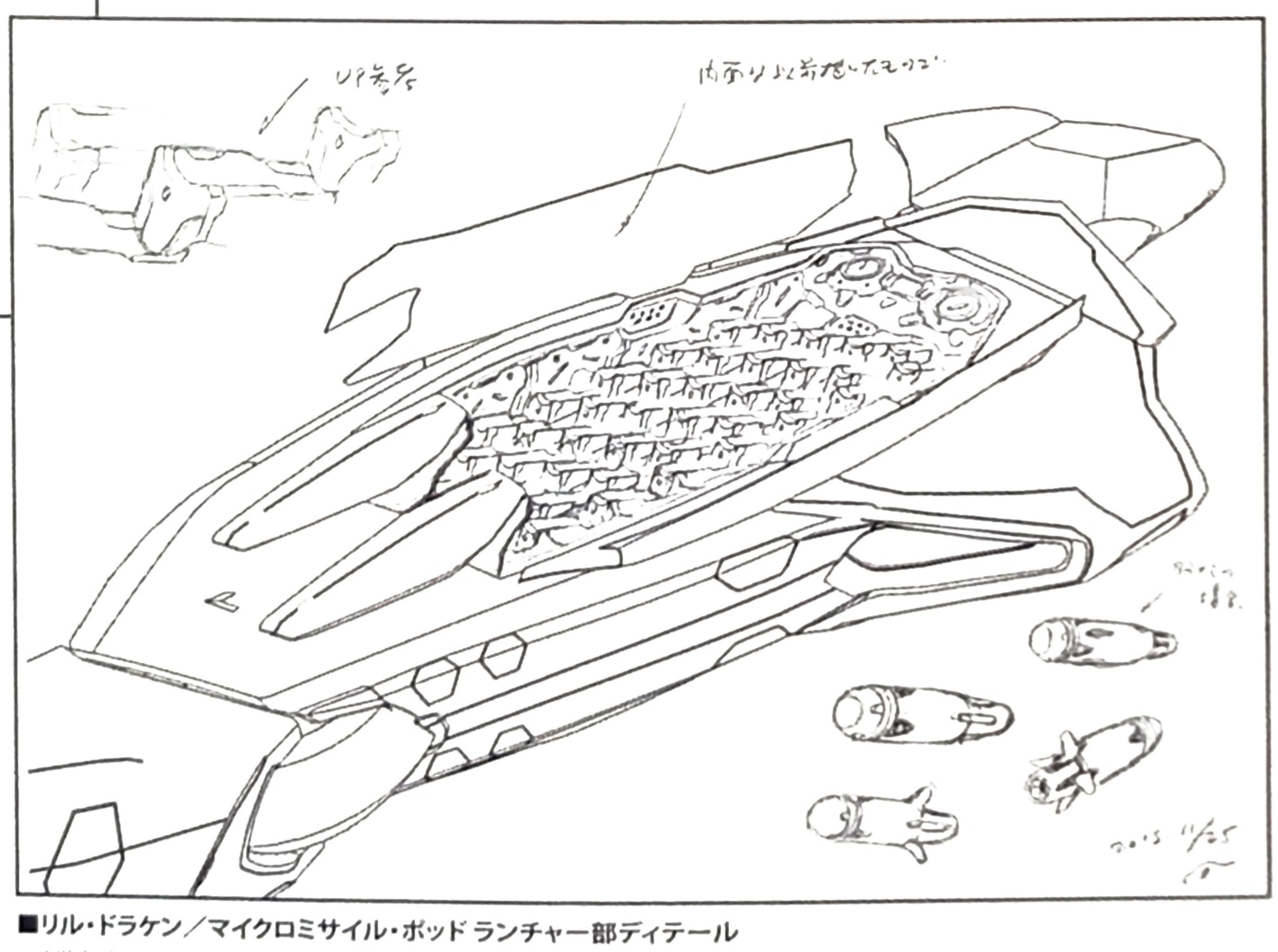
■リル・ドラケン／ディテール
Lilldraken / detail



■リル・ドラケン／マイクロミサイル・ポッド＆頭部
Lilldraken / micro missile pod & head



■リル・ドラケン／マイクロミサイル・ポッド ハッチ内側ディテール
Lilldraken / Inside detail of the micro missile pod hatch



■リル・ドラケン／マイクロミサイル・ポッド ランチャー部ディテール
Lilldraken / Details of the launcher section of the micro missile pod

////// オリジナルかスタイリングか //////

Original? or Styling?

河森氏の描いたたくさんのラフを見ていると、ボツになった可変戦闘機のデザインをすべて採用したら何十機も新機種が簡単にできるのに、という気がする。我々からすると、それほどにどれもが高い完成度に見えてしまう。オリジナルであること、そして新しい機体であることを、河森氏自身はどのように定義しているのであろうか？

Looking at the many rough drawings drawn by Mr. Kawamori, I feel that if all the designs of the variable fighter that was rejected are adopted, dozens of new models can be easily created. From our point of view, everything looks so complete. How does Kawamori himself define that it is an original and that it is a new aircraft?

シリーズや時代が変わる場合には極力、今までになかった変形機構を盛り込むようにはしています。変形機構自体が「デザイン」であり、そこが同じだとあとはスタイリングが違っているだけになってしまう。だから新しい変形機構を考えるのが一番大変ですね。変形機構が一緒でいいのであれば、原型をひとつ作ってしまえば3日で1機くらい作れますよ。でも簡単すぎると、仕事してる気がしないので(笑)。

実際スタイリング（外形）だけで終わりとするなら、数十分の一の労力で完成しますよね。でも、それはスタイリストであって、デザイナーの仕事ではないと考えています。デザイナーを名乗る以上、それはできないんです。といっても、製品化などの都合もありますから、一度デザインが完成したら少なくとも同じシリーズの中ではスタイリングや追加パーツなどでバリエーションを何機かは作りますけどね。

以前の変形機構を半分以下に抑えないと、"新しい"とは胸を張って言えないかなと思っています。完全に変えるというのはさすがに難しいですからね。最近だとドラケンIIIが一番変えることができた変形機構と言えると思います。

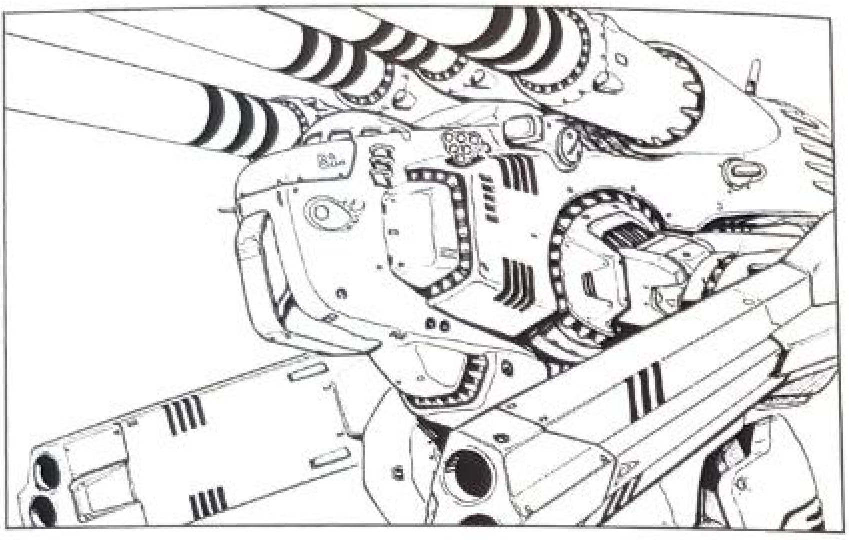
ラフの段階でもそこそこのものは出来ているけど、印象に残りにくいのでボツにしているものはたくさんあります。現用機のイメージを投影しているというのがVFのコンセプトでもあるので、あまりシンプルにしすぎてそこから外れてしまうのは避けたり、あとはキャラクター性を強くしてみたりと、気をつけています。その代わり、スーパーパックやアーマードパックを装着する時に、宇宙戦闘機としての独自性を出すようにしているわけです。

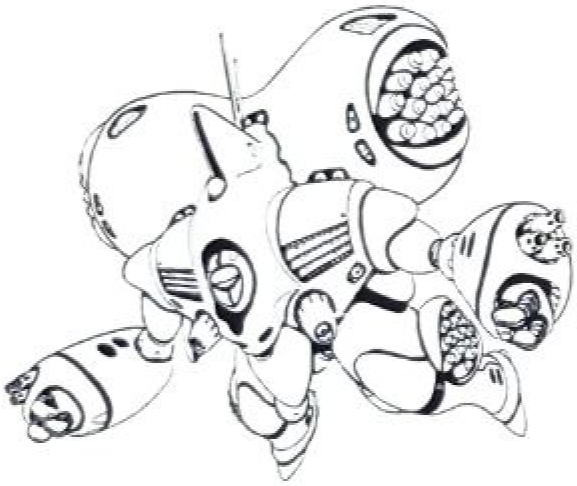
ただ、これだけ残っているラフがある中には、当時この部分の壁が越えられなくてボツにしたものも、今だったら完成させられるかも、というものもありますね。この本を見たデザイナーやイラストレーターを志す若い人に言いたいのは、ちょっと描いてダメだったくらいで諦めたりしないでね、ということです。（河森）

When the series or the times change, I try to incorporate a deformation mechanism that has never existed before. The deformation mechanism itself is the "design", and if they are the same, the only difference is the styling. That's why it's the hardest to think of a new deformation mechanism. If the deformation mechanism can be the same, if you make one prototype, you can make about one in 3 days. But if it's too easy, I don't feel like working (laughs).
Actually, if you only finish with styling (outer shape), it will be completed with a few tenths of the effort. But I think it's a stylist, not a designer's job. I can't do that as long as I call myself a designer. However, there are also conveniences such as commercialization, so once the design is completed, at least in the same series, we will make some variations with styling and additional parts.
If I don't reduce the previous deformation mechanism to less than half, I think I can be proud to say that it is "new". It's really difficult to change it completely. Recently, I think that Draken III is the most changeable deformation mechanism.
Although some things were made at the rough stage, there are many things that are left out because it is hard to leave an impression. The concept of VF is to project the image of the current aircraft, so be careful not to make it too simple and deviate from it, or try to strengthen the character. I will. Instead, when equipping a Super Pack or Armored Pack, we try to give it a unique character as a space fighter.
However, among the roughs that remain, there are some that were rejected because the wall of this part could not be overcome at that time, and that it may be completed now. What I want to say to young people who want to become designers and illustrators after seeing this book is that they just draw a little and don't give up. (Kawamori)

マクロス 河森正治 デザイナーズノート

MACROSS 河森正治 SHOJI KAWAMORI DESIGNER'S NOTE





■マクロス 河森正治 デザイナーズノート

2020年12月20日 初版第1刷発行

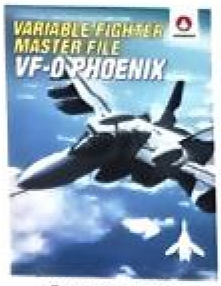
監修	河森正治 ビックウエスト
資料提供	サテライト ビックウエスト スタジオぬえ
ライター	橋村 空（GA Graphic） 西岡浩二郎（リバージュ株式会社）
装丁・デザイン	橋村 空（GA Graphic）
編集	佐藤 元（GA Graphic） 村上 元（GA Graphic） 西岡浩二郎（リバージュ株式会社）
編集協力	Maruto!
Special Thanks	福山清美（サテライト）
協力	あさいらんこ ※ゼントラーディフォント提供
SBCr出版事業本部	浦島弘行（商品部 商品課） 永井 聡（戦略企画部） 正木幹男（商品部 商品課）
印刷管理	瀬頭由那（共立印刷） 杉山政英（共立印刷）
発行者	小川 淳
印刷・製本	共立印刷株式会社
発行所	SBクリエイティブ株式会社 〒106-0032 東京都港区六本木2-4-5 電話03-5549-1201（営業部）

©1982,1984,1994,1997,2002,2013,2015 BIGWEST
©2007 BIGWEST / MACROSS F PROJECT・MBS
©2009,2011 BIGWEST / MACROSS F PROJECT
©SB Creative Corp.

ISBN 978-4-7973-9718-5
Printed in Japan

本書に関するお問い合わせは、書面にてお受けしています。
本書の無断複製・複写・転載を禁じます。
落丁・乱丁本は小社営業部にてお取り替えいたします。
定価はカバーに記載されています。

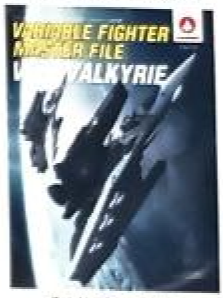
SB Creative　GA Graphic



ヴァリアブルファイター
・マスターファイル
VF-0 フェニックス 始まりの不死鳥
ISBN978-4-7973-6808-6



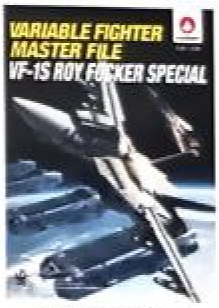
ヴァリアブルファイター
・マスターファイル
VF-1 バルキリー
ISBN978-4-7973-5182-8



ヴァリアブルファイター
・マスターファイル
VF-1 バルキリー 宇宙の翼
ISBN978-4-7973-5694-6



ヴァリアブルファイター
・マスターファイル
SDF-1 マクロス VF-1 航空隊
ISBN978-4-7973-7273-1



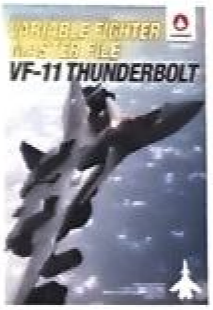
ヴァリアブルファイター
・マスターファイル
VF-1S ロイ・フォッカー・スペシャル
ISBN978-4-8156-0529-2



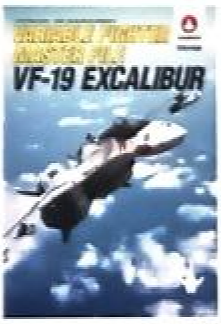
ヴァリアブルファイター
・マスターファイル
VF-1 バトロイド バルキリー
ISBN978-4-7973-9424-5



ヴァリアブルファイター
・マスターファイル
VF-4 ライトニング III 復活の嚆矢
ISBN978-4-7973-8766-7



ヴァリアブルファイター
・マスターファイル
VF-11 サンダーボルト
ISBN978-4-8156-0030-3



ヴァリアブルファイター
・マスターファイル
VF-19 エクスカリバー
ISBN978-4-7973-5693-9



ヴァリアブルファイター
・マスターファイル
VF-22 シュトゥルムフォーゲル II
ISBN978-4-7973-7433-9



ヴァリアブルファイター
・マスターファイル
VF-25 メサイア 新たなる救世主
ISBN978-4-7973-6208-4



ヴァリアブルファイター
・マスターファイル
VF-31 ジークフリード 竜を狩る騎士
ISBN978-4-7973-8767-4